

Turnierordnung

in der Fassung vom 28.10.2024

1. Vereinsmeisterschaft

1.1 Teilnehmer:

Mitglieder der Bremer SG

1.2 Spielbeginn:

Zwischen 18.45 Uhr und 19.15 Uhr, je nach Öffnungszeit des Bürgerhauses.

1.3 Bedenkzeit:

Je nach Öffnungszeit des Bürgerhauses (siehe 5.)

1.4 Modus:

Rundensystem in Gruppen von bis zu 10 Spielern (in Ausnahmefällen maximal 12 Spieler)

1.5 Feinwertung:

Bei Punktgleichheit entscheiden in der angegebenen Reihenfolge: Sonneborn-Berger, Anzahl der Siege, Spiel gegeneinander, Gegnerdurchschnitt.

1.6 Auf- und Abstieg:

Die beiden Erstplatzierten erwerben das Aufstiegsrecht in die nächste Gruppe, die beiden Letzten (abweichende Anzahl (größer bzw. kleiner) gemäß 1.7 und 1.8 möglich) steigen in die nächste Gruppe ab.

1.7 Reaktivierte und neue Teilnehmer:

Reaktivierte Teilnehmer werden möglichst entsprechend des Ergebnisses ihrer letzten Teilnahme, neue Teilnehmer unter Berücksichtigung ihrer Spielstärke (DWZ /ELO/ geschätzt) in die existierenden Gruppen eingeordnet, wobei auch die Interessen der qualifizierten Teilnehmer beachtet werden.

1.8 Gruppengröße:

Durch die Regelung in 1.7 kann die maximale Gruppengröße überschritten werden. Ebenso kann bei großen Differenzen der Gruppengrößen ein Ausgleich zwischen den Gruppen sinnvoll werden, sofern nicht sogar eine Veränderung der Gruppenanzahl und damit eine generelle Neuordnung auf Basis der letzten Platzierungen erforderlich ist.

1.9 Ermessensspielraum:

Diese Probleme, die erst nach Meldeschluss zu Beginn einer neuen Saison erkennbar werden, müssen evtl. mittels der nachträglichen Erhöhung der Zahl von Absteigern geregelt werden. Die Punkte 1.7 und 1.8 stellen nur generelle Prinzipien dar. Auf eine detailliertere Regelung wird bewusst verzichtet, da selbst ein noch so ausgefeiltes Regelwerk dem konkreten Fall oft nicht gerecht wird. Dem Turnierleiter (in Abstimmung mit dem Vorstand) wird deshalb ein Ermessensspielraum zugebilligt.

1.10 Teilnehmer:

Tritt ein Spieler in der laufenden Vereinsmeisterschaft zweimal nicht an, kann der Turnierleiter geeignete Maßnahmen ergreifen. Diese können bis zum Ausschluss aus dem laufenden Turnier gehen.

2. Vereinspokal

2.1 Teilnehmer:

Mitglieder der Bremer SG

2.2 Spielbeginn:

Zwischen 18.45 Uhr und 19.15 Uhr, je nach Öffnungszeit des Bürgerhauses.

2.3 Bedenkzeit:

Je nach Öffnungszeit des Bürgerhauses (siehe 5.).

2.4 Modus:

K.o.-System:

Bei Remis wird die Entscheidung durch Blitzpartien (Bedenkzeit 5 Minuten) herbeigeführt. Die erste Blitzpartie wird mit vertauschten Farben zur Pokalpartie gespielt, danach werden die Farben vor jeder Partie gewechselt. Wer zuerst zwei Siege erzielt hat, ist Sieger der Begegnung.

2.5 Auslosung:

Die Paarungen werden einmal für den gesamten Wettbewerb ausgelost, in den weiteren Runden wird nur die Farbverteilung gelost. Wenn die Teilnehmerzahl keine Potenz von zwei ist, findet eine Ausgleichsrunde statt oder es werden Freilose vergeben.

3. Blitzmeisterschaft

3.1 Teilnehmer:

Offen

3.2 Meldeschluss:

Zwischen 18.45 Uhr und 19.15 Uhr, je nach Öffnungszeit des Bürgerhauses.

3.3 Bedenkzeit:

5 Minuten

3.4 Modus:

Rundenturnier. Es können zwei Ratinggruppen gebildet werden.

Es werden 8 Runden pro Saison gespielt.

3.5 Wertung:

Die erzielten Punkte der Einzelrunden werden prozentual ausgewiesen. Aus der Summe der max. besten 5 Resultate einer Saison ergibt sich die prozentuale Rangfolge in der Gesamtwertung.

3.6 FIDE-Regeln:

Es gilt Artikel B.3 der FIDE-Regeln, also die Schnellschachregeln gemäß Artikel A.2 und A.5.

4. Schnellschach-Meisterschaft

4.1 Teilnehmer:

Mitglieder der Bremer SG

4.2 Meldeschluss / Spielbeginn:

Zwischen 18.45 Uhr und 19.15 Uhr, je nach Öffnungszeit des Bürgerhauses.

4.3 Bedenkzeit:

20 Minuten

4.4 Modus:

11 Runden Schweizer System (1. Tag: 4 Runden, 2. Tag: 4 Runden 3. Tag: 3 Runden)

4.5 Feinwertung:

Bei Punktgleichheit entscheiden in der angegebenen Reihenfolge: Buchholz (mit einer Streichwertung), Sonneborn-Berger, Summenwertung, Anzahl der Siege, Spiel gegeneinander, Gegnerdurchschnitt.

4.6 FIDE-Regeln:

Es gilt Artikel A.5 der FIDE-Regeln, also die speziellen Schnellschachregeln dieses Artikels.

5. Hinweise zur Bedenkzeit (Meisterschaft und Pokal)

5.1 Allgemeines

Um die Schließzeit des Bürgerhauses einzuhalten, müssen die Partien pünktlich begonnen werden.

Je nach Öffnungszeiten des Bürgerhauses gelten folgende Bedenkzeiten:

a) Bürgerhaus schließt um 22 Uhr:

Eine Stunde für 30 Züge plus 30 Minuten für die restliche Partie

b) Bürgerhaus schließt um 24 Uhr:

Eine Stunde und 45 Minuten für 40 Züge plus 30 Minuten für die restliche Partie

c) Bürgerhaus schließt zu einer anderen Zeit:

Es wird eine passende Bedenkzeit durch den Turnierleiter festgelegt.

5.2 Starten der Uhren bei Anwesenheit mindestens eines Spielers

Ist Schwarz anwesend setzt er die Uhr von Weiß in Gang.

Ist Schwarz nicht anwesend, führt Weiß seinen ersten Zug aus und setzt danach die Uhr von Schwarz in Gang.

Ist der andere Spieler 30 Minuten nach dem offiziellen Beginn unentschuldigt nicht erschienen, gewinnt der anwesende Spieler diese Partie kampflos.

5.3 Verhalten bei verspätetem Eintreffen beider Spieler

Der zuerst eintreffende Spieler reduziert die Bedenkzeit beider (!) Spieler um jeweils die Hälfte der seit offiziellem Spielbeginn vergangenen Zeit.

Das Starten der Uhren erfolgt gemäß 5.2.

6. Spielausfälle und -verlegungen

6.1 Absagen

Für die rechtzeitige Benachrichtigung des Gegners ist grundsätzlich der Spieler verantwortlich.

Nur wenn dieser aus nachvollziehbaren Gründen den Gegner nicht erreichen konnte, gilt die Information des Turnierleiters (oder evtl. anderer Personen) über die Absage als Entschuldigung.

Unentschuldigte Spielausfälle werden kampflös mit +/- bzw. -/+ gewertet.

6.2 Nachholpartien / Spielverlegung

Der absagende Spieler ist für die zeitnahe Vereinbarung eines neuen Termins verantwortlich. Für einen vereinbarten Nachholtermin gelten ebenfalls die Regeln gemäß 6.1.

Bei absehbaren, planbaren Absagen (z.B. Urlaub) kann die Partie auch vorverlegt werden.

Vor der letzten Runde sind alle anderen Partien nachzuholen. Nicht nachgeholte Partien werden unter Berücksichtigung der Umstände kampflös +/-, -/+ oder -/- gewertet.

Im Pokalturnier müssen die Partien vor der nächsten Runde gespielt werden. Nur wenn dies nicht möglich ist (z.B. langer Aufenthalt im Ausland), kann in Absprache mit der Turnierleitung eine Ausnahme gemacht werden. Nicht gespielte Parteien werden nach Ermessen der Turnierleitung kampflös gewertet.

7. Das Verhalten der Spieler

Ein Handy muss während der gesamten Partie ausgeschaltet sein. Wenn das Handy eines Spielers während der Partie läutet, hat dieser die Partie verloren.