



Turnierordnung

1. Spielregeln

1.1. FIDE-Regeln

Es wird nach den Regeln der FIDE gespielt, die zum Zeitpunkt der letzten Spielerversammlung gültig waren. Abweichungen gibt es nur, wenn die Turnierordnung dies ausdrücklich vorsieht.

1.2. Ergänzende und abweichende Bestimmungen zu den FIDE-Regeln

- Mobiltelefone sind generell im Turnierareal erlaubt. Somit entfällt die Regelung 11.3 b) der FIDE-Regeln.
- Eingreifen des Spielleiters bei Schnell-/Blitzschach:
Es gilt für Schnellschach-Partien nicht, dass, wenn ein regelwidriger Zug vollständig abgeschlossen ist und der Schiedsrichter (hier = Turnierleiter/Vertretung) dies beobachtet, die Partie für den betreffenden Spieler für verloren erklärt wird, wie dies der Anhang A4b der FIDE-Regeln verlangt. Ein Eingreifen des Schiedsrichters nach anderen Bestimmungen (z.B. wenn beide Könige im Schach stehen nach A4d derselben Regeln) bleibt davon unberührt.

2. Schiedsgericht

Die Spielerversammlung wählt jedes Jahr drei Spieler als Schiedsgericht. Es wird empfohlen, dass einer der Gewählten den Turnierleiterschein hat. Der Spielleiter kann nicht gewählt werden. Falls ein Mitglied des Schiedsgerichts direkt betroffen ist oder es aus besonderen Gründen (Beruf, Krankheit etc.) nicht in der Lage ist, an der Versammlung des Schiedsgerichts teilzunehmen, rückt ein Ersatz nach. Als Ersatz gelten in folgender Reihenfolge: 1. Vorsitzender, 2. Vorsitzender, Kassenwart, Schriftführer. Falls es nicht möglich ist, aus diesem Kreis drei Teilnehmer zu finden, muss der Sitzungstermin verschoben werden. Die Teilnehmerzahl „drei“ muss unbedingt eingehalten werden.

3. Proteste

In Streitfällen entscheidet der Spielleiter, soweit die Turnierordnung nichts Eindeutiges aussagt. Sollte einer der Betroffenen mit dieser Entscheidung nicht einverstanden sein, kann er innerhalb von zwei Wochen das Schiedsgericht anrufen. Dies geschieht durch einen formlosen Antrag an den 1. Vorsitzenden, der das Schiedsgericht einberuft. Das Schiedsgericht berät und stimmt ab. Um die Entscheidung des Spielleiters zu ändern, reicht eine einfache Mehrheit. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist endgültig.



4. Vereinsmeisterschaft

4.1. Allgemein

Der Vereinsmeister wird in einem Rundenturnier einrundig ermittelt. Die Teilnehmer spielen in Gruppen zu jeweils 8 Spieler. Abweichungen von der Gruppenstärke kann es geben, wenn einer der weiter unten aufgeführten Punkte zutrifft.

4.2. Das Meisterturnier

Die erste Gruppe (Meisterturnier) ermittelt den Vereinsmeister, der mit einem Pokal oder einem gleichwertigen Preis geehrt wird. Die drei Erstplatzierten erhalten Urkunden.

Abstieg:

Tabellenplatz 8 oder niedriger bedeuten den direkten Abstieg in die zweite Gruppe. Platz 7 spielt ein Relegationsspiel gegen den Zweitplatzierten der zweiten Gruppe. Platz 6 spielt ein Relegationsspiel gegen den Drittplatzierten der zweiten Gruppe.

Die Farben der Relegationsspiele werden direkt nach Beendigung der Gruppenspiele vom Spielleiter ausgelost. Bei Remis werden zwei Schnellschach-Partien (30 Minuten pro Spieler und Partie) gespielt.

Sollte es auch dann noch zu keiner Entscheidung gekommen sein, folgt eine dritte Schnellschach-Partie. Endet diese Partie remis, wird so lange mit wechselnden Farben Blitzschach (5 Minuten pro Spieler und Partie) gespielt, bis ein Spieler eine Partie gewonnen hat. Während des gesamten Ablaufs werden jedes Mal die Farben gewechselt.

Die Sieger der Relegationsspiele sind berechtigt, in der kommenden Saison im Meisterturnier zu spielen. Die Verlierer haben die Berechtigung, in der zweiten Gruppe zu spielen.

4.3. Das Vormeisterturnier

Die zweite Gruppe (Vormeisterturnier) ermittelt den direkten Aufsteiger in das Meisterturnier, der eine Urkunde erhält. Außerdem qualifizieren sich Platz 2 und 3 für die Relegationsspiele, die im Meisterturnier näher beschrieben sind. Bei weniger als 5 Teilnehmern wird doppelrundig gespielt.

Abstieg:

Soweit es eine dritte Gruppe gibt, werden die Absteiger wie im Meisterturnier ermittelt.



4.4. Das Hauptturnier

Die dritte Gruppe (Hauptturnier) wird nur gespielt, wenn sie aus mindestens drei Teilnehmern besteht. Bei weniger als 5 Teilnehmern wird doppelrundig gespielt. Der Aufstieg erfolgt wie im Vormeisterturnier.

Sollte es mehr als acht Meldungen für das Hauptturnier geben, wird diese Gruppe in zwei oder mehr Gruppen per Los aufgeteilt. Alle Gruppensieger steigen direkt auf. Daraus ergibt sich, dass auch Platz 7 (und ggf. 6) aus dem Vormeisterturnier direkt absteigen. Bei zwei Gruppen spielen die Zweitplatzierten mit Platz sechs aus dem Vormeisterturnier jeder gegen jeden um den letzten freien Platz im Vormeisterturnier. Es gelten die gleichen Regeln wie für die Relegationsspiele im Vormeisterturnier/Meisterturnier.

4.5. Platzierungen,

Für jeden Sieg gibt es einen Punkt. Für ein Remis gibt es einen halben Punkt. Bei Punktgleichheit entscheidet die Sonneborn-Berger-Wertung. Sollte hier Gleichstand sein, so entscheidet der direkte Vergleich. Sollte der direkte Vergleich unentschieden sein, entscheidet das Los. Sollte ein Spieler mehr als die Hälfte seiner Partien kampflos verloren haben, so werden alle Partien gestrichen.

4.6. Neue Teilnehmer

Neueinsteiger beginnen in der untersten Gruppe. Sollte durch eine größere Zahl an Neulingen die Situation entstehen, dass das Vormeisterturnier aufgefüllt wird und das Hauptturnier ins Leben gerufen werden muss, erfolgt die Zuordnung nach DWZ. Bei gleicher DWZ (ohne DWZ bedeutet: DWZ = 0) entscheidet das Los.

Ein neuer Spieler kann den formlosen Antrag stellen, in einer höheren Gruppe zu starten. Voraussetzung für diesen Antrag ist eine DWZ-Zahl, die höher ist als der Durchschnitt der bereits qualifizierten Spieler für die gewünschte Gruppe (Spieler ohne DWZ werden für die Berechnung des DWZ-Schnitts nicht berücksichtigt). Über den Antrag stimmt die Spielerversammlung mit einfacher Mehrheit ab. Sollte der Antrag erst nach der Spielerversammlung gestellt werden können, entscheidet der Spielleiter. Dessen Entscheidung kann angefochten werden (siehe 3. Proteste).

Jemand der weniger als 3 Jahre ausgesetzt hat, ist nicht berechtigt, einen Antrag für eine Gruppe zu stellen, die sich über der befindet, für die er zuletzt qualifiziert war.



4.7. Ausscheidende Teilnehmer

Falls im Meisterturnier (bzw. im Vormeisterturnier) durch ausscheidende Spieler eine Teilnehmerzahl von weniger als 8 entsteht, wird die Gruppe von unten aufgefüllt. Dies wird zuerst aus den Verlierern der Relegation gemacht. Falls nur ein Nachrücker benötigt wird, müssen die Relegationsverlierer ein Entscheidungsspiel machen. Bei Remis wird so lange mit wechselnden Farben Blitzschach (5 Minuten pro Spieler und Partie) gespielt, bis ein Spieler eine Partie gewonnen hat. Sollte ein Spiel aus Zeitgründen (nach dem 01.09.) nicht mehr möglich sein, entscheidet das Los.

4.8. Bedenkzeit

Es wird nach dem Fischer-Modus gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie. Zusätzlich erhält jeder Spieler pro Zug einen Zeitbonus von 30 Sekunden.

4.9. Spielverlegung

Vor- und Nachverlegungen sind jederzeit möglich. Bei einer erforderlichen Verlegung, sollen sich die Spieler aber zunächst um eine Vorverlegung bemühen und erst, wenn sich hierfür kein Termin finden lässt, das Spiel möglichst schnell nachzuholen. Es dürfen jedoch keine Partien nach dem letzten Spieltag gespielt werden. Bei unentschuldigtem Fehlen eines Spielers hat der Gegner die Partie kampflos gewonnen, es sei denn, der Gegner toleriert eine nachträgliche Spielverlegung. Der Spielleiter kann in Ausnahmesituationen (z.B. eine offene Partie nach dem letzten Spieltag) das Ergebnis bestimmen.

5. Pokalturnier

Es gelten, bis auf die u.a. Punkte, die Regeln der Vereinsmeisterschaft.

Es wird im K.O.-System gespielt. Der Verlierer scheidet aus. Der Gewinner kommt in die nächste Runde. Bei Remis wird wie in den Relegationsspielen verfahren. Nur das Auslosen der Farbe entfällt, da bereits eine Partie gespielt worden ist und sofort mit wechselnden Farben begonnen werden kann.

Die erste Runde wird immer mit 16 Teilnehmern gespielt. Bei mehr als 16 Meldungen gibt es eine Vorrunde, bei der sich das Teilnehmerfeld auf 16 reduziert. Die Teilnehmer für die Vorrunde werden per Los ermittelt. Bei weniger als 16 Meldungen kommen einige Spieler in der ersten Runde kampflos weiter.

Der Sieger erhält einen Pokal, der für ein Jahr in seinem Besitz bleibt. Nach dreimaligem Gewinn darf der Sieger ihn endgültig behalten.



6. Schnellschachturnier

Es werden pro Saison 9 Turniere gespielt. Turnierbeginn ist jeweils um 20.00 Uhr. Die besten sechs Ergebnisse eines Spielers kommen in die Wertung.

Der jeweilige Modus richtet sich nach der Teilnehmerzahl.

- Bei mehr als 8 Teilnehmern wird das „Schweizer System“ mit 6 Runden gespielt.
- Bei 5 - 8 Teilnehmern wird einfaches Rundensystem gespielt.
- Bei 4 oder weniger Teilnehmern wird doppelrundig gespielt.

Die Bedenkzeit beträgt 15 Minuten pro Spieler und Partie.

In jedem Turnier werden Punkte vergeben. Platz 1 bekommt 10 Punkte, Platz 2 bekommt 9 Punkte usw. bis Platz 10, der 1 Punkt bekommt. Es gibt keine Feinwertung, wie Buchholz oder Sonneborn-Berger.

Wenn z.B. 2 Spieler Platz 2 belegen, bedeutet dies: Platz 2 = 9 Punkte + Platz 3 = 8 Punkte $(9+8):2 = 8,5$ Punkte für beide. Sollten beide Spieler aber einen Stichkampf vorziehen, können sie ausspielen, wer nun 9 Punkte und wer 8 Punkte erhält. Der Stichkampf kann auch zu einem späteren Zeitpunkt (innerhalb von 2 Wochen) ausgetragen werden. Sollte der Stichkampf Remis ausgehen, bleibt es bei 8,5 Punkten für beide Spieler. Bei drei oder mehr punktgleichen Spielern wird genauso verfahren, wobei dann jeder gegen jeden spielt, oder auch nur die Spieler, die spielen wollen, während die anderen ihre Durchschnittszahl behalten.

Schnellschachmeister wird, wer am Ende der Saison die meisten Punkte gesammelt hat. Bei Punktgleichheit der Erstplatzierten wird das jeweils beste Ergebnis gegenübergestellt. Sollte auch dieses gleich sein, so zählt das Zweitbeste usw. bis zum letzten Ergebnis. Der Schnellschachmeister erhält einen Pokal oder einen gleichwertigen Preis.

7. Blitzturnier

Der Modus richtet sich nach der Teilnehmerzahl.

- Bei mehr als zehn Teilnehmern wird einfaches Rundensystem gespielt.
- Bei bis zu zehn Teilnehmern wird doppelrundig gespielt.

Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler und Partie.

Bei einem geteilten ersten Platz gibt es Stichkämpfe.

Bei zwei Spielern werden zwei Partien gespielt. Sollte auch danach unentschieden stehen, werden solange weitere Partien mit wechselnden Farben gespielt, bis eine Partie gewonnen wurde.

Bei mehr als zwei Spielern spielen diese ein Turnier „jeder gegen jeden“, jeweils eine Partie. Sollte nach diesem Turnier mehr als ein Spieler auf Platz eins stehen, so spielen die punktgleichen Spitzenreiter erneut wie oben beschrieben.

Der Blitzmeister erhält einen Pokal oder einen gleichwertigen Preis.



8. Weitere Turniere

Neben den oben aufgeführten Turnieren kann der Spielleiter der Spielerversammlung weitere Turniere vorschlagen. Diese nicht offiziellen Turniere müssen jedes Jahr wieder von der Spielerversammlung bestätigt werden. Erst mit der Aufnahme in die Turnierordnung wird ein Turnier zu einem offiziellen Vereinsturnier, für das auch ein Pokal vergeben wird.

9. Sonstiges

- a) Alle Termine werden vom Spielleiter bis zum 15.09. bekanntgegeben. Der Terminplan liegt ab diesem Termin im Vereinslokal aus und muss von den Spielern abgeholt werden (kein Versand).
- b) Ergebnismeldungen haben sofort an den Spielleiter zu gehen oder in die ausgehängte Ergebnisliste eingetragen zu werden. Verantwortlich dafür ist der Sieger der Partie oder bei Remis der Führer der weißen Steine. Bei Vereinsmeisterschaft und Pokalturnier ist zwingend das Ergebnis auf der dafür vorgesehenen Seite der Homepage einzutragen. Sollte dies nicht möglich sein muss das Ergebnis beim Spielleiter telefonisch gemeldet werden.
- c) Es wird **kein** Turnier DWZ-mäßig ausgewertet.
- d) Der Spielleiter lädt alle aktiven Spieler spätestens drei Wochen vorher schriftlich zur Spielerversammlung ein.
- e) Alle Siegerehrungen der vergangenen Saison finden bei der Spielerversammlung statt.
- f) Die ersten drei der Vereinsmeisterschaft sowie der Pokalsieger haben Anspruch auf einen Platz in der 1. Mannschaft.
- g) Spielbeginn ist an den bekannt gegebenen Terminen jeweils um 20. Uhr.

10. Änderung der Turnierordnung

Die Turnierordnung kann mit einfacher Mehrheit durch die Jahreshauptversammlung geändert werden. Eine geänderte Turnierordnung liegt ab dem 15.09. mit dem Terminplan aus.

11. Inkrafttreten

Diese Turnierordnung tritt ab der Spielsaison 2015/2016 in Kraft.

1. Vorsitzender

1. Spielleiter