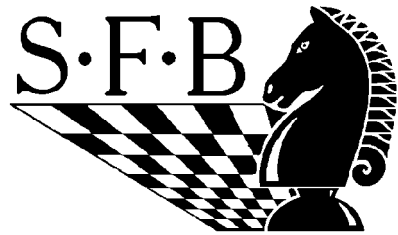


SCHACHFREUNDE BUXTEHUDE e.V.



Turnierordnung

Stand: 04.07.2005

Diese Turnierordnung regelt alle Turniere der Schachfreunde Buxtehude e.V.

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines – Teil 1	3
1. Spielbetrieb	3
2. Spielberechtigung	3
3. Durchführungsbestimmungen	3
Vereinsturniere	3
4. Vereinsmeisterschaft	3
5. Pokalmeisterschaft	5
6. Blitzmeisterschaft	5
7. Turniersimultan	6
8. Sommerturnier	6
9. Schnellschachmeisterschaft	7
10. Sonstiges	7
Allgemeines – Teil 2	7
11. Mannschaftsaufstellungen	7
12. Schlussbestimmungen	8
13. Pokalgewinn	8
14. Inkrafttreten	8

ALLGEMEINES – TEIL 1

1. SPIELBETRIEB

Vom Verein SCHACHFREUNDE BUXTEHUDE e.V. (im folgenden SFB genannt) werden regelmäßig folgende Turniere durchgeführt:

- Vereinsmeisterschaft,
- Pokalmeisterschaft,
- Blitzmeisterschaft,
- Turniersimultan,
- Sommerturnier,
- Schnellschachmeisterschaft,
- Sonderturniere, sowie bei Bedarf die folgenden Jugendturniere (siehe Artikel 10):
 - Jugendvereinsmeisterschaft
 - Jugendpokalmeisterschaften,
 - Jugendblitzmeisterschaft.

2. SPIELBERECHTIGUNG

An den Turnieren dürfen nur aktive Mitglieder der SFB teilnehmen. Die Blitzmeisterschaft und das Sommerturnier sind auch für passive Mitglieder offen. Darüber hinaus ist das Sommerturnier auch für Gäste offen. Über Ausnahmen entscheidet der Vorstand im Einzelfall.

Die Teilnahme an den Jugendturnieren ist ausschließlich Mitgliedern vorbehalten, die bei Turnierbeginn das 21. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

3. DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Soweit die Turnierordnung oder spezielle Turnierausschreibungen nichts anderes besagen, gelten die Schachregeln der FIDE.

VEREINSTURNIERE

4. VEREINSMEISTERSCHAFT

Die Vereinsmeisterschaft wird als Rundenturnier in Gruppen gespielt.

Die Gruppe A besteht aus zehn Spielern. Die Teilnahmeberechtigung ergibt sich aus der vorjährigen Vereinsmeisterschaft. Nachrücker für die A-Gruppe sind die folgenden Teilnehmer der vorjährigen Vereinsmeisterschaft:

1. Verlierer der Relegation,

2. bester Absteiger aus der A-Gruppe,
3. bester Nichtaufsteiger aus der B-Gruppe,
4. zweitbesten Absteiger aus der A-Gruppe,
5. zweitbesten Nichtaufsteiger aus der B-Gruppe, usw.

Die Größe der Gruppe B richtet sich nach der Teilnehmerzahl. Bei bis zu 13 Teilnehmern wird in einer Gruppe gespielt. Ab 14 Teilnehmern wird in 2 B-Gruppen gespielt.

Die Spieler der A-Gruppe ermitteln den Vereinsmeister. Vereinsmeister ist der Spieler, der die meisten Punkte erreicht. Sind 2 Spieler am Ende des Turniers punktgleich auf Platz 1, so sind innerhalb einer vom Vorstand festzulegenden Frist zwei Entscheidungspartien auszutragen. Die Farbverteilung dieser Partien wird ausgelost. Sollten diese Partien keine Entscheidungen bringen, wird bis zum ersten Gewinnpunkt weitergespielt, wobei die Farbverteilung wechselt. Bei mehr als 2 Spielern auf Platz 1 wird eine einfache Entscheidungsrunde gespielt. Bringt diese Runde keine Entscheidung, wird das Turnier wie bei den übrigen Teilnehmern gewertet.

Über die Platzierung der übrigen Teilnehmer in den jeweiligen Gruppen entscheidet

1. die Anzahl der erzielten Punkte,
2. die Sonneborn-Berger-Wertung,
3. der direkte Vergleich.

Das Ergebnis der Vereinsmeisterschaft wird bei den Mannschaftsaufstellungen berücksichtigt (siehe Artikel 11).

Auf- bzw. Abstiegsregelung:

bis zu 7 Teilnehmer in Gruppe B:

1 Absteiger aus Gruppe A; ein Aufsteiger aus Gruppe B

8 und 9 Teilnehmer in Gruppe B:

1 Absteiger aus Gruppe A; 1 Aufsteiger aus Gruppe B, der Neunte der Gruppe A und der Zweite der Gruppe B tragen ein Relegationsspiel um einen Platz in der Gruppe A aus (Farbverteilung wird ausgelost).

10 bis 13 Teilnehmer in der Gruppe B:

2 Absteiger aus Gruppe A; 2 Aufsteiger aus Gruppe B

ab 14 Teilnehmern in der Gruppe B:

2 Absteiger aus Gruppe A; 2 Aufsteiger aus Gruppe B, der Achte der Gruppe A und die Zweiten der Gruppen B tragen eine Relegationsrunde um einen freien Platz in der Gruppe A aus (Farbverteilung wird ausgelost).

Fällt in der Relegation keine Entscheidung, wird mit vertauschten Farben eine Schnellpartie bzw. eine einfache Entscheidungsrunde mit 15 Min. Bedenkzeit gespielt. Besteht nach den Schnellpartien Punktgleichheit, wird eine Entscheidung durch Blitzpartien herbeigeführt.

Bedenkzeit:

Für die ersten 40 Züge 2 Stunden. Nach 40 Zügen wird die Uhr um 30 Minuten vorgestellt und die Partie ist in der verbleibenden Zeit zu beenden.

Die Uhren werden am Spielabend pünktlich um 20¹⁵ Uhr angestellt.

Hängepartie:

Nach 2 Stunden Spielzeit kann ein beteiligter Jugendlicher seine Partie abbrechen. Die Partie ist am nächstmöglichen Termin wieder aufzunehmen.

5. POKALMEISTERSCHAFT

Die Turnier wird im K.O.-System durchgeführt. Jede Runde wird neu ausgelost. Die erste Runde ist eine Ausgleichsrunde.

Fehlt ein Spieler entschuldigt, so muss er mit seinem Gegner einen neuen Termin vereinbaren. Diese Begegnung muss bis zur nächsten Pokalrunde entschieden sein. Wird nicht gespielt, scheidet der Spieler aus, der am Spielabend gefehlt hat.

Bei unentschiedenem Ausgang einer Partie, wird mit vertauschten Farben eine Schnellpartie mit einer Bedenkzeit von 15 Minuten durchgeführt. Endet auch diese mit einem Remis, so wird bei neuer Farbauslosung eine Entscheidung durch Blitzpartien herbeigeführt (siehe Artikel 12.4).

Die bis einschließlich Viertelfinale ausgeschiedenen Spieler nehmen am B-Pokal teil. Für den B-Pokal gelten sinngemäß die oben aufgeführten Regeln. Wird im B-Pokal das Finale mit drei Teilnehmern bestritten, so wird eine einfache Entscheidungsrunde gespielt. Bei Punktgleichheit wird mit vertauschten Farben eine Schnellpartie bzw. eine einfache Entscheidungsrunde mit einer Bedenkzeit von 15 Minuten durchgeführt. Sollten danach immer noch mehrere Spieler punktgleichauf Platz 1 sein, so wird eine Entscheidung durch Blitzpartien herbeigeführt.

Bedenkzeit:

Für die ersten 40 Züge 2 Stunden. Nach 40 Zügen wird die Uhr um 30 Minuten vorgestellt und die Partie ist in der verbleibenden Zeit zu beenden.

Die Uhren werden am Spielabend pünktlich um 20¹⁵ Uhr angestellt.

6. BLITZMEISTERSCHAFT

Die Blitzmeisterschaft wird als Rundenturnier gespielt.

Die Startnummern der Teilnehmer werden ausgelost. Die Paarungen ergeben sich dann aus der Paarungstabelle.

Blitzmeister ist der Spieler, der die meisten Punkte erreicht. Bei Punktgleichheit auf Platz 1 wird eine Entscheidung durch Blitzpartien herbeigeführt (siehe Artikel 12.4). Die Platzierungen der übrigen Teilnehmer ergeben sich durch

1. die Anzahl der erzielten Punkte,
2. die Sonneborn–Berger–Wertung,
3. den direkten Vergleich.

7. TURNIERSIMULTAN

Das Turnier besteht aus einer Vor-, Zwischen- und Endrunde.

Je nach Teilnehmerzahl bestehen die Vorgruppen aus 3, 4 oder 5 Spielern.

Die Zwischenrunde wird mit max. 10 Teilnehmern in zwei Gruppen gespielt.

In die Endrunde kommen die beiden Erstplatzierten jeder Zwischenrunde. Die beiden Gruppendritten blitzen um den Einzug in die Endrunde (siehe Artikel 12.4).

Die Zusammensetzung der Vor- und Zwischenrunden wird ausgelost.

Turniersieger ist der Spieler, der in der Endrunde die meisten Punkte erreicht.

Bei Punktgleichheit in den Gruppen (auch in der Endrunde) wird eine Entscheidung durch Blitzpartien herbeigeführt (siehe Artikel 12.4).

Ein Zug ist von der Brettseite der eigenen Farbe folgendermaßen durchzuführen:

1. Abnehmen des Ringes
2. Ausführen des eigenen Zuges
3. Legen des Ringes um die gezogene Figur (bei Rochade um den König)
4. Drücken der Uhr
5. Zum nächsten Brett gehen

Die Zuordnung der Spieler zum Brett wird mittels einer Tabelle vorgenommen und durch Farbtafeln gekennzeichnet.

Bedenkzeit:

Die Bedenkzeit für jeden Spieler beträgt 15 Minuten pro Spiel. Also bei 5 Teilnehmern in einer Gruppe 60 Minuten pro Spieler.

8. SOMMERTURNIER

Es werden 6 oder 7 Runden nach „Schweizer System“ gespielt.

Die Partiauslosung bzw. Partiestellung findet am jeweiligen Spielabend statt. Es werden nur die erzielten Punkte gewertet. Auf diese Weise ist es allen Teilnehmern möglich, jederzeit in das Turnier einzusteigen oder vorzeitig aufzuhören. Wer vorzeitig aussteigt wird nicht mehr mitgelost, kann aber jederzeit wieder in das Turnier einsteigen. Unentschuldigtes Fehlen gilt als vorzeitiger Ausstieg aus dem Turnier. Tritt ein angemeldeter Spieler nicht an, so erhält sein Gegner den Punkt kampflos.

Turniersieger ist der Spieler, der die meisten Punkte erreicht.

Bei Punktgleichheit am Ende des Turniers entscheidet

1. die Buchholzwertung,
 2. der direkte Vergleich
- über die Platzierung (auch über Platz 1).

Sind danach mehrere Spieler auf Platz 1, so wird die Entscheidung durch Blitzpartien herbeigeführt (siehe Artikel 12.4).

Bedenkzeit:

Für die ersten 40 Züge eine Stunde Bedenkzeit. Die Züge müssen mitgeschrieben werden.

Nach den ersten 40 Zügen wird die Uhr um 15 Minuten zurückgestellt und die Partie ist in der verbleibenden Zeit zu beenden; die Notationspflicht entfällt.

9. SCHNELLSCHACHMEISTERSCHAFT

Es werden 9 Runden nach „Schweizer System“ gespielt (3 Runden pro Spielabend).

Die Partiauslosung findet am jeweiligen Spielabend statt.

Wie im Sommerturnier kann man eine oder mehrere Runden aussetzen. Fehlt ein Spieler unentschuldig, verliert er die 1. Runde des Spielabends kampflös und muss sich, um mitgelöst zu werden, neu anmelden. Schnellschachmeister ist der Spieler, der die meisten Punkte erzielt. Bei Punktgleichheit auf Platz 1 wird die Entscheidung durch Blitzpartien herbeigeführt (siehe Artikel 12.4).

Die Platzierung der übrigen Teilnehmer ergibt sich durch:

1. die Anzahl der erzielten Punkte,
2. die Buchholz – Wertung,
3. den direkten Vergleich.

Bedenkzeit:

Die Bedenkzeit für jeden Spieler beträgt 30 Minuten pro Partie.

10. SONSTIGES

Für folgende Turniere wird jeweils eine gesonderte Ausschreibung erstellt:

- Jugendturniere,
- Sonderturniere (z.B. Julklappblitz, DOMA-Cup, Ranglistenturnier, Thementurnier, etc.)

11. MANNSCHAFTSAUFSTELLUNGEN

Die Mannschaftsaufstellungen werden durch eine eigens dafür einberufene Mitgliederversammlung festgelegt. Die Ergebnisse der Vereinsturniere, insbesondere der Vereinsmeisterschaft, werden bei den Mannschaftsaufstellungen berücksichtigt.

Vorberechtigt für die 1. Mannschaft sind die Plätze 1 – 3 der A-Gruppe der vorhergehenden Vereinsmeisterschaft.

Vorberechtigt für die 2. Mannschaft sind die Plätze 4 – 6 der A-Gruppe, sowie die Sieger der B – Gruppen der vorhergehenden Vereinsmeisterschaft.

12. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

12.1 Bei allen Unstimmigkeiten führt der Vorstand eine endgültige Entscheidung herbei.

12.2 Ein zeitlich verhindertes Spieler hat rechtzeitig den Turnierleiter und möglichst seinen Gegner zu informieren.

12.3 Bei unentschuldigtem Fehlen wird die Partie als verloren gewertet.

12.4 Entscheidung durch Blitzpartien bedeutet:

Bei 2 Spielern werden zunächst 2 Blitzpartien gespielt. Bei Gleichstand nach den beiden Partien wird weitergeblitzt bis zum ersten Gewinnpunkt. Bei mehreren Spielern werden bis zur Entscheidung einfache Blitzrunden gespielt. Sind nach einer Blitzrunde mehrere Spieler auf Platz eins, wird erneut eine Entscheidung durch Blitzpartien herbeigeführt.

Sollte die Turnierordnung oder Turnierausschreibung nichts anderes besagen, so erhält der Spieler, der in der Turnierpartie die weißen Figuren hatte, in der ersten Blitzpartie die schwarzen Steine. Danach wechselt die Farbverteilung nach jeder Partie.

12.5 Die ersten 16 Plätze der Forderungsrangliste sind für den DOMA – Cup vorberechtigt.

13. POKALGEWINN

Ein Pokal geht in das Eigentum eines Spielers nach dreimaligem Gewinn in ununterbrochener Reihenfolge über oder nach fünfmaligem Gewinn.

14. INKRAFTTRETEN

Die Turnierordnung tritt nach Beschluss durch den Vorstand der Schachfreunde Buxtehude e.V. mit Wirkung zum 04. Juli 2005 in Kraft.

gez.: Der Vorstand