

Reglement für die Innerschweizer Gruppenmeisterschaft (IGM)

A. Allgemeine Bestimmungen

1. Der ISV führt jährlich eine Gruppenmeisterschaft (IGM) durch. Deren Organisation obliegt einem vom ISV-Vorstand ernannten IGM-Turnierleiter.
2. Die IGM wird in den Kategorien „Regionalliga A, B und C“ ausgetragen. Die Siegermannschaft in der Regionalliga A erhält für ein Jahr den Titel „Innerschweizer Gruppenmeister“. 4 Spieler bilden eine Gruppe (Mannschaft).
3. Teilnahmeberechtigt sind alle dem ISV angeschlossenen Sektionen. Ausnahmen bedürfen der Genehmigung des ISV-Vorstandes. Eine Sektion kann beliebig viele Mannschaften stellen.
4. Die Sektionen melden für jede ihrer Mannschaften einen Mannschaftsleiter. Dieser ist der zuständige Vertreter im Verkehr mit dem IGM-Turnierleiter und den anderen Mannschaften. Ihm obliegen auch die üblichen Rechte und Pflichten, die die ordnungsgemässe Durchführung der Wettkämpfe erfordert. Jeder Mannschaft wird zu Beginn der Meisterschaft ein Code zugeteilt, der für die Resultatmeldung auf der Karte oder im Internet benötigt wird.

B. Spielberechtigung

5. Alle Spieler, die eine ISV-Codenummer haben, sind spielberechtigt. Neue Spieler müssen mindestens 5 Tage vor der nächsten IGM-Runde beim Mitgliederverwalter des ISV gemeldet werden.
6. Innerhalb einer Sektion ist ein Spieler für alle Mannschaften spielberechtigt, unter Vorbehalt der folgenden Bestimmungen:
 - Ein Spieler ist nur für eine Sektion spielberechtigt
 - Ein Spieler darf in höchstens 2 verschiedenen Mannschaften einer Sektion mitwirken
 - Wer 3 Meisterschaftsspiele in einer Mannschaft gespielt hat, ist in der laufenden Meisterschaft in einer unteren Mannschaft nicht mehr spielberechtigt
 - In der letzten Runde der Regionalliga A, bei Stichkämpfen sowie Auf- und Abstiegsspielen der laufenden Meisterschaft dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die in der gleichen Mannschaft bereits an mindestens einem Wettkampf teilgenommen haben.

Verstösse gegen die Bestimmungen ziehen den Verlust der betreffenden Partie nach sich.

7. In der Regionalliga A und B sind alle Mannschaften spielberechtigt, welche am letzten Turnier in der betreffenden Liga gespielt haben und nicht abgestiegen sind, ferner diejenigen Mannschaften, die im letzten Turnier den Aufstieg erkämpft haben. Verzichtet eine Mannschaft auf eine Teilnahme, so wird sie durch die Mannschaft ersetzt, welche in der letzten IGM in den Gruppenspielen die beste Klassierung erreichte (Rang, Mannschafts-,

Einzel- und Brettpunkte). Dabei werden ungleiche Anzahl Spiele berücksichtigt. Über ein Gesuch, in einer tieferen Liga zu spielen, entscheidet die SPIKO.

8. Neue Mannschaften haben grundsätzlich in der untersten Liga zu beginnen.
9. Pro Gruppe ist in der Regionalliga A und B nur eine Mannschaft pro Sektion spielberechtigt.

C. Turniersystem

10. Die Regionalliga A umfasst 8 Mannschaften. Die Regionalliga B umfasst zwei Gruppen à 8 Mannschaften. Die Anzahl Mannschaften pro Gruppe in der Regionalliga C ist von den Anmeldungen abhängig.
11. Innerhalb jeder Spielgruppe wird ein vollrundiges Turnier durchgeführt. In der Regionalliga C kann in einer Vierergruppe doppelrundig gespielt werden.
12. Der IGM-Turnierleiter arbeitet einen verbindlichen Spielplan aus. Er hält sich dabei an folgende Richtlinien
 - Beteiligen sich in einer Liga zwei oder mehrere Mannschaften der gleichen Sektion, so sind sie soweit als möglich, auf die verschiedenen Gruppen zu verteilen.
 - Heim- und Auswärtsspiele sind gleichmässig zu verteilen.
 - Weitab (von Luzern) wohnende Mannschaften sind bei einer ungeraden Zahl von Wettkämpfen so zu setzen, dass diese ein Heimspiel mehr austragen können.
 - Müssen einer Spielgruppe zwei oder mehrere Mannschaften der gleichen Sektion zugeteilt werden, so sind sie in der ersten Runde gegeneinander zu paaren.
 - In der Regionalliga A wird eine zentrale Schlussrunde durchgeführt. Die durchführende Sektion wird an der vorhergehenden Delegiertenversammlung bestimmt. Diese Schlussrunde findet am Spielabend der gewählten Sektion statt. Kann an der DV keine durchführende Sektion gefunden werden, so findet die Schlussrunde wie üblich am Spielabend der Heimmannschaft statt.
13. Ist es einer Mannschaft nicht möglich, an dem gemäss Spielplan festgesetzten Datum anzutreten, so kann sie die Verschiebung des Wettkampfes beantragen. Der Antrag ist an den Mannschaftsleiter des Gegners zu richten und gleichzeitig dem IGM-Turnierleiter zu melden. Die Antragsstellung hat spätestens 10 Tage vorher zu erfolgen und muss mindestens zwei neue Terminvorschläge enthalten. Der Gegner ist verpflichtet, auf den Antrag einzugehen, wenn die vorerwähnten Bedingungen erfüllt sind. Können sich die beiden Parteien nicht auf einen neuen Termin einigen, so setzt der IGM-Turnierleiter einen verbindlichen Termin fest.
14. Sieht sich eine Mannschaft genötigt, einen Wettkampf in einem anderen Lokal auszutragen, so ist der Gegner rechtzeitig davon in Kenntnis zu setzen. Im Unterlassungsfall, oder bei verspäteter Benachrichtigung, hat die fehlbare Mannschaft die daraus entstehenden Folgen (Bedenkzeitverkürzung infolge Verspätung des Spielbeginns) auf sich zu nehmen.
15. Tritt eine Mannschaft zum festgesetzten Wettkampf nicht an, so verliert sie diesen 0:4 forfait. Ferner ist der IGM-Turnierleiter verpflichtet, die betreffende Sektion mit einer

Busse von CHF. 50.- zu belegen. Der Rückzug einer Mannschaft nach Anmeldeschluss wird mit einer Busse von CHF 50.- belegt. Gegen diese Bussenverfügungen kann innert 10 Tagen bei der SPIKO rekuriert werden.

D. Wettkampfbestimmungen

16. Die Spielregeln der FIDE sind verbindlich.
17. Die beiden Mannschaftsleiter bilden die Turnierleitung. Sie sind für die Einhaltung der FIDE-Regeln und des Turnierreglements verantwortlich. Sie sind verpflichtet, bei Regelwidrigkeiten einzuschreiten und eine Entscheidung zu fällen. Bei Nichteinigung muss der Fall dem IGM-Turnierleiter schriftlich unterbreitet werden.
18. Vor Beginn des Wettkampfes tauschen die Mannschaftsleiter die Spielerlisten aus. Diese dürfen nachträglich nicht mehr geändert werden. Vorbehalten bleiben die Regelungen gemäss Art. 19. Der Heimklub führt am 1. und 3. Brett die weissen Steine. Alle Partien müssen am gleichen Abend und im gleichen Lokal ausgetragen werden. Mit Beginn des Wettkampfes, spätestens um 19:45 Uhr, sind die Uhren durch die Mannschaftsleiter in Gang zu setzen.
19. Tritt ein Spieler nicht an, so kann er innerhalb einer halben Stunde, unter Anrechnung der verflissenen Bedenkzeit, durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Bei Nichtbesetzung des Brettes innerhalb einer halben Stunde geht die Partie forfait verloren. Hat die Heimmannschaft um 19:45 Uhr das Spielmaterial nicht bereitgestellt, so wird der Zeitverlust auf ihren Uhren belastet. Nach einer halben Stunde gehen alle Partien für den Gastgeber verloren.
20. Alle Partien müssen notiert werden. Die jeweilige Bedenkzeit beträgt:
 - 36 Züge in 90 Minuten pro Spieler bis zur 1. Zeitkontrolle
 - Hat ein Spieler die 36 Züge in 90 Minuten nicht gespielt, so hat er die Partie verloren.
 - Nach dem 36. Zug von Schwarz werden beide Uhren um 30 Minuten zurückgestellt. Die Partie muss in der verbleibenden Zeit beendet sein.
21. Alle Partien werden für die Führungsliste des Schweizerischen Schachbundes (SSB) gewertet.
22. Die Resultate müssen von der Heimmannschaft innert 24 Stunden, mit den Unterschriften von beiden Mannschaftsleitern, dem IGM-Turnierleiter gemeldet werden. Wird das Resultat via Internet eingetragen, so erübrigt sich das Einsenden der Resultatkarte. Die Resultatmeldung über das Internet muss innert 2 Tagen erfolgen. Meldet die Heimmannschaft innert der gesetzten Frist nicht, so wird sie mit CHF. 20.- gebüsst. Vom Zeitpunkt des Bussenentscheides läuft eine Frist von 7 Tagen für die nachträgliche Meldung der Resultate. Nach Ablauf dieser Frist verliert die Heimmannschaft 0:4 forfait.

E. Bewertung und Rangierung

23. Ein gewonnener Wettkampf wird mit zwei Mannschaftspunkten, ein Unentschieden mit einem Mannschaftspunkt gewertet. Zur Erstellung der Rangliste, sowie zur Ermittlung des Gruppensiegers werden berechnet:
 - a) Mannschaftspunkte

b) Einzelpunkte

c) Resultat der direkten Begegnung

d) Brettunkte aus direkter Begegnung

- 1. Brett = 5 Punkte
- 2. Brett = 3 Punkte
- 3. Brett = 2 Punkte
- 4. Brett = 1 Punkt

e) Stichkampf (nur um Gruppensieg oder Abstieg, sonst ex aequo)

24. Aus der Regionalliga B steigen zwei Mannschaften auf (Ausnahme Art. 9)

25. Aus der Regionalliga A steigen zwei Mannschaften ab.

26. Der Abstiegsmodus der Regionalliga B, sowie der Aufstiegsmodus der Regionalliga C wird vom IGM-Turnierleiter vor Turnierbeginn bestimmt.

27. Die Rangverkündigung findet anschliessend an die Zentralrunde statt. Der „Innerschweizer Gruppenmeister“ erhält einen Wanderpreis. Gewinnt eine Sektion den Wanderpreis dreimal in Serie oder fünfmal in Intervallen, so wird er Eigentum dieser Sektion.

F. Diverses

28. Der Turniereinsatz wird jeweils von der Delegiertenversammlung des ISV festgelegt. Der Betrag wird gleichzeitig mit dem Sektionsbeitrag durch den Verbandskassier in Rechnung gestellt.

29. Ist das Verhalten eines Spielers oder einer Mannschaft unsportlich, so dass dem IGM-Turnierleiter ein weiteres Zusammenwirken nicht mehr zugemutet werden darf, so kann die SPIKO nach Prüfung der Unterlagen die fehlbaren Spieler für 1 Jahr von allen Turnieren und Veranstaltungen des ISV ausschliessen. Gegen diese Sperrverfügung kann die Sektion, der die Spieler angehören, innert 10 Tagen seit der Zustellung (Poststempel) an den Verbandsvorstand rekurrieren. Ein solcher Rekurs muss vom ISV-Vorstand innert 10 Tagen nach dem Eintreffen desselben (Poststempel) behandelt und entschieden werden.

30. Über alle im Reglement nicht angeführten Fällen, sowie Differenzen, die mit der Auslegung der Bestimmungen zusammenhängen, entscheidet der IGM-Turnierleiter und als Rekursinstanz die SPIKO des ISV. Die Entscheide der SPIKO sind verbindlich.

31. Dieses Reglement wurde an der DV 2013 genehmigt und tritt sofort in Kraft.

Stans, 8. März 2013

IGM-Leiter Bruno Filiberti