

# **BSG 1827 Eckbauer e.V. - Turnierordnung (vom 25.03.2011)**

Diese Turnierordnung regelt den Spielbetrieb der BSG Eckbauer. Sie tritt am 01.04.2011 in Kraft. Der Spielleiter sorgt für die ordnungsgemäße Durchführung und setzt seine Entscheidungen durch.

In einem Spieljahr werden die folgenden Klubturniere durchgeführt:

- a) Klubmeisterschaft
- b) Klubpokalmeisterschaft
- c) Blitzturniere
- d) Schnellschachturniere
- e) Fischer-Schnellschachturniere

Das Spieljahr beginnt nach der ordentlichen Mitgliederversammlung und endet mit der darauf folgenden ordentlichen Mitgliederversammlung. Zu diesem Zeitpunkt sollten alle Klubturniere beendet sein. An der Klubmeisterschaft und am Klubpokal können nur ordentliche Mitglieder teilnehmen. Die anderen Turniere sind offen für alle Schachspieler.

Die aktuell gültigen FIDE Regeln sind Bestandteil dieser Turnierordnung, soweit diese nichts anderes vorsieht. Das Klingeln eines Mobiltelefons wird mit 3 Minuten Zeitstrafe geahndet und erst im Wiederholungsfall mit Partieverlust.

## ***Klubmeisterschaft***

Die Klubmeisterschaft des kommenden Jahres beginnt bereits nach der Sommerpause des aktuellen Jahres und wird in der Regel als einrundiges Turnier durchgeführt. Je nach Spieleranzahl wird in mehreren Gruppen von 6 bis 12 Spielern gespielt. Abweichungen sind zulässig, bei geringer Beteiligung können Gruppen doppelrundig gespielt werden.

Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge, danach 30 Minuten für den Rest.

Spielbeginn ist 19:30 Uhr, die Karenzzeit beträgt 30 Minuten.

Anmeldungen müssen bis spätestens 10 Minuten vor Beginn der ersten Runde erfolgen.

Ist ein Spieler zu einem angesetzten Spieltermin verhindert, muss er spätestens 24 Stunden vorher seinen Gegner (und den Spielleiter) informieren und sich auf einen Ersatztermin innerhalb von 2 Wochen verständigen. Kommt es zu keiner Einigung, legt der Spielleiter einen endgültigen Termin fest. Vorspielen einzelner Partien ist erlaubt. Nachholen von Partien nach der letzten Runde ist grundsätzlich nicht möglich.

Die Bestplatzierten einer Gruppe steigen in die höhere Gruppe auf, die Letztplatzierten einer Gruppe steigen in die tiefere Gruppe ab. Die Anzahl der Auf- und Absteiger hängt von der Gruppengröße ab und wird vor Spielbeginn bekannt gegeben. In der Regel gibt es bei bis zu 7 Spielern je einen Auf- und Absteiger und bei mehr als 10 Spielern je 3 Auf- und Absteiger.

Über die Platzierung entscheidet:

- a) die Summe der Punkte (Sieg=1, Remis=1/2, Verlust=0)
- b) die Sonneborn-Berger-Wertung
- c) die Anzahl der Siege
- d) der direkte Vergleich, bei Remis der Schwarzspieler

Der Sieger der höchsten Gruppe erhält den Titel **Klubmeister (Jahr)**.

## ***Klubpokalmeisterschaft***

Der Klubpokal wird als K.o.-System durchgeführt, d.h. der Verlierer scheidet aus.

Die Anmeldung erfolgt spätestens am letzten Vereinsabend vor der ersten Runde. Die Auslosung der ersten Runde erfolgt noch am selben Abend. Bei dieser Auslosung gibt es so viele Freilose, dass die Spieleranzahl für die zweite Runde eine Zweierpotenz ist.

Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge, danach 30 Minuten für den Rest.

Spielbeginn ist 19:30 Uhr, die Karenzzeit beträgt 30 Minuten.

Endet die Partie Remis findet innerhalb von 2 Wochen eine Wiederholungspartie mit vertauschten Farben statt. Können sich die Spieler auf keinen Termin einigen, legt der

Spielleiter einen endgültigen Termin fest. Endet auch diese Partie mit Remis, werden zeitnah zwei Schnellschachpartien zu 15 Minuten durchgeführt. Die Farbe der ersten Partie wird ausgelost, bei der zweiten Partie wird die Farbe gewechselt. Steht immer noch kein Sieger fest, werden solange mit wechselnden Farben weitere einzelne Schnellpartien gespielt, bis eine Partie gewonnen wird.

Ist ein Spieler zu einem angesetzten Spieltermin verhindert, muss er spätestens 24 Stunden vorher seinen Gegner (und den Spielleiter) informieren und sich auf einen Ersatztermin innerhalb von 2 Wochen verständigen. Kommt es zu keiner Einigung, legt der Spielleiter einen endgültigen Termin fest. Vorspielen der aktuellen Runde ist erlaubt. Grundsätzlich müssen alle Partien der aktuellen Runde vor dem Termin der nächsten Runde beendet sein.

Der Sieger der Finalrunde erhält den Titel **Pokalsieger (Jahr)**.

### ***Blitzturniere***

Im Spieljahr werden 6 Blitzturniere durchgeführt. Die Blitzturniere werden als einrundiges Turnier gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler. Es gelten die FIDE Blitzregeln. Spielbeginn ist 20:00 Uhr, Anmeldeschluß ist 19:55 Uhr. Bei weniger als 4 Teilnehmern fällt das Turnier aus. Bei 4 oder 5 Teilnehmern kann mit einfacher Mehrheit beschlossen werden, doppelrundig zu spielen. Jeder Spieler erhält die Prozentzahl seiner erreichten Punkte als Wertung. Über die Platzierung entscheidet:

- a) die Summe der besten 4 Wertungen
- b) die Summe der besten 3 Wertungen
- c) die Summe der besten 2 Wertungen
- d) die beste Einzelwertung

Der Sieger erhält den Titel **Blitzmeister (Jahr)**.

### ***Schnellschachturniere***

Im Spieljahr werden 6 Schnellschachturniere durchgeführt. Die Schnellschachturniere werden als einrundiges Turnier gespielt, bei mehr als 8 Teilnehmern als 7-rundiges Schweizer System Turnier. Die Bedenkzeit beträgt 15 Minuten pro Spieler. Es gelten die FIDE Schnellschachregeln. Spielbeginn ist 19:30 Uhr, Anmeldeschluß ist 19:25 Uhr. Bei weniger als 4 Teilnehmern fällt das Turnier aus. Bei 4 oder 5 Teilnehmern kann mit einfacher Mehrheit beschlossen werden, doppelrundig zu spielen. Jeder Spieler erhält die Prozentzahl seiner erreichten Punkte als Wertung. Über die Platzierung entscheidet:

- a) die Summe der besten 4 Wertungen
- b) die Summe der besten 3 Wertungen
- c) die Summe der besten 2 Wertungen
- d) die beste Einzelwertung

Der Sieger erhält den Titel **Schnellschachmeister (Jahr)**.

### ***Fischer-Schnellschachturniere***

Im Spieljahr werden 6 Schnellschachturniere mit Bonuszeit nach Fischer durchgeführt. Die Fischer-Schnellschachturniere werden als einrundiges Turnier durchgeführt, bei mehr als 8 Teilnehmern als 7-rundiges Schweizer System Turnier. Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler zuzüglich 5 Sekunden für jeden Zug. Es gelten die FIDE Blitzregeln. Spielbeginn ist 19:30 Uhr, Anmeldeschluß ist 19:25 Uhr. Bei weniger als 4 Teilnehmern fällt das Turnier aus. Bei 4 oder 5 Teilnehmern kann mit einfacher Mehrheit beschlossen werden, doppelrundig zu spielen. Jeder Spieler erhält die Prozentzahl seiner erreichten Punkte als Wertung. Über die Platzierung entscheidet:

- a) die Summe der besten 4 Wertungen
- b) die Summe der besten 3 Wertungen
- c) die Summe der besten 2 Wertungen
- d) die beste Einzelwertung

Der Sieger erhält den Titel **Fischer-Schnellschachmeister (Jahr)**.