

# **Schleswiger Schachverein von 1919 e.V.**

## **Turnierordnung**

**Stand: Juli 2026**

### **A.**

#### **Allgemeine Bestimmungen**

##### **§ 1**

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

##### **§ 2**

Gespielt wird nach den Regeln des Weltschachbundes, 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.

##### **§ 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**

Grundsätzlich sind alle Partien 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.

#### § 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*.

#### § 4

Die *Bedenkzeit* beträgt 90 Minuten für die ersten 40 Züge und weitere 30 Minuten für den Rest der Partie, sowie 30 Sekunden Zeitgutschrift pro Zug ab dem ersten Zug.

#### § 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 *eine halbe Stunde nach dem festgesetzten Spielbeginn noch nicht am Schachbrett eingetroffen ist*, verliert die Partie.

#### § 7

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

#### § 8

Ein Spieler kann maximal aufgerundet jeder dritten regulär angesetzten Partie fernbleiben.

Nachholpartien kann ein Spieler maximal drei Mal fernbleiben. Verstöße dagegen resultieren grundsätzlich im Ausschluss des betroffenen Spielers. Unentschuldigtes Fernbleiben resultiert in einer kampflosen Niederlage. In begründeten Ausnahmefällen kann der TL anders entscheiden. Bleiben an einem Abend beide Spieler der Partie entschuldigt fern, so wird dies auf die Anzahl der erlaubten Fehlpartien nicht angerechnet

## § 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* wird gemeinsam gespielt, der Termin wird rechtzeitig vom TL festgelegt.

## § 12

Bei *Punktgleichheit* - außer auf dem ersten Platz - gelten folgende Kriterien (in der hier genannten Reihenfolge):

### a) Rundenturnier:

1. Direkter Vergleich
2. Sonneborn-Berger-Wertung

### b) Schweizer System:

1. Buchholz (1 Streichergebnis)
2. Direkter Vergleich

## § 13

Abweichend von § 12 wird bei Punktgleichheit auf dem ersten Platz bei einem Rundenturnier stets sowie bei einem Turnier nach Schweizer System in den Fällen, in denen auch unter Anwendung der unter § 12 genannten Kriterien kein Sieger bestimmt werden kann, ein Stichkampf nach Maßgabe der folgenden Vorschriften gespielt.

- a) Bei zwei betroffenen Spielern werden zwei Partien mit wechselnden Farben und einer Bedenkzeit von 25+10 gespielt. Sollte danach Gleichstand bestehen, sind analog zwei 10+5-Partien zu spielen. Analog sind danach bei Gleichstand zwei 5+3-Partien zu spielen. Sollte danach Gleichstand bestehen, werden 3+2 Partien mit wechselnden Farben bis zur nächsten Gewinnpartie gespielt.
- b) Bei drei oder vier punktgleichen Spielern ist ein einfaches Rundenturnier mit einer Bedenkzeit von 25+10 zu spielen. Die Paarungszahlen ergeben sich durch Anwendung der unter § 12 genannten Kriterien. Danach wird entweder bei Gleichstand zwischen drei oder mehr Spielern mit analogen Bedenkzeiten wie in a) ein neues Rundenturnier gespielt oder bei Gleichstand zwischen zwei Spielern wie in a) ab der entsprechenden Bedenkzeit verfahren.
- c) Bei fünf oder mehr punktgleichen Spielern entscheidet der TL über das weitere Vorgehen.

## § 14

Der Sieger des Turniers 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 Bestimmungen“ 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 Spielpaarungen werden erst am jeweiligen Abend bekanntgegeben.

#### § 8

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

#### § 9

Die *Bedenkzeit* beträgt 90 Minuten sowie 30 Sekunden Zeitgutschrift pro Zug ab dem ersten Zug.

#### § 10

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

#### § 11

Bei *Remispartien* wird wie folgt verfahren (Stechen): Noch am selben Abend sind 5 Blitzpartien mit einer Bedenkzeit von jeweils 5 Minuten sowie 2 Sekunden Zeitgutschrift pro Zug ab dem ersten Zug pro Partie und Spieler zu spielen. Ergibt sich ein 2,5 : 2,5, so wird bis zur nächsten Gewinnpartie weitergespielt. Der Gewinner des Stechens zieht in die nächste Runde ein

### D.

## **Husfeld-Turnier**

### **§ 1**

Einmal jährlich wird das Husfeld-Turnier ausgetragen. Der Gewinner erhält den HusfeldPokal (**kein** Wanderpokal), die drei Erstplatzierten erhalten Urkunden.

### **§ 2**

Die *Bedenkzeit* beträgt 10 Minuten sowie 2 Sekunden Zeitgutschrift pro Zug ab dem ersten Zug.

### **§ 3**

Das Turnier wird *an einem Abend oder an zwei Abenden als Rundenturnier oder im Schweizer System* durchgeführt.

### **§ 4**

*Teilnahmeberechtigt* ist jedes Mitglied des SSV, welches zu Turnierbeginn anwesend ist; eine Voranmeldung ist nicht erforderlich.

### **§ 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 die Kriterien analog der VEM § 13 herangezogen. Abweichend von VEM § 13 beträgt die erste Bedenkzeit im Stichkampf zunächst 5+2 und verringert sich bei Punktgleichheit normal auf 3+2.

## **E.**

## **Sonstige Vereinsturniere**

### **§ 1**

Im Übrigen finden an den Vereinsabenden, an denen keine anderen Vereinsturniere anberaumt sind, sonstige Turniere statt. Diese unterteilen sich in Schnellschachturniere, Blitzturniere und Varianten-Turniere und sollen in regelmäßigem Wechsel durchgeführt werden. Am Ende der Saison wird in jeder Kategorie separat der Sieger gekürt.

## § 2

a) In jedem sonstigen Turnier wird die Punktzahl für jeden Spieler anhand seiner Platzierung und der jeweiligen Teilnehmerzahl ermittelt. Die Berechnung erfolgt anhand der folgenden Formel, wobei  $N$  für die Teilnehmerzahl im Turnier steht.

$$Punktzahl = 100 * \frac{N - Platz + 1}{N}$$

b) Die jeweils erzielten Punktzahlen pro sonstigem Turnier werden zum Ende der Saison addiert. In jeder Saison werden stets nur die besten fünf Turniere in die Gesamtwertung einberechnet.

c) Bei Punktgleichheit wird ein Stichkampf entsprechend der Kriterien bei der Vereinsmeisterschaft (B. § 13) durchgeführt, wobei die Zeitkontrollen abhängig von der jeweiligen Turnierart durch den TL herabgesetzt werden können.