

Turnierreglement für die Vereinsmeisterschaft des SC 1919 Siegburg e.V.

(0) Vorbemerkung:

Die hier zitierten und auf die hier verwiesenen FIDE-Regeln stammen aus der am 13.08.2015 gültigen Fassung der Übersetzung mit Stand vom 01. Juli 2014.

(A) Konzept:

Die Vereinsmeisterschaft wird als Wertungsturnier in derzeit zwei Gruppen (A, B) durchgeführt, wobei für jede Gruppe ein Rundensystem angesetzt wird.

Die Gruppenzusammensetzung innerhalb der Gruppe ergibt sich aus den Auf- und Absteigern des letzten Jahres.

Die Abschlussrangliste jeder Gruppe nach dem Ende der Meisterschaft bestimmt die Auf- und Absteiger von einer Gruppe in die darüber- bzw. darunterliegende Gruppe, die wiederum die Gruppenzusammensetzung für die nächstjährige Vereinsmeisterschaft bildet.

Für Gruppe A wird es mindestens zwei Absteiger geben, für Gruppe B mindestens zwei Aufsteiger.

Außerdem wird die gruppenabhängige Anzahl der Auf- und Absteiger zu Beginn der ersten Runde so festgesetzt, dass nach deren Berücksichtigung jede Gruppe im Folgejahr maximal einen Spieler weniger besitzt als die nächsthöhere Gruppe. Nach Turnierabschluss könnten sich diese Anzahlen durch Turnierausschlüsse (H) noch erhöhen.

Spieler die seit 2018 noch nicht an einer Vereinsmeisterschaft teilgenommen haben werden, steigen wenn sie in der ersten Mannschaft gemeldet sind in der A-Gruppe ein, ansonsten in der B-Gruppe.

Wenn Spieler die letzte Vereinsmeisterschaft nicht mitgespielt haben, aber schon an einer seit 2018 teilgenommen haben, steigen sie in der Gruppe wieder ein, in der sie nach dem Auf-, Abstieg oder Gruppenerhalt ihrer letzten Teilnahme gespielt hätten.

(B) Meldeschluss:

Die Anmeldung zur Vereinsmeisterschaft muss bis zum 23.08.2018 erfolgen.

(C) Turniermodus:

2 Stunden für die gesamte Partie.

(D) Karenzzeit:

Die Karenzzeit beträgt 60 Minuten ab dem angesetzten Rundenbeginn.

(E) Rangfolge:

Die Rangfolge innerhalb einer Gruppe ergibt sich aus der Summe der erzielten Punkte. Wenn auf dem ersten Platz der Gruppe A oder einem Auf- oder Abstiegsplatz ein Gleichstand entsteht

- (i) werden bei mehr als zwei betroffenen Spielern im K.O.-System Schnellschachpartien (Bedenkzeiten: 15 Minuten für Weiß, 12 Minuten für Schwarz, jeweils für die gesamte Partie. Bei Remis gilt Schwarz als Sieger.) ausgetragen, bis nur noch zwei Spieler verbleiben und dann mit (E.ii) fortgesetzt. Die Paarungen werden hierbei gelöst ebenso wie (vor dem jeweiligen Partiebeginn) die Farbverteilung.
- (ii) wird bei zwei betroffenen Spielern oder nach Durchführung von (E.i) ein Stichkampf ausgetragen. Dieser Stichkampf gestaltet sich wie folgt:
 - 1.) Es wird eine Turnierschachpartie (Bedenkzeit: 1 Stunde pro Spieler für die Partie) ausgetragen, wobei die Farben gelöst werden.
 - 2.) Bei Remis aus E.ii.1.: Es werden drei Blitzschachpartien (Bedenkzeit: 5 Minuten pro Spieler für die Partie) mit abwechselnder Farbverteilung ausgetragen, wobei der Schwarzspieler aus E.ii.1 in der ersten Blitzpartie Weiß erhält.
 - 3.) Bei Gleichstand aus E.ii.2: Es wird eine Blitzschachpartie (Bedenkzeiten: 5 Minuten für Weiß, 4 Minuten für Schwarz, jeweils für die gesamte Partie) ausgetragen, wobei die Farbverteilung gelöst wird. Bei Remis gilt der Schwarzspieler als Gewinner der Begegnung.

(F) Mobiltelefone und andere Geräte gem. FIDE Art. 11.3.b:

Solche Geräte dürfen gem. FIDE Art. 11.3.b mit in das Turnierareal gebracht werden, sofern diese keine akustischen Signale aussenden oder durch anderweitiges Verhalten den Turnierablauf beeinträchtigen.

Verstöße werden pro Runde einmal pro verantwortlichem Spieler verwarnt, ansonsten gilt die laufende Partie für diesen als verloren. Nach der dritten Verwarnung im Laufe der Meisterschaft führt jeder weitere Verstoß zum Verlust der laufenden Partie.

Die aktive Nutzung solcher Geräte ist gänzlich untersagt und führt grundsätzlich zum Partieverlust!

(G) Mitschriften:

Beide Spieler haben gem. den übergeordneten Turnierbestimmungen leserliche Partiemitschriften anzufertigen.

(H) Nichtantritt von einem oder mehreren Spielern:

Tritt ein Spieler nicht an, so gilt diese Partie mit Ablauf der Karenzzeit (D) für diesen zunächst als kampflos verloren. Mit Einverständnis der kampflosen Siegers aus dieser Begegnung und des Turnierleiters kann stattdessen ein nachfolgender Ersatztermin (I) vereinbart werden.

Tritt ein Spieler in den Runden 1 bis 3 nicht an ohne wenigstens einen Ersatztermin vereinbart zu haben, so wird er vom weiteren Turnier ausgeschlossen (N).

Treten beide Spieler nicht an, so wird die Begegnung mit Ablauf der Karenzzeit (D) zunächst 0-0 gewertet. Mit Einverständnis des Turnierleiters kann stattdessen ein

Ersatztermin (I) vereinbart werden.

(I) Nachspielen/Ersatztermin:

In den genannten Fällen aus (H) oder spätestens mit Ablauf der Karenzzeit der betreffenden Runde darf mit dem Einverständnis des Turnierleiters ein späterer Ersatztermin für die jeweilige Runde vereinbart werden.

(J) Vorspielen:

Ein Vorspielen einer Partie ist ab Runde 2 jederzeit möglich. In diesem Fall muss die Ergebnismeldung an den Turnierleiter spätestens mit Ablauf der Karenzzeit der jeweiligen Runde erfolgt sein (K).

(K) Ergebnismeldung:

Das Ergebnis einer Begegnung muss dem Turnierleiter unmittelbar nach deren Ende mitgeteilt werden.

Verantwortlich für die Meldung ist der Sieger aus dieser Begegnung, bei Remis der DWZschwächere Spieler. Eine nicht oder nicht schnellstmöglich durchgeführte Ergebnismeldung führt dazu, dass die Begegnung mit 0-0 gewertet wird.

(L) Endspurtphase:

Gemäß FIDE-Regeln Anhang G Bestimmung G2 wird festgelegt:

Für alle Partien aus (A) und (E.ii.1) gilt Anhang G der FIDE-Regeln unter Anwendung der Bestimmung G4. Für alle anderen Partien (aus (E)) gilt Anhang G nicht.

[Bestimmung G4 im Anhang G der FIDE-Regeln lautet:

„Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass, wenn es möglich ist, der Zeitmodus für beide Spieler gewechselt wird, indem beiden Spielern eine Zusatzbedenkzeit gemäß dem Aufschub-Modus oder dem Fischer-Modus von fünf Sekunden eingeräumt wird. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr entsprechend auf den neuen Modus eingestellt. Der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.“]

(M) Schiedsgericht:

Mit Beginn der ersten Runde wird ein Schiedsgericht benannt, welches in Streitfällen schlichten oder entscheiden wird. Dieses setzt sich zusammen aus dem Turnierleiter, seinem Stellvertreter sowie maximal drei weiteren Personen. Bei Eintritt eines Streit- oder Schlichtungsfalles werden alle anwesenden Personen des Schiedsgerichtes die nicht selbst in den Fall verwickelt sind mit gleichwertigem Stimmrecht zur Schlichtung bzw. Entscheidung herangezogen. Für Mitglieder dieser Gruppe, die sich selbst noch in einer Turnierpartie befinden, gilt:

i) Ist das Mitglied am Zuge, so hält es die Uhr an. Diese wird wieder in Gang gesetzt, wenn das Mitglied die Partie wieder aufnimmt.

ii) Ist der Gegner am Zuge hält dieser nach Ausführung seines Zuges die Uhr an, falls das Mitglied bis dahin noch nicht am Platze ist. Die Uhr wird wieder in Gang gesetzt, wenn das Mitglied die Partie wieder aufnimmt.

(N) Vom Turnier ausgeschlossene Spieler:

Vom Turnier ausgeschlossene Spieler haben für zukünftige Meisterschaften nur noch ein Startrecht in der letzten Gruppe. Der Grund für den Ausschluss ist dabei unerheblich.

(O) Auswertung:

Das Turnier wird nach dessen vollständigem Abschluss (ohne Partien aus (E)) zur DWZAuswertung eingereicht.

Änderungen vorbehalten