



Turnierordnung

des Schach-Klub Freising e.V.

A) Allgemeines

1. Es finden die Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE), des Deutschen Schachbundes (DSB) sowie des Bayerischen Schachbundes (BSB) Anwendung, soweit nicht Abweichungen in den nachfolgenden Bestimmungen enthalten sind.
2. Die Spielzeit beträgt bei der Stadtmeisterschaft zwei Stunden für 40 Züge, danach 30 Minuten für den Rest der Partie.
Beim Pokalturnier beträgt die Spielzeit je Spieler 1 ½ Stunden für die komplette Partie.
Die Jugendleitung kann für die Jugendturniere eine abweichende Bedenkzeit festlegen.
3. Der Spielbeginn für Einzelturnier ist jeweils Freitag um 20 Uhr. Für Schnell- und Blitzschach liegen Anmeldeschluss und Spielbeginn im Ermessen des Turnierleiters. Anmeldung bis 20:00 Uhr ist erwünscht.
4. Änderungen dieser Turnierordnung können sowohl durch die ordentliche Mitgliederversammlung als auch durch den Vereinsausschuss erfolgen. Für eine Änderung ist eine einfache Mehrheit erforderlich.
5. Bei Streitfällen entscheidet die Turnierleitung (Jugendleiter). Gegen diese Entscheidung kann beim Turnierausschuss Protest eingelegt werden; der Turnierausschuss entscheidet dann endgültig.
6. Teilnahmeberechtigt für alle vereinsinternen Turniere sind jedes Vereinsmitglied und jeder im Stadt- und Landkreis wohnende Bürger.

B) Spielbetrieb

Der Schach-Klub Freising trägt jährlich folgende Turniere aus:

- Stadtmeisterschaft (Erwachsene, Jugend)
- Blitzmeisterschaft
- Pokalturnier (K.O.-System mit Nebenrunde)
- Schnellschachturnier

1. Stadtmeisterschaft

Der Schach-Klub Freising ermittelt alljährlich im Rahmen eines Turniers den Freisinger Stadtmeister im Schach.

Als Zeitpunkt für die Durchführung sollen möglichst die Monate September bis Dezember gewählt werden.

Die Meisterschaft wird in eine A-Gruppe, in welcher der Stadtmeister ermittelt wird, und einer weiteren Qualifikationsgruppe ausgespielt. Bis 14 Teilnehmer wird in einer Gruppe gespielt.

Jede Gruppe kann nach Rundensystem oder nach Schweizer System gespielt werden.

Teilnahmeberechtigt für die A-Gruppe sind:

- die ersten Drei aus der letzten Stadtmeisterschaft (in 2005 die ersten 6 der Stadtmeisterschaft 2004)
- der Erste des Qualifikationsturniers (entfällt, falls es im Vorjahr nur eine Gruppe gab);
- der amtierende Pokalsieger (ab 2006)
- weitere Spieler bis zur Teilnehmerzahl 8, die zur Auslosung die beste aktuelle DWZ haben.

1.1 Rundensystem

Die Startreihenfolge wird ausgelost. Vor der letzten Runde müssen alle Partien der vorherigen Runden gespielt sein.

Bei Punktgleichheit entscheidet die Wertung nach 'Sonneborn-Berger'.

1.2 Schweizer System

Die Turnierauslosung erfolgt über eine offizielle Turniersoftware des DSB (z. B.: Swiss-Chess).

Die Startreihenfolge ergibt sich nach der aktuellen DWZ-Liste.

Sind zur Auslosung der nächsten Runde noch Partien offen, so werden diese vorläufig remis gewertet.

Da dies zu Verzerrungen der Auslosung führt, gilt dies nur für Ausnahmefälle, die von der Turnierleitung genehmigt werden müssen. Grundsätzliches Ziel sollte es sein, eine Auslosung nur nach vollständiger Vorlage der Ergebnisse der Vorrunde vorzunehmen.

Verschobene Partien müssen vor der übernächsten Runde fertiggespielt sein, bei Spielpausen vor der nächsten Runde.

Das Schweizer System wird auf maximal 7 Runden begrenzt. Bei Punktgleichheit entscheidet die Wertung nach 'Buchholz'; die schlechteste Wertung jedes Spielers wird nicht mit gewertet.

1.3 Sowohl für Runden- als auch für Schweizer System gelten die folgenden Bestimmungen:

- Spieltermin ist jeweils am Freitag (Jugend: Samstag);
- Meldeschluss für alle Turniere ist 15 Minuten vor Spielbeginn;
- Der Spielbeginn wird auf spätestens 20:00 Uhr festgelegt.
Die Uhr ist zu diesem Zeitpunkt durch die Turnierleitung in Gang zu setzen;
- Der Spielort ist das Vereinslokal;
- Partieverchiebungen sind nur mit Genehmigung der Turnierleitung zulässig; grundsätzlich sollten sich die Gegner vorher über einen Ausweichtermin verständigen, bevor dies der Turnierleitung mitgeteilt wird;
- Können sich die Spieler bei Partieverchiebungen auf keinen Termin einigen, so setzt die Turnierleitung einen Termin fest;
- Nach Beginn der ersten Runde kann ein Spieler nur dann ins Turnier aufgenommen werden, wenn alle Teilnehmer der betroffenen Gruppe zustimmen;
- Vor Beginn der letzten Runde müssen sämtliche vorausgehenden Partien beendet werden;

Bei Nichtbeachtung einer dieser Bestimmungen muss der schuldige Spieler damit rechnen, dass die Partie für ihn als verloren gewertet wird. Sind beide Spieler schuld, so können beide genullt werden.

Bei triftigen Gründen (Krankheit oder Unfall) kann die Turnierleitung einen neuen Termin festlegen bzw. bei Verspätung die Uhren auf 'Null' zurückstellen.

Bei Punktgleichheit entscheidet die Wertung auch um den Stadtmeistertitel und um den Aufstieg. Nur bei völliger Wertungsgleichheit (unter Hinzuziehung der Feinwertung) muss um den 1. Platz ein Stichkampf mit vertauschten Farben ausgetragen werden.

2. Blitzmeisterschaft

Der Schach-Klub Freising führt jedes Jahr eine Blitzmeisterschaft durch.

Der Sieger erhält den Titel 'Blitzmeister 20..!'

Die Blitzmeisterschaft wird im Rundensystem durchgeführt. Ob ein- oder doppelrundig gespielt wird, entscheidet die Turnierleitung nach dem Stand der Anmeldungen für die jeweilige Runde.

Bei Punktgleichheit geht das arithmetische Mittel der zur Diskussion stehenden Plätze in die Wertung ein.

Die Blitzmeisterschaft der Erwachsenen sollte an fünf Abenden durchgeführt werden, wobei für die Endwertung nur die drei besten Platzierungen jedes Spielers herangezogen werden. Spieler, die nicht mindestens an drei Runden teilgenommen haben, werden nicht in die Endwertung aufgenommen.

Bei Gleichheit im Gesamtklassement entscheidet um den Blitzmeistertitel die jeweils nächstbessere Streichwertung. Ist diese ebenfalls identisch findet ein Stechen nach „best of 3“ statt.

3. Pokalturnier

Der Schach-Klub Freising führt jedes Jahr ein Pokalturnier durch.

Der Sieger erhält den Titel 'Pokalmeister 20..'.
Er qualifiziert sich ab 2006 für die A-Gruppe der darauf folgenden Stadtmeisterschaft.

Das Pokalturnier wird im K.O.-System durchgeführt.

In allen Runden wird, notfalls durch eine Entscheidungspartie, ein Gewinner und ein Verlierer ermittelt. D.h., es wird für die Turniertabelle keine halben Punkte geben (für die DWZ-Auswertung wird ein Remis in der regulären Partie selbstverständlich als halber Punkt an den DWZ-Beauftragten gemeldet). Endet eine reguläre Partie unentschieden, wird im Anschluss eine Entscheidungspartie mit 10 Minuten Bedenkzeit je Spieler ausgetragen. Die Farben werden neu ausgelost. Weiß erhält zwei Zusatzminuten Bedenkzeit (insgesamt also 12 Minuten) und muss für das Weiterkommen die Partie gewinnen.

Turnierablauf

Die erste Runde wird ohne bestimmte Reihenfolge bzw. Setzung von Spielern durch die Turnierleitung ausgelost. Nach der Startrunde spielen in der zweiten Runde die Gewinner und die Verlierer jeweils gegeneinander. (bei einer ungeraden Paarungszahl kann es vorkommen, dass in einer Partie ein Gewinner gegen einen Verlierer der ersten Runde antreten muss).

Nach der zweiten Runde ergibt sich folgende Situation:

- Spieler mit 2 Siegen ziehen in die Finalrunde ein;
- Teilnehmer, die noch keinen Punkt erzielt haben, rücken in das Nebenturnier, in dem die Plätze ab Rang 3 ermittelt werden;
- Alle Spieler, die einen Punkt erzielt haben, spielen eine Zwischenrunde. Die Sieger dieser Runde qualifizieren sich für die Finalrunde, die Verlierer spielen dann im Nebenturnier.

Finalrunde

Alle Spieler mit einem Punkt werden gegen die bisher ungeschlagenen Teilnehmer gelost. Die Verlierer dieser und der folgenden Runden rücken in das Nebenturnier, die Sieger spielen im K.O.-System den Pokalsieger aus.

Die Turnierleitung entscheidet je nach verbliebener Teilnehmerzahl, wann die Partienzahl auf eine Zweierpotenz angeglichen wird (wenn möglich zum Viertelfinale, jedoch spätestens zum Halbfinale). Es ist nicht zu vermeiden, dass Spieler zweimal gegeneinander antreten müssen. Dieser Zustand ist solange aufzuschieben, bis es sich nicht mehr vermeiden lässt.

Nebenrunde

Es zählen alle im Laufe des gesamten Turniers errungene Punkte. Wie im Schweizer System sollen, wenn möglich, punktgleiche Spieler gegeneinander gelost werden. Das Endklassement ergibt sich aus den gewonnen Runden je Teilnehmer. Bei Punktgleichheit entscheidet die Wertung (die Auswertung erfolgt mit einer Streichwertung).

Im übrigen gelten sinngemäß die Bestimmungen der Stadtmeisterschaft.

4. Schnellschachturnier

Der Schach-Klub Freising führt jedes Jahr ein Schnellschachturnier durch. Das Turnier wird an zwei Abenden gespielt. Da am ersten Spieltag die Auslosung stattfindet, werden bei einer ungeraden Rundenanzahl die niedrige Anzahl Runden gespielt. Am zweiten Spieltag werden die restlichen Runden ausgetragen. Die Spielzeit beträgt zwischen 20 - 30 Minuten je Spieler und Partie und wird wie der Austragungsmodus (Rundenanzahl) je nach Teilnehmerzahl von der Turnierleitung festgelegt. Ziel sollte die Durchführung nach Schweizer System in 7 Runden sein. Hierfür sind jedoch mindestens 14 Teilnehmer erforderlich.

Die jeweiligen Wertungen (Sonneborn-Berger bzw. Buchholz) kommen zur Anwendung.

Der Gewinner erhält den Titel 'Schnellschachmeister 20..'.
Er qualifiziert sich ab 2006 für die A-Gruppe der darauf folgenden Stadtmeisterschaft.

Diese Turnierordnung wurde durch den Vereinsausschuss am 24. Januar 2005 beschlossen. Sie setzt damit die alte Turnierordnung vom 6. Mai 1986 und alle Ergänzungen außer Kraft.

Freising, den 24. Januar 2005

| | |
|---|--|
| gez. Hans-Jürgen Werner (1.Vorsitzender) | gez. Robert Trapp (1.Turnierleiter) |
| gez. Wolfgang Schneider (2.Vorsitzender) | gez. Sascha Trapp (Schriftführer) |

Diese Turnierordnung enthält die Änderungen vom 19.06.2006 und 17.03.2008.