

Vereinsmeisterschaft 2016

- 9 Runden nach Schweizer System
- 90 Minuten Bedenkzeit pro Spieler und Partie zzgl. 30 Sekunden pro Zug
- Notationspflicht bis zum Ende der Partie
- DWZ-Auswertung
- maximal 3 Wochen Zeit pro Runde
- **Anmeldeschluss: 08.05.2016**
- Je Runde gibt es einen Haupttermin (*Achtung!!! - Änderungen im Spielplan sind jederzeit möglich. Liegen z.B. alle Ergebnisse einer Runde frühzeitig vor, so kann die Vorverlegung der nächsten Runden bekannt gegeben werden.*):

1. Runde: 13.05.2016

2. Runde: 03.06.2016

3. Runde: 24.06.2016

4. Runde: 15.07.2016

5. Runde: 05.08.2016

6. Runde: 26.08.2016

7. Runde: 16.09.2016

8. Runde: 07.10.2016

9. Runde: 28.10.2016

Ende der VMS spätestens am 11.11.2016

- Spielbeginn i.d.R. um 18.30 Uhr
- Nach Möglichkeit soll am Hauptspieltag gespielt werden, alternativ eine Woche später.
- **Die Teilnehmer verpflichten sich mit ihrer Turnieranmeldung, direkt nach jeder Rundenauslosung den jeweiligen Spielpartner zu kontaktieren und mit ihm einen Termin zu vereinbaren.**
- **Mit der Anmeldung zur VMS bekundet jeder Teilnehmer seinen Willen, alle Partien stattfinden zu lassen. Damit kommt u.U. jeder Wochentag als Spieltermin infrage. Kampflöse Paarungen sollen nach Kräften vermieden werden!**
- Bis spätestens 5 Tage vor Ansetzung der nächsten Runde muss die Partie gespielt und das Ergebnis gemeldet sein. Dementsprechend ist die Auslosung einer Runde auch rechtzeitig bekannt. Alle Partieverlegungen sind dem Turnierleiter per E-Mail mitzuteilen!
- Beide Spieler melden dem Turnierleiter das Ergebnis innerhalb von 24 Stunden nach Ende der Partie.
- Es wird nach den FIDE-Schachregeln gespielt (Ausnahme Mobiltelefone: Regelung siehe [Bezirksturnierordnung](#) 9.8).
- Turnierleitung: Friedjof Harms

Allgemeine Hinweise:

- Zur Terminabsprache bekommt jeder Teilnehmer eine Telefonliste.
- Zwischenstände, Auslosungen etc. sind regelmäßig auf der Vereins-Homepage www.sv-bad-bevensen.de einzusehen.
- VMS-Partien finden im hinteren Teil des Clubraumes statt, wo man mehr Ruhe findet als im vorderen Teil. Bis 18.30 Uhr jedoch wird der hintere Bereich durch das Jugendtraining in Anspruch genommen.
- Für den Lerneffekt empfiehlt sich eine gemeinsame Analyse im Anschluss der Partie. Am heimischen PC analysierte Partien dürfen gerne auch dem Spielpartner zur Verfügung gestellt werden.
- Das Anbieten frühzeitiger Remis soll vermieden werden. Die VMS dient v.a. der Spielpraxis und der Spielstärkesteigerung eines jeden Vereinsmitglieds. Ein Remis lässt meist offene Fragen auf dem Brett zurück... was wäre wenn... Werden Partien bis zum Schluss ausgespielt, dann erübrigt sich die Frage.