

**Schleswiger Schachverein v. 1919 e.V.**

**Turnierordnung**

**Stand: 1. Mai 2013**

## A. Allgemeine Bestimmungen

---

### § 1

Die Turnierordnung (TO) regelt die Durchführung der vier im Schleswiger Schachverein v. 1919 e.V. (im Folgenden: SSV) stattfindenden Turniere

- Vereinsmeisterschaft
- Pokalturnier ( Thiessen-Pokal )
- Schnellschachturnier
- Blitzturnier

### § 2

Gespielt wird nach den Regeln des Weltschachverbandes, sofern in dieser TO keine anderen Regeln aufgeführt sind.

### § 3

Die ordnungsgemäße Durchführung der Turniere obliegt dem Turnierleiter (im Folgenden: TL), der auch in Streitfällen entscheidet. Die Entscheidung des TL kann auf Wunsch vom Vorstand überprüft werden.

Auch in Turnierkonstellationen, die in der nachfolgenden TO nicht explizit genannt sind, entscheidet der TL über das Vorgehen.

### § 4

Der Beginn der Turniere wird vom Vorstand beschlossen und rechtzeitig vom TL bekannt gegeben. Die Mitglieder werden dabei in geeigneter Form (z.B. Aushang, Internet, Presse ) informiert.

### § 5

Alle Partien sind an den Vereinsabenden im Vereinslokal zu absolvieren, Abweichungen bedürfen der Zustimmung des TL, wobei eine nachträgliche Genehmigung ausgeschlossen ist.

## B. Vereinsmeisterschaft

---

### § 1

Der *Turnierbeginn* der Vereinsmeisterschaft (im Folgenden: VEM) sollte mindestens zwei Wochen vor dem Beginn der Mannschaftskämpfe liegen, an denen der SSV teilnimmt.

### § 2

Die *Anmeldefrist* für die VEM endet eine Woche vor dem geplanten Turnierbeginn – nur so kann der TL die Unterlagen entsprechend vorbereiten.

### § 3

Die VEM wird in geeigneter Form durchgeführt, je nach Anzahl der Teilnehmer und der zur Verfügung stehenden Zeit entscheidet der TL über die *Turnierform*. Ein Rundenturnier ist zu bevorzugen, bei größerer Teilnehmerzahl kann die VEM auch im Schweizer System durchgeführt werden. Dabei sollten von jedem Teilnehmer mindestens 9 Partien zu spielen sein.

### § 4

Die *Bedenkzeit* beträgt in der Regel jeweils 2 Stunden für 40 Züge plus 30 min. für den Rest der Partie. Der TL kann allerdings abweichende Regelungen treffen.

### § 5

Der *Beginn der Partien* wird vom TL festgesetzt und sollte nicht nach 20 Uhr liegen.

### § 6

*Verspätungen* führen zu Bedenkzeit-Verlust, jeder Spieler, der mehr als eine Stunde nach dem festgesetzten Spielbeginn am Schachbrett eintritt, verliert die Partie.

### § 7

Kann einer der Spieler *zur Partie nicht antreten*, hat er den TL und seinen Gegner vorab zu informieren. Spielabsagen, die diese Regelung nicht beachten, sind nichtig und führen zum Partieverlust.

### § 8

Über die Vorgehensweise bei mehrfach *entschuldigtem Fernbleiben* von Turnierpartien und *unentschuldigtem Fernbleiben* entscheidet der TL.

## § 9

Bei *Rücktritt oder Ausschluss* vom Turnier werden die bisherigen Ergebnisse gestrichen, sofern der Spieler weniger als die Hälfte aller Partien absolviert hat. Hat er mehr Partien beendet, werden die restlichen Partien für ihn genullt, d.h. seine Gegner erhalten einen kampflosen Punkt.

## § 10

*Nachholspieltage* ermöglichen das Spielen von ausgefallenen Partien. Der TL legt rechtzeitig die jeweiligen Paarungen des entsprechenden Nachholspieltages fest und bemüht sich, möglichst viele nachzuholende Partien an einem Abend festzusetzen.

## § 11

Der *letzte Spieltag* sollte gemeinsam gespielt werden, der Termin wird rechtzeitig vom TL festgelegt.

## § 12

Bei *Punktgleichheit* gelten – mit Ausnahme eines gemeinsamen ersten Platzes – folgende Kriterien ( in der hier genannten Reihenfolge ):

### a ) Rundenturnier:

1. Sonneborn-Berger-Wertung
2. Anzahl der Gewinnpartien
3. Spielergebnis gegeneinander
4. Losentscheid

### b ) Schweizer-System

1. Buchholz-Wertung ( mit einer Streichwertung, die Punkte des am schlechtesten abgeschnittenen Gegners werden nicht gewertet)
2. Sonneborn-Berger-Wertung

## § 13

Der *Vereinsmeister* wird bei *Punktgleichheit* durch Stichkämpfe ermittelt. Zunächst werden zwei Partien mit Bedenkzeit gem. §4 der TO mit wechselnden Farben gespielt, der TL lost die Farbverteilung mindestens ein Woche vor dem Termin des ersten Spiels aus. Ist auch nach Beendigung der zweiten Partie keine Entscheidung gefallen, werden 3 Schnellschachpartien a 30 min. Bedenkzeit pro Spieler gespielt, die Farbverteilung ermittelt wiederum der TL. Sollte auch dies nicht zu einer Entscheidung führen, sind weitere Schnellschachpartien a 30 min. zu spielen – bis zur ersten Gewinnpartie.

Der Sieger des Turniers bzw. der StICKKämpfe trägt den Titel „Vereinsmeister + Nennung des Jahres“. Der Titelträger wird auf der Ehrentafel des Vereins mit einer gravierten Plakette geehrt.

### C. Pokalturnier ( Thiessen - Pokal)

---

#### § 1

Einmal jährlich – im Anschluss an die VEM – wird der Gewinner des Vereinspokals ( *Thiessen – Pokal*, im Folgenden TP ) ermittelt, dieser Wettbewerb wird im KO-System ausgetragen.

#### § 2

Der TP ist ein *Wanderpokal*, den der Pokalgewinner jeweils ein Jahr behalten darf.

#### § 3

Zur *Teilnahme* berechtigt ist jedes Mitglied des SSV.

#### § 4

Der Name des Pokalgewinners wird auf Kosten des Vereins auf der *Ehrentafel* festgehalten, beide Endspielteilnehmer erhalten eine Urkunde.

#### § 5

Für die *generelle Durchführung* des TP gelten die §§ 2-5 der „Allgemeinen Bedingungen“ dieser TO.

#### § 6

Die *Teilnahme* an den Spielen um den TP ist nur Vereinsmitgliedern möglich, die am Abend der ersten Auslosung anwesend sind.

#### § 7

Die *Auslosung* der Spielpaarungen ist jeweils am Spielabend vom TL vorzunehmen.

#### § 8

Spätestens nach der zweiten Runde des KO-Systems muss *eine der folgenden Teilnehmerzahlen* erreicht sein: 4, 8, 16, 32, ....

#### § 9

Die *Bedenkzeit* beträgt 2 Stunden für 40 Züge plus 30min für den Rest der Partie. Auch hier kann der TL ggf. abweichende Regelungen treffen.

#### § 10

*Spielabsagen* sind mit Ausnahme des Endspiels nicht möglich. Nur im Endspiel kann das Spiel verlegt werden, der Gegner und der TL sind entsprechend zu informieren.

#### § 11

Bei *Remispartien* wird wie folgt verfahren ( Stechen ): Noch am gleichen Abend sind 5 Blitzpartien mit einer Bedenkzeit von jeweils 5 Minuten zu spielen. Ergibt sich ein 2,5:2,5, so wird bis zur nächsten Gewinnpartie weiter gespielt. Der Gewinner des Stechens zieht in die nächste Runde ein.

## D. Schnellschachturnier

---

### § 1

Einmal im Jahr wird der *Vereinsmeister im Schnellschach* ermittelt.

### §2

*Teilnahme berechtigt* ist jedes Mitglied des SSV, Nichtmitglieder können außer Konkurrenz teilnehmen.

### § 3

Die *Bedenkzeit* in diesem Turnier beträgt 30min je Partie und Spieler, Abweichungen davon legt der TL fest.

### § 4

Das Turnier wird entweder als *Rundenturnier oder im Schweizer System* ausgetragen, die Entscheidung darüber fällt der TL und orientiert sich dabei an der Teilnehmerzahl. Ziel sollte es sein, 9 Partien an 3 Abenden zu spielen, Abweichungen sind möglich.

### § 5

Bei *Punktgleichheit* werden die Kriterien analog der VEM § 12 zur Reihenfolge der Spieler herangezogen – mit Ausnahme einer Punktgleichheit auf dem ersten Platz.

### § 6

Bei *Punktgleichheit auf dem ersten Platz* werden bei zwei Spielern mit gleicher Punktzahl zwei Schnellpartien mit wechselnden Farben gespielt. Sollte auch dann noch Gleichstand bestehen, werden 5 Blitzpartien a 5 min. gespielt. Ist auch dann noch keine Entscheidung gefallen, bestimmt die nächste Gewinnpartie (Blitzpartie) den Vereinsmeister. Bei drei oder mehr punktgleichen Spielern auf dem ersten Platz entscheidet der TL über das weitere Vorgehen.

## E. Blitzturnier

---

### §1

Einmal jährlich wird der *Vereinsmeister im Blitzschach* ermittelt.

### §2

*Teilnahme berechtigt* ist jedes Mitglied des SSV, Nichtmitglieder können außer Konkurrenz teilnehmen.

### §3

Das Blitzturnier wird *an einem Abend durchgeführt*, eine Voranmeldung ist nicht erforderlich.

### §4

Die *Bedenkzeit* beträgt 5min. je Spieler und Partie.

### §5

Durchgeführt wird das Turnier entweder im *Rundenmodus oder als Schweizer System*, dabei sollten mindestens 11 Partien gespielt werden.

### §6

Bei *Punktgleichheit* entscheiden die Kriterien gem. §12 der VEM – mit Ausnahme eines Gleichstands auf dem ersten Platz. In diesem Fall werden ( bei zwei Spielern ) drei Partien mit wechselnden Farben gespielt, bei weiterhin bestehendem Unentschieden entscheidet die nächste Gewinnpartie. Bei drei oder mehr punktgleichen Spielern auf dem ersten Platz entscheidet der TL über das weitere Vorgehen.

### §7

Auszug aus den FIDE-Regeln ( Anhang B der Regeln, Blitzschach) zur Klarstellung:  
„ Ein *regelwidriger Zug* ist abgeschlossen, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt worden ist. Daraufhin, bevor er selbst einen Zug ausgeführt hat, ist der Gegner berechtigt, den Gewinn zu beanspruchen. Wenn der Gegner den König des Spielers mit keiner



erdenklichen Folge von regelmäßigen Zügen mattsetzen kann, ist der Reklamierende berechtigt, bevor er seinen eigenen Zug ausführt, ein Remis zu beanspruchen. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtet werden, außer im gegenseitigen Einvernehmen ohne Eingreifen des Schiedsrichters.“