

T u r n i e r o r d n u n g
d e s
Schachklubs Marktoberdorf e.V.

(Stand: 01. 02. 2006)

1 Geltungsbereich

Die Turnierordnung regelt den vereinsinternen Turnierbetrieb unter Einhaltung der Spiel- und Turnierregeln des Weltschachbundes (FIDE - Regeln in der jeweils gültigen Fassung).

2 Turnierleiter, Schiedsrichter

2.1 Turnierleiter

Die beiden Spielleiter sind die Turnierleiter. Sie sind für die Terminplanung und Durchführung der Turniere im Verein zuständig. Bei allen Maßnahmen, die den Turnierbetrieb betreffen, sprechen sie sich gegenseitig ab. Ist einer der Spielleiter verhindert, so vertritt ihn der andere. In begründeten Ausnahmefällen kann ein qualifiziertes Mitglied des Vereins vorübergehend Aufgaben der Turnierleiter übernehmen.

2.2 Schiedsrichter

Schiedsrichter im Sinne der FIDE - Regeln ist grundsätzlich der zuständige Turnierleiter. Die Spielleiter können für eine einzelne Veranstaltung auch ein qualifiziertes Vereinsmitglied als Schiedsrichter bestimmen.

2.3 Streitfälle, Schiedsgericht

2.3.1 Nimmt einer der Spielleiter selbst an einem Turnier teil und ist in einem Streitfall beteiligte Partei, dann entscheidet der andere Spielleiter in dem betreffenden Streitfall nach den einschlägigen Turnierregeln.

2.3.2 Spielen beide Spielleiter in ein und demselben Turnier mit und ist einer von ihnen an einem Streitfall beteiligt, dann entscheidet ein unabhängiges Schiedsgericht in dem Streitfall.

2.3.3 Dieses Schiedsgericht wird aus der Mitte der Turnierteilnehmer gewählt. Es besteht aus d r e i (= Mindestanzahl) oder f ü n f (= Höchstzahl) Spielern, von denen keiner an dem zu entscheidenden Streitfall beteiligt sein darf. Es entscheidet mit einfacher Mehrheit ausschließlich nach den einschlägigen Turnierregeln.

3 Spielplan --- Festlegungen

3.1 Saisonbeginn --- Spielerversammlung

Die Spielleiter wählen den Termin für den ersten Vereinsabend nach der Sommerpause („Saison-Start“) so aus, daß möglichst viele Vereinsmitglieder anwesend sein können. Dabei sind das Ende der Schulferien in Bayern (Sommerferien), allgemein bekannte Betriebsferien und Urlaubszeiten zu berücksichtigen.

Die anwesenden Spieler entscheiden mit einfacher Mehrheit

- über den Austragungsmodus von Vereinsturnier und Pokal-Turnier, wobei nur die Spieler für das betreffende Turnier abstimmen dürfen, an dem sie teilnehmen.

- über einen gleichen Zeitraum oder nacheinander der beiden Turniere.
Gleichen Zeitraum: Vereinsturnier und Pokal-Turnier werden innerhalb eines festgelegten Zeitplans gespielt.
Nacheinander: Das Pokal-Turnier beginnt erst nach der letzten Runde des Vereinsturniers.

3.2 Festlegungen

An den ersten fünf Vereinsabenden findet entsprechend der festgelegten Reihenfolge jeweils die nachfolgend angegebene Veranstaltung statt:

- a) Spielerversammlung: Anmeldung zu Vereinsturnier und Pokal-Turnier einschließlich Abstimmung über den Austragungsmodus (s. Nr. 3.1)
- b) Vereinsinterner Mannschaftsvergleich
- c) Jubiläumspokal
- d) Vereinsturnier: 1. Runde
- e) Vereinsturnier: 2. Runde

Die Termine dieser fünf Vereinsabende werden bereits beim Saisonabschluß für die neue Spielsaison bekannt gegeben.

3.3 Bekanntgabe des Spielplans

Wenn die vereinsinterne Turnierplanung feststeht und die Rundenpläne der Schachverbände für die Mannschaftskämpfe, an denen der Verein teilnimmt, bekannt sind, legen die Spielleiter den Spielplan für die 1. Hälfte der Spielsaison (Termine mindestens bis zum 31. Dezember) zum Zeitpunkt des Jubiläumspokals vor und sorgen für die Veröffentlichung im Internet.

Der Spielplan für die 2. Hälfte soll Anfang Dezember vorliegen, ist aber spätestens bei der Mitgliederversammlung auszugeben.

4 Turniere

4.1 Turniersysteme (Austragungsmodus)

4.1.1 Schweizer System

Die Spieler ziehen ihre Nummer in der Startrangliste als Los. Das Turnier wird anschließend nach den Regeln der FIDE für die Anwendung des Schweizer Systems (CH-System/FIDE) durchgeführt.

4.1.2 Rundenturnier („jeder gegen jeden“)

Die Spieler ziehen ihre Nummer in der Startrangliste als Los. Bei Turnieren mit normaler Bedenkzeit werden die Rundenpaarungen nach der Standard-Paarungstabelle ermittelt, bei Blitzschach- und Schnellschach-Turnieren wird nach dem sog. „Rutschsystem“ gespielt.

4.1.3 Vorgruppen-System

Muß ein Rundenturnier wegen einer hohen Teilnehmerzahl in mehrere Gruppen aufgeteilt werden, um die vorgegebene Anzahl der Runden des Turniers (Anzahl der Vorrunden + Anzahl der Endrunden) einzuhalten (s. Nr. 3.1), so sind alle Gruppen möglichst mit gleicher Spielstärke zu bilden.

Dafür wird das folgende Verfahren angewendet:

- a) Zuerst wird eine DWZ-Rangliste aller Spieler erstellt.
- b) Es wird eine Reihenfolge für die Gruppen festgelegt (z. B. Gruppe 1, Gruppe 2 usw. oder Gruppe A, Gruppe B usw.).
- c) Anschließend werden die Spieler nach ihrer Rang-Nummer systematisch mittels eines Durchlaufverfahrens (Vorlauf und Rücklauf im Wechsel) auf die einzelnen Gruppen entsprechend der festgelegten Reihenfolge verteilt.

Beispiel: (Es bestehen 4 Gruppen: A, B, C und D)

Spieler mit Rang 1 in Gruppe A, Spieler mit Rang 2 in Gruppe B, Spieler mit Rang 3 in Gruppe C und Spieler mit Rang 4 in Gruppe D (= 1. Vorlauf),

dann Spieler mit Rang 5 in Gruppe D, Spieler mit Rang 6 in Gruppe C, Spieler mit Rang 7 in Gruppe B und Spieler mit Rang 8 in Gruppe A (= 1. Rücklauf),

dann Spieler mit Rang 9 in Gruppe A usw. (= 2. Vorlauf, wie beim 1. Vorlauf; anschließend 2. Rücklauf in gleicher Weise wie beim 1. Rücklauf usw.)

4.2 Rangfolge bei Punktgleichheit

4.2.1 Blitzschach-Turniere

- a) Zwei Spieler sind punktgleich für Rang 1:

Bei Punktgleichheit auf den beiden ersten Plätzen entscheiden drei weitere Partien. Die Farbverteilung bei der ersten Partie wird ausgelost, bei den folgenden Partien ist jeweils Farbwechsel. Besteht danach noch keine Entscheidung, werden weitere Partien unter Fortsetzung des Farbwechsels bis zur nächsten Gewinnpartie gespielt.

- b) Mehr als zwei Spieler sind punktgleich für Rang 1:

Es werden Stichkämpfe im K.O.-System ausgetragen. Die Paarungen und Farbverteilungen werden ausgelost. Bei einer Remis-Partie werden weitere Partien jeweils mit Farbwechsel bis zur nächsten Gewinnpartie gespielt. Sind nach der ersten K.O.-Runde immer noch mehr als zwei Spieler (Stichkampf-) punktgleich, werden weitere K.O.-Runden unter Fortsetzung des Farbwechsels gespielt, bis nur mehr zwei Spieler übrig bleiben. Diese spielen nach den Bestimmungen von Buchst. a) um den endgültigen Sieg.

- c) Punktgleichheit im übrigen Teilnehmerfeld

Bei Punktgleichheit im übrigen Teilnehmerfeld werden keine Wertungskriterien angewendet. Punktgleiche Spieler erhalten den gleichen Rang.

4.2.2 Vereinsturnier und Pokal-Turnier

- a) Zwei Spieler sind punktgleich für Rang 1:

Zuerst entscheidet der direkte Vergleich (sofern vorhanden). Endete er remis, folgt ein Stichkampf mit vertauschten Farben bei normaler Bedenkzeit. Besteht kein direkter Vergleich, wird die Farbverteilung für die Stichkampfpartie ausgelost.

Endet der Stichkampf remis, werden zwei Partien mit einer Stunde Gesamtbedenkzeit pro Spieler („Stundenpartie“) ausgetragen. Der Farbwechsel richtet sich nach der Farbverteilung in der 1. Stichkampfpartie.

Ist auch hier das Endergebnis unentschieden (1:1), werden zwei 5-Minuten-Blitzschach-Partien gespielt. Der Farbwechsel richtet sich nach der Farbverteilung in der 2. Stundenpartie.

Fällt auch hier noch keine Entscheidung, wird letztlich eine dritte Blitzschachpartie gespielt, in der Weiß eine Bedenkzeit von sechs Minuten erhält. Die Farbverteilung in dieser Schlußpartie wird ausgelost. Gewinnt Weiß nicht, ist sein Gegner endgültiger Sieger des betreffenden Turniers.

b) Punktgleichheit im übrigen Teilnehmerfeld

Bei Punktgleichheit im übrigen Teilnehmerfeld entscheidet zunächst auch der direkte Vergleich, danach die Wertung nach *Buchholz* (bei Schweizer System) bzw. nach *Sonneborn-Berger* (bei Rundenturnieren), bei Wertungsgleichheit die Feinwertung (*Buchholz* bei Schweizer System / *verfeinerte Sonneborn-Berger-Wertung* bei Rundenturnieren).

4.2.3 Sonstige Turniere

Die Bestimmungen von Nr. 4.2.2 gelten sinngemäß auch für Turniere mit verkürzter Bedenkzeit (z. B. Schnellschach).

4.2.4 Die Wertungskriterien von Nr. 4.2 werden nicht angewendet bei Blitzschach- und Viertelstunden-Turnieren, die in die Jahreswertung aufgenommen werden!

4.3 Vereinsturnier

4.3.1 Es dürfen nur Mitglieder des Schachklubs Marktoberdorf teilnehmen. Sie entscheiden vor Beginn des Turniers gemäß Nr. 3.1 über den Austragungsmodus.

4.3.2 Der Turnier-Sieger ist Vereinsmeister des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

4.4 Pokalturnier

4.4.1 Teilnahmeberechtigung

Neben den Mitgliedern des SK Marktoberdorf kann jeder Schachspieler teilnehmen. Das ranghöchste Vereinsmitglied erhält den Pokal.

4.4.2 Austragungsmodus

Grundsätzlich werden *fünf* Runden nach Schweizer System gespielt, sofern die Teilnehmer keinen anderen Austragungsmodus festlegen (s. Nr. 3.1).

4.5 Jubiläumspokal

4.5.1 Gespielt werden 15 – Minuten – Partien nach den FIDE-Regeln für Schnellschach (= „Rapidplay“).

4.5.2 Bei weniger als neun Teilnehmern wird ein Rundenturnier (einrundig) ausgetragen.

4.5.3 Bei neun bis zwölf Teilnehmern werden *fünf* Runden nach Schweizer System (CH - System/FIDE) gespielt.

4.5.4 Bei mehr als zwölf Teilnehmern werden *sieben* Runden nach Schweizer System (CH - System/FIDE) gespielt.

4.6 Viertelstunden – Turniere mit Jahreswertung

- 4.6.1 Ein Viertelstunden-Turnier wird nur dann in die Jahreswertung aufgenommen, wenn die teilnehmenden Spieler dies mit einfacher Mehrheit beschließen. Zur Jahreswertung müssen mindestens fünf Viertelstunden – Turniere angemeldet worden sein, ansonsten entfällt sie.
- 4.6.2 Die Partien werden nach den FIDE-Regeln für Schnellschach (= „Rapidplay“) gespielt.
- 4.6.3 Bei weniger als neun Teilnehmern in einem einzelnen Turnier wird dieses als Rundenturnier (einrundig) ausgetragen.
- 4.6.4 Bei mehr als acht Teilnehmern im einzelnen Turnier wird dieses nach Schweizer System mit fünf Runden ausgetragen.

4.7 Blitzschach – Turniere mit Jahreswertung

- 4.7.1 Es gelten die Bestimmungen von Nr. 4.6.1 entsprechend.
- 4.7.2 Die Partien werden nach den FIDE – Regeln für Blitzschach (= „Blitz“) gespielt. Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt *fünf* Minuten.
- 4.7.3 Die Blitzschach-Turniere werden im Allgemeinen als einrundige Rundenturniere ausgetragen. Bei einer geringen Teilnehmerzahl können die Spieler mit einfacher Mehrheit vor Beginn des Turniers auch eine doppelrundige Austragung beschließen.

4.8 Jahreswertung (für Viertelstunden- und Blitzschach-Turniere)

- 4.8.1 Sämtliche zur Jahreswertung angemeldeten Turniere werden berücksichtigt. Es gibt keine Streichergebnisse.
- 4.8.2 **Wertungsskala**
In der Jahreswertung werden für die Platzierungen in den einzelnen Turnieren Wertungspunkte vergeben:
- | | | | | |
|---|---------|--------|-------------------|-----------|
| ◆ | Rang 1 | erhält | 20 Wertungspunkte | |
| ◆ | Rang 2 | erhält | 19 Wertungspunkte | |
| ◆ | Rang 3 | erhält | 18 | “ u s w . |
| | . | | | |
| | . | | | |
| | . | | | |
| | . | | | |
| ◆ | Rang 20 | erhält | 1 Wertungspunkt. | |

Sind Spieler in einem einzelnen Turnier punktgleich, gelten sie für die Jahreswertung als gleichrangig und erhalten dieselbe Anzahl von Wertungspunkten.

- 4.8.3 Sieger nach Jahreswertung ist, wer die meisten Wertungspunkte erreicht hat. Sind mehrere Spieler an der Tabellenspitze der Jahreswertung punktgleich, so entscheidet die größere Anzahl von besseren Platzierungen in den einzelnen Turnieren über die Rangfolge in der Jahreswertung.
- 4.8.4 Im übrigen Teilnehmerfeld gibt es bei (Wertungs-)Punktgleichen keine Unterschiede in der Platzierung.

4.9 Vereinsblitzturnier

- 4.9.1 Gespielt werden 5 - Minuten - Blitzschachpartien nach den FIDE – Regeln für Blitzschach.
- 4.9.2 Das Turnier wird als Rundenturnier („jeder gegen jeden“) mit zwei Durchgängen ausgetragen. Nach dem ersten Durchgang wird eine Rangliste erstellt. Die teilnehmenden Spieler stimmen bereits vor Beginn des Turniers darüber ab, wie viele Spieler, ausgehend von Rang 1, im zweiten Durchgang teilnehmen dürfen. Die in der Hinrunde erreichten Punkte werden in die Rückrunde mitgenommen.
- 4.9.3 Sieger ist, wer die meisten Punkte aus Hin- und Rückrunde erreicht hat. Sind zwei oder mehr Spieler punktgleich auf den obersten Rängen, wird der endgültige Sieger nach den Bestimmungen von Nr. 4.2.1 ermittelt.

5 Turnierpartien --- Vereinsturnier und Pokal-Turnier

5.1 Partiebegrinn

Die Turnierpartien beginnen in der Regel um **20:00 Uhr**. Die Spieler können ihre Partie einvernehmlich zwischen **19:30 Uhr** und **20:30 Uhr** beginnen, ohne die Gesamtbedenkzeit von Nr. 5.2.1 ändern zu müssen. Vereinbaren die Spieler einen Partiebegrinn *nach 20:30 Uhr*, müssen sie die Gesamtbedenkzeit gemäß Nr. 5.2.4 anpassen.

Trifft ein Spieler *später als eine Stunde* im Spiellokal ein, so kann sein Gegner den kampflosen Gewinn der Partie beanspruchen. Der Turnierleiter wertet die Partie für den nicht rechtzeitig anwesenden Spieler nur dann als nicht verloren, wenn dieser glaubhaft machen kann, daß er den versäumten Partiebegrinn nicht zu verantworten hat.

5.2 Bedenkzeitregelung

5.2.1 Die grundlegende Gesamtbedenkzeit pro Spieler beträgt 135 Minuten (= 2h + 15 min): 105 Minuten (= 1h + 45 min) für die ersten 40 Züge und dann 30 Minuten für den Rest der Partie.

5.2.2 Die Spieler können einvernehmlich die Zeitspannen für die Bedenkzeiten ändern, für die zweite Phase (= Restbedenkzeit) sind jedoch mindestens 15 Minuten anzusetzen. Die Partie muß spätestens um 1:00 Uhr beendet sein.

5.2.3 Spieler, die ihre Partie zwischen 19:30 Uhr und 20:00 Uhr beginnen, dürfen die Gesamtbedenkzeit pro Spieler auf 2,5 Stunden verlängern (z. B. 2h für die ersten 40 Züge und dann 30 min für den Rest der Partie).

5.2.4 Spieler, die ihre Partie erst *nach 20:30 Uhr* beginnen, müssen ihre Gesamtbedenkzeit so anpassen, daß die Partie spätestens um 1:00 Uhr beendet ist. Innerhalb der ersten Phase müssen mindestens 30 Züge ausgeführt werden.

5.3 Endspurtphase

Nach dem 40. Zug (oder der vereinbarten Zügezahl) werden die Partien gemäß den FIDE – Regeln für die Endspurtphase zu Ende gespielt.

5.4 Absagen von Spielterminen, Nachholpartien

5.4.1 Kann ein Spieler den Termin einer Partie nicht einhalten, so hat er seinen Gegner rechtzeitig davon zu verständigen; spätestens einen Tag vor dem Spieltermin.

Absagen am Spieltag führen grundsätzlich zum Partieverlust. (über Ausnahmen entscheidet der zuständige Turnierleiter.)

5.4.2 Ersatztermin ist grundsätzlich der nächste Nachholabend des Spielplans nach dem Spieltermin.

Kann ein Spieler den Ersatztermin nicht einhalten, muß er mit seinem Gegner einen neuen Nachhol-Termin vereinbaren.

5.4.3 Bei Turnieren nach dem Schweizer System muß eine Nachhol-Partie spätestens bis zur nächsten Runde gespielt sein. Andernfalls wird sie als verloren gewertet. Über Ausnahmen entscheidet der zuständige Turnierleiter. Mußten bei einem Spieler in unmittelbarer Folge zwei Partien als verloren gewertet werden, scheidet er aus dem betreffenden Turnier aus.

5.4.4 Nachholpartien, die nicht bis zum festgesetzten Schlußtermin gespielt worden sind, werden für den Spieler, der den Partiausfall zu verantworten hat, als verloren gewertet. Sind beide Spieler für den Partiausfall verantwortlich, werden beide Partien als verloren gewertet.

6 Inkrafttreten

Die neue Fassung der Turnierordnung des Schachklubs Marktoberdorf wurde von der Mitgliederversammlung am 20. 01. 2006 beschlossen. Sie ersetzt die Fassung vom 15. 01. 1999 und tritt am 01. 02. 2006 in Kraft.