



Schachverein Strand von 1974 e.V.

Scharbeutz / Timmendorfer Strand e.V.

Stand: Januar 1997

Turnierordnung

1. Allgemeines

Alle Vereinsturniere des SV Strand von 1974 e.V. werden nach den aktuellen FIDE-Regeln in Verbindung mit dem Turnierleiterhandbuch des Deutschen Schachbundes (Nöttger/Schubart) durchgeführt.

Zu allen internen Meisterschaften des SV Strand von 1974 e.V. sind nur Spieler zugelassen, die ordentliche Mitglieder im SV Strand von 1974 e.V. sind.

2. Spielort und –zeit

Der Spielort ist das Vereinslokal, zur Zeit Hotel Wennhof/Scharbeutz.

Der Turnierabend findet jeweils freitags statt.

Für Nachholspiele ist jeweils ein Sonntag im Monat bestimmt (vom Terminplan vorgegeben).

Spielbeginn ist freitags 19.30 Uhr, sonntags 10.00 Uhr.

3. Vereinsmeisterschaft

Die Vereinsmeisterschaft ist ein vollrundiges Turnier.

Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden/40 Züge und 30 Minuten für den Rest pro Spieler/Partie.

Bei Punktgleichheit in der Endtabelle entscheidet die Sonneborn-Berger-Wertung, sollte diese gleich sein, entscheidet der direkte Vergleich.

3.1 Gruppeneinteilung

Bei einer Teilnehmerzahl von bis zu 20 Spielern wird die Vereinsmeisterschaft in einer Gruppe durchgeführt. Ab 21 Teilnehmern werden 2 Vorrundengruppen nach Teilnehmerstärke gleichmäßig aufgeteilt. Die Teilnehmer werden nach der zuletzt abgeschlossenen Vereinsmeisterschaft wie folgt aufgeteilt:

1. Sieger der Vereinsmeisterschaft in Gruppe A,
- 2.+3. Sieger der Vereinsmeisterschaft in Gruppe B,
- 4.+5. Sieger der Vereinsmeisterschaft in Gruppe A,
- 6.+7. Sieger der Vereinsmeisterschaft in Gruppe B, usw.

Die Teilnehmer, die in der Rangliste enthalten sind und nicht an der neuen Vereinsmeisterschaft teilnehmen, werden gestrichen. Die Rangliste wird dann von unten der Reihe nach aufgefüllt. Neue Mitglieder werden nach Spielstärke in der Rangliste eingestuft.

Wird in der Vorrunde in 2 Gruppen gespielt, tritt folgende Gruppeneinteilung für die Endrunde ein:

- 1.-4. Sieger der Gruppe A und B qualifiziert sich für das A-Finale,
- 5.-8. Sieger der Gruppe A und B qualifiziert sich für das B-Finale,
- ab dem 9. Sieger der Gruppe A und B qualifiziert sich für das C-Finale.

In den Vor- und Endrundengruppen werden die Startnummern der Teilnehmer ausgelost.

3.2 Nachholpartien

Der Spieler, der einen oder mehrere Spieltermine nicht wahrnehmen kann, hat grundsätzlich seinen Gegner davon zu informieren und sofort einen Nachholspieltermin zu vereinbaren. Sollte er seinen Gegner nicht erreichen können, hat er den Turnierleiter über die Spielabsage zu informieren. Der Nachholtermin ist dem Turnierleiter mitzuteilen.

Sollte ein Teilnehmer sich nicht bei seinem Gegner oder einem Dritten abmelden, wird die Partie für ihn als Verlust gewertet. Ausnahmen sind nur mit Einverständnis des Gegners möglich. Jeder Teilnehmer der Vereinsmeisterschaft darf maximal 3 Nachholpartien ansammeln. Eine Sonderregelung hierfür ist nur im Krankheitsfall in Absprache mit dem Turnierleiter möglich. Sämtliche Nachholpartien in jeder Gruppe (Vor- und Endrunde) sind vor dem letzten Spieltag auszuführen.

3.3 Ausscheiden eines Turnierteilnehmers

Hat ein Spieler weniger als 50% seiner Partien vollendet, wenn er aus dem Turnier ausscheidet, bleiben seine Ergebnisse in der Turniertabelle stehen (für die Ermittlung der DWZ und für historische Zwecke), aber die von ihm oder gegen ihn erzielten Punkte werden beim Endstand nicht gewertet. Für nicht ausgetragene Partien erhalten der Spieler und der Gegner jeweils einen „-“ in der Turniertabelle. Hat ein Spieler mindestens 50% seiner Partien vollendet, wenn er aus dem Turnier ausscheidet, bleiben seine Ergebnisse in der Turniertabelle stehen und werden für den Endstand gewertet. Für die nicht ausgetragenen Partien erhalten die Gegner ein „+“ und der Spieler selbst ein „-“.

4. Pokalmeisterschaft

Die Pokalmeisterschaft ist ein KO-System. Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden/40 Züge und 30 Minuten für den Rest pro Spieler/Partie.

4.1 Auslosung

Die Paarungen werden vor jeder Runde ausgelost. Der zuletzt gezogene Spieler erhält Weiß. Bei keiner ideellen Teilnehmerzahl (8 /16 / 32) wird mit Vorrunde und Freilos gespielt.

4.2 Nachholpartien

Der Teilnehmer , der einen oder mehrere Spieltermine nicht wahrnehmen kann, hat grundsätzlich seinen Gegner zu informieren und sofort einen Nachholtermin zu vereinbaren. Sollte er seinen Gegner nicht erreichen können, hat er den Turnierleiter über die Spielabsage zu informieren. Der Nachholtermin ist dem Turnierleiter mitzuteilen. Sollte ein Teilnehmer sich nicht bei seinem Gegner oder einem Dritten abmelden, wird die Partie für ihn als Verlust gewertet. Ausnahmen sind nur mit Einverständnis des Gegners möglich. Die Partie ist spätestens zur nächsten Pokalrunde nachzuholen.

4.3. Unentschiedene Partie

Bei unentschiedenem Ausgang der 1. Partie wird eine neue Partie mit vertauschten Farben gespielt. Die Bedenkzeit beträgt hierfür 1 Stunde pro Spieler/Partie. Sollte auch diese Partie keinen Sieger finden, werden 5 Minuten Blitzpartien bis zur Entscheidung bei stetig wechselnden Farben ausgetragen.

5. Blitzmeisterschaft

Die Blitzmeisterschaft ist ein vollrundiges Turnier. Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler/Partie. Bei Punktgleichheit in der Tabelle entscheidet die Sonneborn-Berger-Wertung; sollte diese gleich sein, entscheidet der direkte Vergleich. Die Blitzmeisterschaft findet jedes Jahr im Anschluß an die ordentliche Jahreshauptversammlung statt.

6. Adventsturnier

Das Adventsturnier wird im Schweizer System ausgetragen. Die Bedenkzeit beträgt 10 Minuten pro Spieler/Partie. Es wird nach Schnellschachregeln gespielt. Bei Punktgleichheit in der Tabelle entscheidet die Buchholz-Wertung; sollte diese gleich sein, entscheidet die verfeinert Buchholz-Wertung, danach der direkte Vergleich. Die Rundenzahl beträgt je nach Beteiligung 7 oder 9

Runden. Das Adventsturnier findet jedes Jahr im Anschluß an die außerordentliche Hauptversammlung statt.

1. Vorsitzender

Turnierleiter

Scharbeutz, Januar 1997