

Turnierordnung des Schachvereins Bad Essen e.V

vom 14.01.2011 in der Fassung vom 12.01.2018

I. Allgemeines

1. Der Schachverein Bad Essen e.V. soll regelmäßig pro Jahr folgende Turniere durchführen:
 - a) Ortsmeisterschaft
 - b) Pokalmeisterschaft
 - c) Ortsmeisterschaft im Blitzschach
 - d) Pokalmeisterschaft im Blitzschach
 - e) Meister-Cup im Blitzschach
 - f) Schnellschach-OrtsmeisterschaftWeitere Turniere sind zulässig. Der Spielbetrieb für Jugendliche wird besonders geregelt.
2. Die Ortsmeisterschaften sind offene Turniere. Bei den anderen Turnieren sind nur Vereinsmitglieder startberechtigt. Andere Teilnehmer können vom Spielleiter außer Konkurrenz zugelassen werden.
Startgelder und Sühngelder werden nicht erhoben.
3. Für alle Turniere gelten neben dieser Turnierordnung die Fide-Regeln sowie ergänzend die Ausschreibung des Spielleiters, die am Schwarzen Brett zu veröffentlichen ist.
Kampflose Partien werden im Turnier und bei Wertungssystemen als gespielt berücksichtigt.
Ist im Terminplan für ein Turnier ein Hauptspieltag angesetzt, so hat sich ein an diesem Tage nicht anwesender Spieler um einen Ersatztermin zu bemühen, der mindestens eine Woche vor dem nächsten Rundentermin liegt. Wenn mit dem Gegner keine Einigung zustande kommt, ist der Spielleiter unverzüglich zu informieren.
Das Ergebnis einer Turnierpartie ist dem Spielleiter durch den Sieger oder durch den Führer der weißen Steine umgehend mitzuteilen (Eintrag in die Turniertabelle).
4. Der Spielleiter trifft alle erforderlichen Entscheidungen.
Bei einem Protest gegen seine Entscheidung entscheidet endgültig der erweiterte Vorstand des Vereins.
Falls ein Spieler ohne triftigen Grund aus einem laufenden Turnier ausscheidet, kann der erweiterte Vorstand auf Antrag des Spielleiters eine Sperre verhängen.
5. Die Turniere Ortsmeisterschaft und Vereinspokal werden dem Wertungsreferenten des Schachbezirks gemeldet.

II. Einzelne Turniere

a) Ortsmeisterschaft

1. Die Ortsmeisterschaft wird als einrundiges Turnier durchgeführt. Ab 11 Teilnehmern wird sie in einer Vorrunde und zusätzlich in einer Endrunde gespielt.

2. Als Vorrunde werden gebildet:

bei 11 - 20 Teilnehmern = 2 Gruppen

bei 21 – 30 Teilnehmern = 3 Gruppen usw.

Den Gruppen sollen möglichst gleich viele Spieler mit möglichst gleicher Spielstärke angehören. Dazu wird eine der Anzahl der Gruppen entsprechende Anzahl von Spielern nach der aktuellen DWZ-Zahl gesetzt (gleiche Zahl = Losentscheid) und den Gruppen zugelost. Gespielt wird nach Rundenplan jeder gegen jeden.

Bei 2 Gruppen qualifizieren sich die beiden erstplatzierten Spieler für die Endrunde

Ab 3 Gruppen qualifizieren sich die Gruppensieger für die Endrunde.

3. Bei bis zu 10 Teilnehmern entscheidet das einrundige Turnier über die Platzierung.

Bei 2 Gruppen spielen in der Endrunde die Gruppenersten gegen die Gruppenzweiten der anderen Gruppe. Die Sieger spielen um die Plätze 1 und 2, die Verlierer um die Plätze 3 und 4. Die weiteren Plätze spielen die jeweils Ranggleichen der Vorrunden gegeneinander aus.

Ab 3 Gruppen spielen in der Endrunde die Gruppensieger in einem einrundigen Turnier die Platzierung aus.

4. Bei Punktgleichheit wird in allen Runden nach dem Wertungssystem Sonneborn-Berger entschieden. Ergibt sich hiernach ein Gleichstand zwischen zwei Spielern, zählt der direkte Vergleich, wobei ein Remis mit Schwarz als Gewinn gewertet wird.

5. Die Bedenkzeit beträgt generell 2 Std./40 Züge + 30 Min. für den Rest der Partie.

6. Wenn bei einem Turnier in 2 Gruppen eine Partie in der Endrunde oder bei den weiteren Platzierungsspielen remis endet, wird mit vertauschten Farben im FIDE-Schnellschach-Modus mit 25 Min., 10 Sek./Z extra addierend nochmals gespielt. Auf Wunsch eines Spielers wird die Partie nicht an demselben Tag gespielt. Endet auch diese Partie remis, so sind zwei Partien sofort im Anschluss im Bronstein-Blitz-Modus mit 5 Min., mit 3 Sek. /Z, extra nicht addierend auszutragen. Ergibt sich auch danach Gleichstand, entscheidet die erste gewonnene weitere Partie in diesem Modus.

7. Die Spieler auf den Plätzen 1 – 3 erhalten eine Urkunde.

b) Pokalmeisterschaft

1. Die Pokalmeisterschaft wird nach dem einfachen KO-System ausgetragen. Durch eine Vorrunde ist sicherzustellen, dass Freilose nur dort möglich sind.

2. Die Bedenkzeit beträgt generell 2 Std./40 Züge + 30 Min. für den Rest der Partie. Endet eine Partie remis, so sind zwei Partien sofort im Anschluss im Bronstein-Blitz-Modus mit 5 Min., mit 3 Sek. /Z, extra nicht addierend auszutragen. Ergibt sich auch danach Gleichstand, entscheidet die erste gewonnene weitere Partie in diesem Modus.

3. Die Teilnehmer des Endspiels erhalten eine Urkunde. Der Sieger erhält außerdem einen Wanderpokal, der nach 5 Siegen oder 3 Siegen in Folge in sein Eigentum übergeht.

c) Ortsmeisterschaft im Blitzschach

1. Die Blitz-Ortsmeisterschaft wird an einem Tage ausgetragen.

2. Bei bis zu 10 Teilnehmern wird ein doppelrundiges Turnier in einer Gruppe durchgeführt. Bei mehr Teilnehmern werden einrundige Vor- und Endrunden durchgeführt. Die Gruppen sind wie bei der Ortsmeisterschaft zu bilden.

Für die Vorrunde wird jeweils eine der Anzahl der Gruppen entsprechende Anzahl von Spielern nach der offiziellen DWZ-Zahl gesetzt (gleiche Zahl = Losentscheid) und den Gruppen zugelost.

3. Bei Punktgleichheit in der Vorrunde entscheidet ein Stichkampf oder ggf. eine Stichrunde über die Zuordnung zu den Endrunden. Die Farbverteilung wird ausgelost. Endet der Stichkampf remis, entscheidet die nächste gewonnene Partie. Bei Gleichstand nach einer Stichrunde wird gelost.
4. Bei Punktgleichheit in der Endrunde wird ein Stichkampf um Platz 1 durchgeführt. Im Übrigen gilt das Wertungssystem Sonneborn-Berger. Ergibt sich hiernach ein Gleichstand zwischen zwei Spielern, zählt der direkte Vergleich, wobei ein Remis mit Schwarz als Gewinn gewertet wird.
5. Die Spieler auf den Plätzen 1 - 3 der Gruppe 1 der Endrunde erhalten eine Urkunde.

d) Pokalmeisterschaft im Blitzschach

1. Die Pokalmeisterschaft wird nach dem einfachen KO-System ausgetragen. Durch eine Vorrunde ist sicherzustellen, dass Freilose nur dort möglich sind.
2. Gewonnen hat jeweils, wer zuerst drei Punkte erzielt. Kommen beide Spieler gleichzeitig auf drei Punkte, entscheidet die erste gewonnene weitere Kurzpartie.
3. Die Teilnehmer des Endspiels erhalten eine Urkunde. Der Sieger erhält außerdem einen Wanderpokal, der nach 5 Siegen oder 3 Siegen in Folge in sein Eigentum übergeht.

e) Meister-Cup im Blitzschach

1. Der Meister-Cup im Blitzschach wird nach dem einfachen KO-System ausgetragen. Durch eine Vorrunde ist sicherzustellen, dass Freilose nur dort möglich sind.
2. Gewonnen hat, wer zuerst 10 Punkte bei einem 2-Punkte-Vorsprung erreicht. Wird das nicht erreicht, ist weiterzuspielen, bis ein Spieler den 2-Punkte-Vorsprung erzielt. Beim Stand von 15 Punkten reicht ein Vorsprung von einem Punkt aus.
3. Die Teilnehmer des Endspiels erhalten eine Urkunde. Der Sieger erhält außerdem einen Wanderpokal, der nach 5 Siegen oder 3 Siegen in Folge in sein Eigentum übergeht.

f) Schnellschach-Ortsmeisterschaft

1. Die Partien werden nach den FIDE-Regeln für Schnellschach gespielt. Die Bedenkzeit beträgt 30 Minuten.
2. Gespielt werden 5 Qualifikationsturniere und eine Endrunde. Alle Qualifikationsturniere werden nach dem Schweizer System ausgetragen. Für die Endrunde sind 8 Spieler qualifiziert. Es sind die Sieger der Qualifikationsturniere sowie die weiteren Besten der Gesamtwertung aus allen Qualifikationsturnieren.
3. Jedes Qualifikationsturnier ist ein eigenständiges Turnier. Die Auslosung zur ersten Runde erfolgt um 20.15 Uhr. Sollte es zu einer ungeraden Teilnehmerzahl kommen, gibt es „unten“ ein Freilos. Diese kampflöse Partie zählt für alle Wertungen wie eine gewonnene Partie.
Nach begonnener Auslosung zur ersten Runde kann kein weiterer Spieler an dieser Runde teilnehmen. Ausnahme: bei einer ungeraden Anzahl von Teilnehmern kann der Spielleiter einen weiteren Spieler zulassen. Die Anmeldung beim Spielleiter kann auch vor dem Spielabend erfolgen, falls ein Teilnehmer nicht pünktlich kommen kann; in diesem Fall wird aber die Uhr des Spielers gleichzeitig mit den anderen Uhren in Gang gesetzt. Teilnehmer, die erst zur zweiten oder dritten Runde einsteigen, werden so ausgelost, als ob sie die vorhergehenden Partien remis gespielt hätten. Für die Tages-einzelwertung zählen die nicht gespielten Partien wie verlorene Partien, für die Ge-

samtwertung zählen nur die tatsächlich gespielten Partien.

Stehen nach drei Runden mehrere Spieler punktgleich, werden sie bei 3 Punkten zu gemeinsamen Siegern erklärt. Sonst gilt die normale Buchholz-Wertung (keine Verfeinerte).

4. Nach den 5 Qualifikationsturnieren wird eine Gesamtwertung erstellt. Dazu werden die Einzelergebnisse gewichtet und addiert. Das beste Einzelergebnis zählt doppelt, das zweit- und drittbeste Einzelergebnis einfach, alle weiteren Einzelergebnisse gehen nur zu 1/4 in die Gesamtwertung ein. Sind nach dieser Wertung zwei oder mehrere Spieler punktgleich, werden folgende Kriterien für die Platzierung angewendet:
 - Anzahl der erzielten Punkte (ohne Gewichtung)/Anzahl der gespielten Partien
 - Anzahl aller erzielten Punkte (ohne Gewichtung)
 - Punkte aus den Partien gegeneinander
 - die beste Einzelplatzierung
 - Losentscheid
5. In der Endrunde ist wird um 20.15 Uhr unter den Anwesenden und vorher beim Spielleiter angemeldeten Teilnehmern die Qualifikation festgestellt.
Bei 8 Teilnehmern werden 2 Gruppen mit jeweils 4 Spielern ausgelost. Gespielt wird nach Rundenplan. Die Platzierung erfolgt nach:
 - Punktzahl
 - Sonneborn-Berger
 - Remis mit Schwarz zählt als Sieg
 - Platzierung in der Gesamtwertung
6. Die Spieler auf den ersten beiden Plätzen bestreiten das Finale. Die Farbverteilung wird gelost. Endet die Partie remis, wird der Sieger sofort im Anschluss mit vertauschten Farben im Bronstein-Blitz-Modus mit 5 Min., mit 3 Sek./Z, extra nicht addierend ermittelt. Endet auch diese Partie remis, entscheidet die erste gewonnene Partie in diesem Modus.
7. Die Teilnehmer des Endspiels erhalten eine Urkunde. Der Sieger erhält zusätzlich einen Wanderpokal, der nach 5 Siegen oder 3 Siegen in Folge in sein Eigentum übergeht

III. Aufstellung der Mannschaften

1. Grundlage für die Aufstellung von Mannschaften ist die aktuelle DWZ.
2. Haben zwei Spieler die gleiche DWZ, ist derjenige als stärker zu bewerten, der bei den Mannschaftskämpfen die größere Verbesserung oder geringere Verschlechterung erzielte.
3. Die so ermittelte Zuordnung zu einer Mannschaft wird unverzüglich am schwarzen Brett veröffentlicht. Dem Wunsch eines Spielers nach tieferer Zuordnung ist nachzukommen.
4. An einem rechtzeitig bekanntzugebenden Termin tagt jede Mannschaft für sich und wählt den Mannschaftsführer und dessen Vertreter. Dabei wird auch die Brettfolge festgelegt. Grundsätzlich hat jeder Spieler Anspruch darauf, an dem Brett nominiert zu werden, für das er sich nach seiner DWZ-Zahl qualifiziert hat.