



## **Reglement für das Rapid-Turnier**

1. Der Schachklub Olten führt alljährlich das Rapid-Turnier durch.
2. Teilnahmeberechtigt sind die Mitglieder des Schachklubs Olten.
3. Die Organisation liegt in den Händen der Spiko. Sie legt die Termine fest und bestimmt den Turnierleiter.
4. Das Rapid-Turnier wird in zwei Phasen durchgeführt.
5. In der ersten Phase (Qualifikation) werden 5 Turniere à 5 Runden gespielt.
6. Für das Schlussklassement der Qualifikation zählen die 3 besten Turniere. Sind ein oder mehrere Spieler punktgleich, entscheidet über die Rangierung die höhere Anzahl der gestrichenen Punkte aus den aus der Wertung gefallen Turnieren. Sind alle diese Punkte gleich, entscheidet das beste Resultat der Qualifikation. Ist dieses gleich, entscheidet das zweitbeste Resultat. Ist dieses und auch das dritte gleich, entscheidet das höhere Streichresultat. Ist auch dieses gleich, entscheidet die höhere Anzahl Teilnahmen an den Qualifikationsturnieren. Ist diese ebenfalls gleich, entscheidet das Los.
7. Die 16 besten Spieler qualifizieren sich für die zweite Phase (Playoffs).
8. Für die Achtelfinals der Playoffs gelten folgende Paarungen gemäss Schlussrangliste der Qualifikation: 1.-16., 2.-15., 3.-14., 4.-13., 5.-12., 6.-11., 7.-10., 8.-9. Die Viertelfinals (1.-8., 2.-7., 3.-6., 4.-5.) und Halbfinals (1.-4., 2.-3.) werden nach dem gleichen Schema ausgetragen. Der Erstgenannte hat in der ersten Partie Weiss, anschliessend wird die Farbe stets gewechselt. Erstgenannt wird bei jeder Paarung stets derjenige Spieler, der in der Qualifikation die bessere Rangierung aufweist.
9. Gewinnt ein nach der Qualifikationsphase schlechter platzierter Spieler seinen Playoff-Match, nimmt er im Paarungsschema den Platz seines Gegners ein.
10. Für die Playoffs gilt der Modus «Best of four». Wer zuerst 2½ Punkte erreicht, kommt eine Runde weiter. Beim Stand von 2:2 entscheidet die nächste Gewinnpartie.
11. Für die Playoffs müssen die Spieler bis spätestens 48 Stunden vor einer Runde im Besitz eines schriftlichen Aufgebots sein.
12. Verschiebungen eines Playoff-Matches auf einen späteren als den vorgeschriebenen Termin sind grundsätzlich nur gestattet, wenn der Turnierleiter rechtzeitig informiert wird. In Ausnahmefällen (Beruf, Krankheit) kann ein Match auch kurzfristig verschoben werden.
13. Wer zu einem Playoff-Match nicht antritt oder mit mehr als 15 Minuten Verspätung erscheint, hat den Match verloren. Beim offiziellen Spielbeginn kann die Uhr vom anwesenden Spieler in Gang gesetzt werden. Vor Ablauf der Erscheinungsfrist (15 Minuten) kann jedoch nur eine Partie forfait (infolge Nicht- oder zu spät Erscheinen des Gegners) gewonnen werden.
14. ELO-schwächere Spieler haben eine längere Bedenkzeit gemäss folgender Tabelle:

<b><u>ELO-Differenz</u></b>	<b><u>Bedenkzeit (Minuten für die ganze Partie plus Sekunden pro Zug)</u></b>
0-49	10+3 vs. 10+3
50-99	9+3 vs. 11+3
100-149	8+3 vs. 12+3
150-199	7+3 vs. 13+3
200-249	6+3 vs. 14+3
250-299	5+3 vs. 15+3

300-349	4+3 vs. 16+3
über 349	3+3 vs. 17+3
Der Zeitzuschlag pro Zug wird nach dem Fischer-Modus gewährt.	

15. Für die Bestimmung der ELO-Differenz gilt die aktuellste Führungsliste des Schweizerischen Schachbundes des Vorjahres.
16. Für Spieler, die sich nicht in der Führungsliste befinden gilt folgende Regelung:
- Spieler, die sich in der Warteliste der Führungsliste befinden, werden mit der ELO-Zahl der aktuellsten Warteliste des Vorjahres gewertet.
  - Liegt diese ELO-Zahl unter 1450, werden die Spieler mit 1450 ELO gewertet.
  - Spieler, die sich weder in der Führungs- noch in der Warteliste befinden, werden mit 1450 ELO gewertet.
  - Spieler, die sich weder in der Führungsliste noch in der Warteliste befinden, aber offensichtlich stärker als 1450 ELO sind, kann der Turnierleiter höher einstufen.
17. Der Sieger erhält den Titel Rapid-Turnier-Sieger des Schachklubs Olten. Die beiden Finalisten und der Sieger des Spiels um den 3./4. Platz erhalten Erinnerungspreise.
18. Mobiltelefone dürfen in den Turniersaal mitgenommen und auf dem Körper getragen werden, müssen aber komplett ausgeschaltet sein. Wessen Handy (auch im Stumm-Modus) läutet, verliert die Partie, der Gegner gewinnt sie. In Ausnahmefällen (insbesondere Pikettendienst) darf das Handy im Stumm-Modus eingeschaltet bleiben, sofern der Turnierleiter den Ausnahmefall bewilligt.
19. Im Übrigen gelten die FIDE-Regeln, insbesondere diejenigen für Schnellschach.
20. Bei Streitfällen entscheidet der Turnierleiter nach Anhören beider Spieler. Der Turnierleiter entscheidet endgültig.
21. Die Auslegung dieses Reglements ist Sache der Spiko.

*Dieses Reglement wurde am 31. Dezember 2018 gemäss Artikel 21 b) der Statuten von der Spiko genehmigt.*

*31.12.18/ma.*