



Turnierordnung

Die Turnierordnung regelt den internen Spielbetrieb und gibt vor, nach welchen Modalitäten die internen Vereinsturniere durchzuführen sind.

1. SPIELBETRIEB

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

- Vereinsmeisterschaft
- Pokalmeisterschaft
- Blitzmeisterschaft
- Sommerturnier
- Schnellschachmeisterschaft.
- Sonderturniere (z.B. Julklappblitz, Thematurnier, Offene Buxtehuder Stadtmeisterschaft, Offenes Buxtehuder Jugendturnier).

Bei Bedarf:

- Jugendvereinsmeisterschaft, Jugendpokalmeisterschaften und 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 sind das „Sommerturnier“ und die „Offene Buxtehuder Stadtmeisterschaft“ auch für Gäste offen. Über Ausnahmen entscheidet der Vorstand im Einzelfall. Die Teilnahme an den Jugendturnieren ist ausschließlich Mitgliedern vorbehalten, die bei Turnierbeginn das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben. Die Zulassung bei Sonderturnieren wird mit der Ausschreibung geregelt.

3. DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Soweit die Turnierordnung oder spezielle Turnierausschreibungen nichts anderes besagen gilt:

1. Es gelten die Schachregeln der FIDE.
2. Über Streitigkeiten bei der Turnierabwicklung entscheidet der Turnierleiter.
3. Ein zeitlich verhinderter Spieler hat rechtzeitig den Turnierleiter und seinen Gegner zu informieren. Es ist sofort ein Ersatztermin anzubieten.
4. Fehlt ein Spieler unentschuldigt, so verliert er kampflos.

5. Fehlt ein Spieler entschuldigt und hat bis zum regulären Spieltag keinen Ersatztermin angeboten, verliert er die Partie. Kommt es bis zu dem Termin, an dem eine Entscheidung für die Weiterführung des Turniers erforderlich ist, nicht zum Spiel, verliert der Spieler, der zum regulären Spieltag abgesagt hatte. Wurde ein Ersatztermin durch den Gegner nicht nachweislich abgesagt, gilt Nr. 3. 4.
6. Entscheidung durch Blitzpartien bedeutet: Bei 2 Spielern werden zunächst 2 Blitzpartien gespielt. Bei Gleichstand nach den beiden Partien wird weiter geblitzt 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. Der Spieler, der in der Turnierpartie die weißen Figuren hatte, erhält in der ersten Blitzpartie die schwarzen Steine. Danach wechselt die Farbverteilung nach jeder Partie.
7. Die Uhren werden am Spielabend pünktlich um 20.00 Uhr angestellt.

4. VEREINSMEISTERSCHAFT

Die Vereinsmeisterschaft wird als Rundenturnier gespielt. Bei einer Gesamtteilnehmerzahl von bis zu 13 Spielern wird in einer Gruppe gespielt. Melden sich mehr Spieler an, gilt das folgende: 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:

- Verlierer der Relegation
- bester Absteiger aus der Gruppe A
- bester Nichtaufsteiger aus der Gruppe B
- zweitbesten Absteiger aus der Gruppe A
- zweitbesten Nichtaufsteiger aus der Gruppe B 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 zwei B-Gruppen gespielt.

Vereinsmeister:

Die Spieler der Gruppe A ermitteln den Vereinsmeister. Vereinsmeister ist der Spieler, der die meisten Punkte erreicht. Sind 2 Spieler am Ende des Turniers punktgleich auf Platz 1, sind innerhalb einer vom Vorstand festzulegenden Frist zwei Entscheidungspartien auszutragen (Farbverteilung wird ausgelost). Sollten diese Partien keine Entscheidungen bringen, wird bis zum 1. 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. Die Platzierung der übrigen Teilnehmer in den jeweiligen Gruppen ergibt sich folgendermaßen:

1. Anzahl der Punkte
2. Sonneborn – Berger Wertung
3. Direkter Vergleich

Das Ergebnis der Vereinsmeisterschaft kann bei den Mannschaftsaufstellungen berücksichtigt werden.

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 Gruppe B: 2 Absteiger aus Gruppe A; 2 Aufsteiger aus Gruppe B
ab 14 Teilnehmern in 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 bei neuer Farbauslosung weiter geblickt. Der erste Gewinnpunkt bzw. die erste gewonnene Runde entscheidet.

Bedenkzeit: Die Bedenkzeit für jeden Spieler beträgt 1 ½ Stunden für 40 Züge, danach erhält jeder Spieler 15 Minuten für den Rest der Partie. Es gelten die üblichen FIDE-Turnierschachregeln mit Notationspflicht bis 5 Minuten vor der jeweiligen Zeitkontrolle. Die Uhren werden am Spielabend pünktlich um 20.00 Uhr angestellt.

Jugendliche: Bei Teilnahme eines Jugendlichen ist die Vorverlegung des Partiebeginns auf 19.00 Uhr möglich. Nach 2 Stunden Spielzeit kann ein beteiligter Jugendlicher seine Partie abbrechen. Die Partie ist am nächstmöglichen Termin wieder aufzunehmen.

5. POKALMEISTERSCHAFT

Das Turnier wird im KO-System durchgeführt. Jede Runde wird neu ausgelost. Der zuerst gezogene Spieler erhält die weißen Figuren. Die erste Runde ist eine Ausgleichsrunde.

Bei unentschiedenem Ausgang einer Partie wird eine Schnellpartie mit 15 Minuten Bedenkzeit und vertauschten Farben gespielt. Endet auch diese Partie unentschieden, wird die Entscheidung durch Blitzpartien herbeigeführt. Dabei hat der Spieler, der ursprünglich für die weiße Farbe ausgelost wurde, in der 1. Blitzpartie weiß.

Bei einer Teilnehmerzahl von 8 oder mehr Spielern nehmen die ausgeschiedenen Spieler am B-Pokal teil. Der B-Pokal wird im Schweizer System gespielt. Die bis zum Eintritt in den B-Pokal erzielten Punkte werden angerechnet, soweit sie nicht in der Ausgleichsrunde erzielt wurden. Der Sieger des B-Pokals ist der Drittplatzierte des Pokalturniers. Bei Punktgleichheit gilt die Buchholz-Wertung.

Bei einer geringeren Teilnehmerzahl wird für die ausgeschiedenen Spieler ein Alternativprogramm angeboten.

Bedenkzeit: Die Bedenkzeit beträgt pro Spieler 1 ½ Stunden für 40 Züge, danach erhält jeder Spieler 15 Minuten für den Rest der Partie. Es gelten die üblichen FIDE-Turnierschachregeln mit Notationspflicht bis 5 Minuten vor der jeweiligen Zeitkontrolle.

Jugendliche: Bei Teilnahme eines Jugendlichen ist die Vorverlegung des Partiebeginns auf 19.00 Uhr möglich. Nach 2 Stunden Spielzeit kann ein beteiligter Jugendlicher seine Partie abbrechen. Die Partie muss bis zur darauf folgenden Runde beendet sein.

6. BLITZMEISTERSCHAFT

Gespielt wird ein Rundenturnier. 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 die Entscheidung durch Blitzpartien herbeigeführt. Die Platzierungen der übrigen Teilnehmer ergeben sich folgendermaßen:

1. Anzahl der erzielten Punkte
2. Sonneborn – Berger Wertung
3. Direkter Vergleich

7. 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 und 2. der direkte Vergleich über die Platzierung (auch über Platz 1). Sind danach mehrere Spieler auf Platz 1, wird die Entscheidung durch Blitzpartien herbeigeführt.

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.

8. SCHNELLSCHACHMEISTERSCHAFT

Es werden mindestens 7 und maximal 9 Runden nach „*Schweizer System*“ an drei Spielabenden gespielt. Die Partiauslosung findet am jeweiligen Spielabend statt. Wie im Sommerturnier kann man eine oder mehrere Runden aussetzen. Fehlt ein angemeldeter Spieler unentschuldig, verliert er die entsprechende Runde des Spielabends kampflos und muss sich, um mitgelost zu werden, neu anmelden. Schnellschach-Meister ist der Spieler, der die meisten Punkte erzielt. Die Platzierung der Teilnehmer (auch auf Platz 1) ergibt sich folgendermaßen:

1. Anzahl der erzielten Punkte
2. Buchholz – Wertung
3. Direkter Vergleich

Bedenkzeit: Die Bedenkzeit für jeden Spieler beträgt 30 Minuten pro Partie.

9. SONSTIGES

Für folgende Turniere wird jeweils eine gesonderte Ausschreibung erstellt: Jugendturniere, Fischer--schachturnier und Sonderturniere. Für nicht aufgeführte Turniere wird jeweils eine gesonderte Ausschreibung erstellt.

10. MANNSCHAFTSAUFSTELLUNGEN

Die Mannschaftsaufstellungen werden durch eine eigens dafür einberufene Mitgliederversammlung festgelegt. Vorberechtigt für die 1. Mannschaft sind die Plätze 1 – 3 der A-Gruppe der vorhergehenden Vereinsmeisterschaft. Für die 2. Mannschaft sind die Plätze 4 – 6 der A-Gruppe sowie die Sieger der B-Gruppen der vorhergehenden Vereinsmeisterschaft vorberechtigt.

11. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Kann oder will der Turnierleiter nicht über Unstimmigkeiten entscheiden, so führt der Vorstand eine endgültige Entscheidung herbei. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des 1.Vorsitzenden.

12. POKALGEWINN

Die Schachfreunde Buxtehude vergeben keine Wanderpokale. Sämtliche Pokale, Medaillen und Urkunden bleiben im dauerhaften Besitz des Gewinners.

Schachfreunde Buxtehude e.V.
Der Vorstand

Letzte Änderung: 3. Februar 2018