

# **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.

Gruppenphase: Die Gruppenzusammensetzung und die Rangfolge innerhalb der Gruppe ergibt sich aus der DWZ, der DWZ-stärkste kommt in die Gruppe-A, der zweit- und drittstärkste kommt in die Gruppe-B, der viert- und fünftstärkste wieder in die Gruppe-A usw.

Rangliste: Anschließend spielt man gegen den gleich platzierten aus der jeweils anderen Gruppe. Der Sieger ist in der Rangliste um einen Platz besser platziert sein Gegner. Das Sieger aus der Partie der beiden erstplatzierten ist Vereinsmeister, der Verlierer ist zweiter. Der Sieger aus der Partie der beiden zweitplatzierten ist dritter usw. Derjenige der in der Gruppenphase öfter weiß hatte, hat bei der Partie um die Rangliste schwarz, wenn beide gleich oft weiß hatten wird gelost.

Bei einem Remis im Spiel um die Rangliste wird ein StICKkampf ausgetragen. Dieser StICKkampf gestaltet sich wie folgt.

- 1.) Es wird eine Schnellschachpartie (Bedenkzeit: 10 Minuten pro Spieler und Patie zzgl. 5 Sekunden/Zug ab dem 1. Zug) Der Schwarzspieler aus der Turnierpartie erhält Weiß.
- 2.) Bei Remis aus A.1: Es werden zwei Blitzschachpartien (Bedenkzeit: 5 Minuten pro Spieler für die Partie) mit abwechselnder Farbverteilung ausgetragen, wobei der Schwarzspieler aus der Partie aus A.1 in der ersten Blitzpartie Weiß erhält.
- 3.) Bei Gleichstand aus A.2: Es wird eine Blitzschachpartie (Bedenkzeiten: 5 Minuten für Weiß, 4 Minuten für Schwarz, jeweils für die gesamte Partie) ausgetragen, wobei die Farbverteilung gelost wird. Bei Remis gilt der Schwarzspieler als Gewinner der Begegnung.

## **(B) Meldeschluss:**

Die Anmeldung zur Vereinsmeisterschaft muss bis spätestens 30 Minuten vor Beginn der ersten Runde erfolgen.

## **(C) Turniermodus:**

100 Minuten pro Spieler und Partie zzgl. 30 Sekunden/Zug ab dem 1. Zug

## **(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 (bei Gleichstand Sonneborn-Berger). Wenn auf einem Platz einer Gruppe trotz Feinwertung 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 werden zwei Blitzschachpartien (Bedenkzeit: 5 Minuten pro Spieler für die Partie) mit abwechselnder Farbverteilung ausgetragen, wobei der Schwarzspieler aus der letzten Partie aus E.ii.1 in der ersten Blitzpartie Weiß erhält.
  - 2.) Bei Gleichstand aus E.ii.1: 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 verwarnet, 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 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. 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 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). Die erste Runde darf nicht vorgespield werden!

**(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) gilt Anhang G der FIDE-Regeln unter Anwendung der Bestimmung G5. Für alle anderen Partien (aus (E)) gilt Anhang G nicht.

[Bestimmung G5 im Anhang G der FIDE-Regeln lautet:

*Wenn Artikel G4 nicht angewandt wird, und der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er Remis beantragen, bevor sein Fallblättchen gefallen ist. Er ruft den Schiedsrichter und darf seine Uhr anhalten (siehe Artikel 6.12.b). Er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.*

**(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 dieses 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)Auswertung:**

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