

Turnierordnung

des
Schachclub Moosburg 1956 e. V.

1. Allgemeines

- 1.1 Es gelten die FIDE-Spielregeln, soweit sich nicht Abweichungen aus den nachfolgenden Bestimmungen ergeben.
- 1.2 Änderungen dieser Turnierordnung können sowohl durch die ordentliche Mitgliederversammlung als auch durch den Vereinsausschuss erfolgen. Für eine Änderung ist die einfache Mehrheit erforderlich.
- 1.3 Bei Streitfällen entscheidet der für das jeweilige Turnier verantwortliche Turnierleiter bzw. sein Vertreter. Gegen diese Entscheidung kann beim Turnierausschuss Protest eingelegt werden. Der Turnierausschuss entscheidet dann endgültig.
- 1.4 Bei Turnierausschreibungen sind bekannt zu geben:
 - der Turnierleiter
 - der stellvertretende Turnierleiter
 - Ort, Beginn und Zeitrahmen des Turniers, soweit möglich
- 1.5 Der Turnierausschuss besteht aus folgenden Personen
 - dem Turnierleiter des jeweiligen Turniers
 - dem stellvertretenden Turnierleiter des jeweiligen Turniers
 - dem (Vereins-)Spielleiter
 - dem 1. Vorsitzenden
 - dem 2. Vorsitzenden
 - dem Jugendwart
 - den Mannschaftsführern der am Spielbetrieb teilnehmenden Erwachsenenmannschaften

Den Vorsitz führt der jeweilige Turnierleiter, bei seiner Verhinderung sein jeweiliger Stellvertreter.

Der Turnierausschuss ist entscheidungsfähig, wenn die Hälfte seiner Mitglieder anwesend sind.

Für Entscheidungen ist die einfache Mehrheit der Stimmen erforderlich (kein Mehrfachstimmrecht bei Doppelfunktion). Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden.

Betrifft ein Protest eine Partie, an der ein Mitglied des Turnierausschusses mitgespielt hat, ruht für diesen Fall die Mitgliedschaft im Ausschuss.

Die Spieler, die von der Entscheidung des Turnierleiters betroffen sind, gegen die Protest eingelegt wurde, haben ein Recht, hierzu vor dem Turnierausschuss angehört zu werden. Nimmt ein Spieler diese Gelegenheit nicht wahr, kann der Turnierausschuss auch entscheiden, ohne dass der Spieler angehört wurde.

- 1.6 Falls eine Digitaluhr zum Einsatz kommt, bei der das Zugrecht durch Blinken angezeigt wird, muss diese Blinkvorrichtung eingestellt sein.
- 1.7 Das Rauchen im Turniersaal ist nicht gestattet. Für Raucher ist jedoch ein Raucherareal zur Verfügung zu stellen.

2. Vereinsmeisterschaft (Moosburger Stadtmeisterschaft)

- 2.1 Der Schachclub Moosburg 1956 e. V. ermittelt jährlich den Vereinsmeister (Moosburger Stadtmeister). Teilnahmeberechtigt ist jedes Vereinsmitglied, soweit es nicht parallel an der Vereins- bzw. Stadtmeisterschaft eines anderen Schachvereins teilnimmt.
- 2.2 Das Turnier soll im September beginnen und möglichst im März des Folgejahres abgeschlossen sein. Die genaue Terminierung ist der Ausschreibung bzw. der anschließenden Partieansetzung zu entnehmen.

2.3 Der Spielplan mit den Terminen aller Runden und den an den einzelnen Runden angesetzten Paarungen ist mindestens eine Woche vor Turnierbeginn bekannt zu geben. Bei Terminschwierigkeiten einigen sich die beiden Spieler untereinander auf einen Nachhol-/Ausweichtermin. Auch der Spielort kann in diesem Fall von den beiden Spielern eigenverantwortlich gewählt werden. Der Turnierleiter oder sein Stellvertreter sind hierüber zu informieren. Nach der letzten Runde ist ein Auffangtermin festzulegen. Bis zur letzten Runde nicht gespielte Partien werden für den Spieler gewertet, der die nicht rechtzeitige Durchführung nicht zu vertreten hatte. Im Zweifelsfall entscheidet der Turnierleiter.

Spieler mit weniger als der Hälfte der angesetzten Spiele fallen aus der Wertung.

2.4 Ist ein Spieler unentschuldig an einem offiziellen Spielabend nicht anwesend, kann ab 20.00 Uhr die Uhr in Gang gesetzt werden. Die Partie gilt für den Abwesenden als verloren, wenn er nicht innerhalb einer Stunde nach Starten der Uhr erscheint. Eine Rücksetzung der Uhr durch den Turnierleiter oder Neuansetzung der Partie ist nur bei triftigem, nicht vorhersehbarem Grund möglich (z B. plötzliche Krankheit, Unfall, Verkehrschaos).

2.5 Die Vereinsmeisterschaft wird im Rundensystem gespielt. Bei Punktgleichheit entscheidet die Wertung nach Sonneborn-Berger, bei deren Gleichheit die Siegwertung (auch für Auf-/Abstieg).

2.6 Jeder Spieler hat je Partie 2 Stunden Bedenkzeit (ohne Verlängerung). Die Partie ist zu notieren.

2.7 Bis zu einer Teilnehmerzahl von 14 wird in einer Gruppe, jeder gegen jeden gespielt (Vollrunde).

Übersteigt die Zahl der Anmeldungen 14 Teilnehmer, wird wie folgt in Gruppen gespielt:

Bei 15 bis 20 gemeldeten Teilnehmern:

Es werden zwei Untergruppen gebildet. Die Einteilung erfolgt nach der aktuellen Deutschen Wertungsziffer (DWZ), Stand 01.09. Die Untergruppe 1 bilden hierbei die Teilnehmer mit der höchsten und niedrigsten, dritthöchsten und drittniedrigsten, fünfhöchsten und fünfniedrigsten usw. DWZ, die Untergruppe 2 bilden die Teilnehmer mit der zweithöchsten und zweitniedrigsten, vierthöchsten und viertniedrigsten, sechshöchsten und sechsniedrigsten usw. DWZ. Bei ungerader Teilnehmerzahl wird ein fiktiver Teilnehmer an das Ende der DWZ-Reihung gestellt; die Untergruppe 1 besteht in diesem Fall somit aus einem Teilnehmer weniger.

Innerhalb der Untergruppen 1 und 2 spielt jeder gegen jeden. Die Erst- und Zweitplatzierten der beiden Untergruppen spielen den Vereinsmeister in einer Endrunde aus.

In der Endrunde spielen die beiden Untergruppensieger zunächst mit weiß über Kreuz gegen die Untergruppenzweiten, dann mit schwarz gegen den zweiten ihrer Untergruppe. In der letzten Runde spielen die beiden Sieger und die beiden zweitplatzierten jeder Untergruppe gegeneinander. Die Farbe dieser Begegnungen wird zu Beginn der Endrunde gelöst.

Haben nach der Endrunde zwei Spieler die gleiche Platzierung gemäß Ziffer 2.5, entscheidet der direkter Vergleich in der Endrunde. Endete dieser Remis wird die Platzierung durch einen Stichkampf ermittelt. Haben nach der Endrunde mehr als zwei Spieler die gleiche Platzierung gemäß Ziffer 2.5 ist ebenfalls ein Stichentscheid durchzuführen.

Die Modalitäten des Stichkampfes/-entscheides legt der Turnierleiter fest.

Bei 21 bis 28 gemeldeten Teilnehmern

Es wird eine A-Gruppe und eine B-Gruppe gebildet. Beide (Haupt-)Gruppen sind jeweils gleichgroß. Bei ungerader Teilnehmerzahl wird der A-Gruppe ein Spieler mehr zugeteilt. Der Vereinsmeister (Stadtmeister) wird in der A-Gruppe ausgespielt.

Für die Zuteilung zur A-Gruppe gilt:

- die ersten sechs der letzten Stadtmeisterschaft (wurde die Meisterschaft im Gruppenmodus für 15 bis 20 Teilnehmer ausgetragen jeweils die ersten drei der Untergruppe 1 und der Untergruppe 2)
- die ersten zwei der B-Gruppe des Vorjahres (bzw. die beiden Erstplatzierten der B-Endrunde, beim Modus mit B-Untergruppen)
- weitere drei bis maximal 6 Spieler (je nach Gruppengröße) entsprechend der aktuellen DWZ (Stand 01.09.).

Bei mehr als 28 gemeldeten Teilnehmern:

Es wird eine A-Gruppe mit 14 Teilnehmern gebildet. Die Zuteilung zur A-Gruppe erfolgt entsprechend der Grundsätze bei einer Meldezahl von 21 bis 28 Teilnehmern.

Je nach Zahl der gemeldeten Teilnehmer werden Untergruppen (z. B. B-Gruppe 1 und B-Gruppe 2) analog der Grundsätze bei einer Meldegröße von 15 bis 20 Teilnehmern oder neben der B-Gruppe weitere Hauptgruppen (z. B. C-Gruppe) gebildet.

Wird eine C-Gruppe gebildet, gilt für die Zuteilung zur B-Gruppe (analoge Zuteilung gilt bei der Bildung weiterer Hauptgruppen):

- die Absteiger aus der A-Gruppe
- die Plätze drei bis sechs der B-Gruppe des Vorjahres
- die ersten zwei der C-Gruppe des Vorjahres (bzw. die beiden Erstplatzierten der C-Endrunde, beim Modus mit C-Untergruppen)
- Auffüllung mit weiteren Spielern bis zur festgelegten Gruppengröße entsprechend der aktuellen DWZ (Stand 01.09.).

3. Pokalturnier

3.1 Der Schachclub Moosburg 1956 e. V. führt jährlich ein Pokalturnier durch. Teilnahmeberechtigt sind alle Vereinsmitglieder, soweit sie nicht parallel am Spielbetrieb eines anderen Schachvereins teilnehmen. Der Sieger erhält den Titel „Pokalmeister 20..“.

3.2 Das Turnier findet zeitlich nach Beendigung der Vereinsmeisterschaft statt.

3.3 Das Pokalturnier wird im K.O.-System durchgeführt. Hierzu wird das Losverfahren in der ersten Runde so gestaltet (z. B. haben bei 17 Anmeldungen in der 1. Runde 15 Teilnehmer ein Freilos und nur eine Begegnung wird gespielt), dass ab der 2. Runde kein Teilnehmer mehr spielfrei ist (also 8, 16, 32 usw. Teilnehmer). Die Auslosung der Parteien erfolgt jeweils am Spielabend. Die Farben werden unmittelbar vor Spielbeginn ausgelost.

3.4 Kann eine Partie wegen begründeter Verhinderung (z. B. Krankheit oder dienstlicher Termin) eines Spielers am Losabend nicht gespielt werden und liegt eine Entschuldigung vor, ist sie bis zum nächsten Losabend nachzuholen. Konnte die Partie nicht nachgeholt werden, wird sie für den Spieler als gewonnen gewertet, der die Verhinderung am Spielabend und am Nachholtermin nicht zu vertreten hatte. Sind beide Spieler verantwortlich, dass die Partie nicht gespielt wurde (z. B. Spieler A am Losabend begründet verhindert, Spieler B an allen möglichen Ersatzterminen begründet verhindert), entscheidet das Los, wer eine Runde weiterkommt. Die Feststellung einer „begründeten“ Verhinderung obliegt dem Turnierleiter des Pokalturniers (ersatzweise seinem Stellvertreter).

Wer wiederholt für die Verhinderung einer Partie verantwortlich ist, erhält beim Nachholtermin wegen der zweiten bzw. dritten Verhinderung (unabhängig von der Ursache) eine Zeitsanktion von 15 bzw. 30 Minuten (Kürzung seiner Bedenkzeit auf 105 bzw. 90 Minuten). Wer mehr als dreimal eine Verhinderung zu vertreten hat, wird aus dem Turnier ausgeschlossen.

Ab dem Viertelfinale soll der Turnierleiter versuchen, Verhinderungen einzelner Spieler vorzubeugen, in dem er die Festlegung des nächsten Los- und Spielabends mit den verbliebenen Teilnehmern abspricht.

3.5 Ist ein Spieler unentschuldig an einem angesetzten Los- und Spielabend nicht anwesend, kann ab 20.00 Uhr die Uhr in Gang gesetzt werden. Die Partie gilt für den Abwesenden als verloren, wenn er nicht innerhalb einer Stunde nach Starten der Uhr erscheint. Eine Rücksetzung der Uhr durch den Turnierleiter oder Neuansetzung der Partie ist nur bei triftigem, nicht vorhersehbarem Grund möglich (z. B. plötzliche Krankheit, Unfall, Verkehrschaos).

3.6 Jeder Spieler hat je Partie 2 Stunden Bedenkzeit (ohne Verlängerung). Die Partie ist zu notieren.

3.7 Endet eine Partie Remis, erfolgt unmittelbar im Anschluss ein Blitzentscheid mit fünf Minuten Bedenkzeit für jeden Spieler je Partie. Eine Runde weiter kommt, wer als erster zwei Punkte erzielt (ein Sieg zählt einen Punkt, ein Remis zählt einen halben Punkt). In der Blitzentscheidung hat der Spieler in der ersten Partie weiß, der in der Hauptpartie mit schwarz gespielt hat.

Ist ein unmittelbarer Blitzentscheid aus organisatorischen Gründen (z. B. Schließung des Spiello-

kals wegen fortgeschrittener Zeit) nicht möglich, tragen die Spieler den Blitzentscheid vor dem nächsten Los-/Spielabend in eigener Regie aus. Wird die Endspielteilnahme durch verschobenen Blitzentscheid ermittelt, kann der Endspielgegner darauf bestehen, mindestens 5 Tage vor dem Finale über den Gegner informiert zu werden.

4. Blitzmeisterschaft

4.1 Der Schachklub Moosburg führt jedes Jahr eine Blitzmeisterschaft durch. Teilnahmeberechtigt sind nur Vereinsmitglieder. Der Sieger erhält den Titel „Blitzmeister 20..“.

4.2 Die Blitzmeisterschaft wird an einem Abend im Schweizer System durchgeführt. Hierbei ist ein gängiges Computerprogramm einzusetzen. Über die Anzahl der Runden entscheidet der Turnierleiter. Bei Punktegleichheit entscheidet die Wertung nach „Buchholz“, bei deren Gleichheit die Wertungs-Wertung.

4.3 Die Bedenkzeit je Partie beträgt 5 Minuten.

5. Sonstiges

5.1 Werden sonstige Turniere abgehalten, sind die Regeln hierfür in Anlehnung zur vorliegenden Turnierordnung vor Beginn eines Turniers festzulegen.

5.2 Treten Konstellationen auf, die durch die Turnierordnung nicht geregelt sind, entscheidet der Turnierleiter. Ziffer 1.3 bleibt hiervon unberührt.

Diese Turnierordnung tritt mit Verabschiedung durch die Mitgliederversammlung am 31. Januar 2003 in Kraft. Der Modus bereits laufender Turniere (z. B. Vereinsmeisterschaft 2002/2003) bleibt hiervon unberührt, jedoch soll auf die Turnierordnung zurückgegriffen werden, wenn Streitige Sachverhalte bei Ausschreibung zu Beginn des laufenden Wettbewerbs nicht geregelt waren.

Moosburg, 31. Januar 2003

1. Vorsitzender

2. Vorsitzender

Kassier

Schriftführer

Jugendwart

Spielleiter

Beispiel Einteilung der Untergruppen in der Vereinsmeisterschaft und Festlegung der anschließenden Endrundepaarungen (hier bei 19 gemeldeten Teilnehmern)

Gemeldete Teilnehmer

Spieler 1	DWZ	2000	A
Spieler 2	DWZ	1950	B
Spieler 3	DWZ	1900	A
Spieler 4	DWZ	1850	B
Spieler 5	DWZ	1800	A
Spieler 6	DWZ	1750	B
Spieler 7	DWZ	1700	A
Spieler 8	DWZ	1650	B
Spieler 9	DWZ	1600	A
Spieler 10	DWZ	1550	B
Spieler 11	DWZ	1500	B
Spieler 12	DWZ	1450	A
Spieler 13	DWZ	1400	B
Spieler 14	DWZ	1350	A
Spieler 15	DWZ	1300	B
Spieler 16	DWZ	1250	A
Spieler 17	DWZ	1200	B
Spieler 18	DWZ	1150	A
Spieler 19	DWZ	1100	B
Fiktiver Spieler	DWZ	0	(A)

Untergruppeneinteilung

Untergruppe 1

Spieler 1	DWZ	2000
Spieler 3	DWZ	1900
Spieler 5	DWZ	1800
Spieler 7	DWZ	1700
Spieler 9	DWZ	1600
Spieler 12	DWZ	1450
Spieler 14	DWZ	1350
Spieler 16	DWZ	1250
Spieler 18	DWZ	1150

Untergruppe 2

Spieler 2	DWZ	1950
Spieler 4	DWZ	1850
Spieler 6	DWZ	1750
Spieler 8	DWZ	1650
Spieler 10	DWZ	1550
Spieler 11	DWZ	1500
Spieler 13	DWZ	1400
Spieler 15	DWZ	1300
Spieler 17	DWZ	1200
Spieler 19	DWZ	1100

Endrunde (die Farben der 3. Runde werden zu Beginn der Endrunde per Los ermittelt)

1. Runde

Sieger Untergruppe 1 (weiß) : Zweiter Untergruppe 2 (schwarz)
 Sieger Untergruppe 2 (weiß) : Zweiter Untergruppe 1 (schwarz)

2. Runde

Zweiter Untergruppe 1 (weiß) : Sieger Untergruppe 1 (schwarz)
 Zweiter Untergruppe 2 (weiß) : Sieger Untergruppe 2 (schwarz)

3. Runde

Sieger Untergruppe 1 : Sieger Untergruppe 2
 Zweiter Untergruppe 1 : Zweiter Untergruppe 2

Beispiel Durchführung der Losabende im Pokalturnier
(hier bei 21 gemeldeten Teilnehmern)

Zunächst werden willkürlich aus allen Teilnehmern soviel Paarungen gelost, dass für die 2. Runde eine Teilnehmerzahl von 2^x (also 4, 8, 16, 32 ...) übrig bleibt. Die restlichen Teilnehmer haben Freilos.

1. Losabend

Es werden 5 Paarungen zur Ermittlung von 5 Teilnehmern für die 2. Runde gelost

Teilnehmer	1	:	Teilnehmer	7
Teilnehmer	4	:	Teilnehmer	13
Teilnehmer	5	:	Teilnehmer	9
Teilnehmer	15	:	Teilnehmer	20
Teilnehmer	18	:	Teilnehmer	21

11 Teilnehmer haben Freilos

Teilnehmer 2
Teilnehmer 3
Teilnehmer 6
Teilnehmer 8
Teilnehmer 10
Teilnehmer 11
Teilnehmer 12
Teilnehmer 14
Teilnehmer 16
Teilnehmer 17
Teilnehmer 19

2. Losabend

Aus den 16 verbliebenen Teilnehmern (die Sieger der 5 Paarungen der 1. Runde und die 11 Teilnehmer die in der 1. Runde Freilos hatten) werden die 8 Paarungen der 2. Runde gelost.

3. Losabend

Aus den 8 verbliebenen Teilnehmern der 2. Runde (die Sieger der 8 Paarungen der 2. Runde) werden die 4 Paarungen der 3. Runde gelost.

4. Losabend

Aus den 4 verbliebenen Teilnehmern der 3. Runde (die Sieger der 4 Paarungen der 3. Runde) werden die 2 Paarungen der 4. Runde gelost.

5. Spielabend

Die beiden Sieger der 4. Runde bestreiten das Endspiel (Finalrunde = 5. Runde).