

Turnierordnung (TO)

des Schachklubs 1933 Bad Neustadt an der Saale e.V.

1. Geltungsbereich, Spielregeln, Turnierregeln, Anmeldung

- 1.1 Diese Turnierordnung (TO) gilt für alle schachsportlichen Wettbewerbe, die der Verein SK Bad Neustadt veranstaltet und für die keine übergeordnete TO greift. Diese TO gilt in dieser Fassung vom Beginn des Spieljahres 1997/98 an.
- 1.2 Es gelten die Spielregeln der FIDE in der jeweils gültigen Fassung.
Darüber hinaus gehende Regelungen, soweit sie nicht in dieser TO verankert sind, werden mit der Ausschreibung bekanntgemacht.
- 1.3 Alle Turniere müssen ausgeschrieben werden. Die Ausschreibung hat die Bezeichnung des Turniers und die Turnierregeln zu enthalten.
Die Ausschreibung geschieht durch einen Aushang im Turnierraum, dem eine Meldeliste beizufügen ist. Die Anmeldung zum Turnier erfolgt durch Eintragung in diese Meldeliste.
Bei Eintages-Turnieren ist eine Meldeliste nicht erforderlich; die Anmeldung erfolgt bis vor Auslosung beim Turnierleiter. Wer bei Auslosungsbeginn nicht anwesend ist, gilt als nicht gemeldet.
Die Ausschreibung hat mindestens 4 Wochen vor Turnierbeginn und mindestens 2 Wochen vor Meldeschluss zu erfolgen; auf sie soll in der Tagespresse hingewiesen werden.
- 1.4 Die Turnierregeln legt der Turnierleiter nach Absprache mit dem Vorsitzenden und dem Spielleiter fest. Die Regelungen können nachträglich aus besonderen Gründen nur geändert werden, wenn anderenfalls die Durchführung des Turniers gefährdet wäre.
- 1.5 Die Turnierregeln müssen enthalten:
 - für das Turnier geltende Abweichungen von der TO
 - Austragungsmodus, Form, Ort und Zeit der Anmeldung
- 1.6 Die Turnierregeln sollen enthalten:
 - einen verbindlichen Zeitplan
 - Hinweise auf Vor- und Nachspielmöglichkeiten
 - Hinweise auf TO-Regeln, die erfahrungsgemäß nicht ausreichend beachtet werden
 - ggf. Höhe des Startgeldes und die ausgesetzten Preise

2. Teilnahme an Turnieren

- 2.1. An Vereinsturnieren dürfen nur Mitglieder des SK Bad Neustadt teilnehmen. Wird mit der Anmeldung die Mitgliedschaft beantragt, ist dies ebenfalls ausreichend.
- 2.2 An Jugend- und Seniorenturnieren dürfen nur Spieler teilnehmen, die nach den Regeln des DSB für die laufende Spielzeit für die entsprechende Klasse spielberechtigt wären.
- 2.3 An offenen Privatturnieren kann jeder teilnehmen. Privatturniere mit Beschränkungen hinsichtlich Spielstärke oder Wohnort sind zulässig.
- 2.4 An Stadtmeisterschaften können teilnehmen:
 - Mitglieder des SK Bad Neustadt
 - Einwohner der Stadt Bad Neustadt/Saale
 - Einwohner der Orte des Altlandkreises Bad Neustadt/Saale
 - Kurgäste
- 2.5 Nicht teilnehmen darf, wer mit einer Turniersperre belegt ist.

3. Austragungsmodus

- 3.1 Zur Auslosung kann die aktuelle Rangliste (DWZ) herangezogen werden.
- 3.2 In Turnieren nach Schweizer System werden die Ordnungszahlen nach der Rangliste vergeben. Bei DWZ-Gleichstand und bei fehlender DWZ wird gelost. Bei ungerader Teilnehmerzahl ist den DWZ-schwächsten Spielern zuerst das Freilos zu geben. Die übrigen Teilnehmer werden für die 1. Runde nach der Ordnungszahl in zwei, vier oder sechs Gruppen geteilt; es spielt dann der 1. der oberen Gruppe gegen den 1. der unteren, die Zweiten gegeneinander, usw. Die Spieler der oberen Hälfte mit ungeraden Ordnungszahlen erhalten in der 1. Runde Weiß, die geradzahligigen Spieler Schwarz. In den folgenden Runden ist unter Berücksichtigung der FIDE-Regeln entsprechend zu verfahren.
- 3.3 Im Rundensystem richten sich die Paarungen nach dem Auslosungsergebnis und den allgemeinen Paarungstafeln. Turniere sind einrundig, je nach Beteiligung sind auch Doppelrunde oder Vorgruppen zulässig. Bei Tageturnieren ist die Durchführung im freien (Kitzinger) System möglich. (→Anhang)

4 Bedenkzeit

- 4.1 Die Bedenkzeit für Blitzpartien beträgt 5 Minuten je Spieler.
- 4.2 Die Bedenkzeit für Schnellpartien beträgt 30 Minuten je Spieler, sofern in der Ausschreibung nichts anderes geregelt ist. Die minimale Bedenkzeit beträgt 20 Minuten.
- 4.3 Die Bedenkzeit für Turnierpartien beträgt 2 Stunden für die ersten 40 Züge, danach 1 weitere Stunde für die nächsten 20 Züge und eine weitere halbe Stunde zur Beendigung der Partie. Nach 4 Stunden Gesamtspielzeit kann die Partie abgebrochen werden (Hängepartie).

5. Spieltermine, Spielverlegung

- 5.1 Turniere, einzelne Runden oder Serien davon sollen an den allgemeinen Spieltagen abgewickelt werden, Jugendturniere an den Jugendspieltagen.
- 5.2 Beginn der Turnierpartien, Blitzturniere, etc. ist, sofern die Turnierregeln nichts anderes bestimmen, freitags um 20.00 Uhr, Jugend dienstags ab 17.00 Uhr.
- 5.3 In begründeten Einzelfällen können Partien verlegt werden. Sie müssen bis zur nächsten Runde gespielt sein. Die Verlegung ist in Blitzturnieren und in Schnellschach-Turnieren bei Partierserien nicht möglich.
- 5.4 Zu Beginn der letzten Runde müssen alle übrigen Partien beendet sein. Spiele der letzten Runde können nicht auf einen späteren Zeitpunkt verlegt werden.
- 5.5 Einigen sich die Spieler, die Partie zu einem früheren als dem angesetzten Zeitpunkt auszutragen, so ist dies ohne weitere Formalitäten möglich.
- 5.6 Ist ein Spieler verhindert, am angesetzten Termin zu spielen, muss er dies baldmöglichst seinem Gegner und dem Turnierleiter mitteilen und mindestens zwei Ausweichtermine vorschlagen.
- 5.7 Bei Partieabbruch ist auf dem Kuvert der verbindliche Zeitpunkt der Wiederaufnahme zu vermerken. Die Partie muß innerhalb 2 Wochen beendet sein.
- 5.8 Einigen sich die Spieler bei Verlegung oder Abbruch nicht auf einen Termin innerhalb eines angemessenen Zeitraums, setzt der Turnierleiter einen verbindlichen Spieltermin fest.
- 5.9 Nicht oder nicht rechtzeitig gespielte Partien sind vom Turnierleiter für einen oder für beide Spieler als verloren zu werten.

6 Turnierergebnis, Wertung

- 6.1 Für die Rangfolge ist die erreichte Punktzahl maßgebend. Bei Blitzturnieren teilen sich Punktgleiche den Rang; bei anderen Turnieren entscheidet bei Punktgleichheit die einfache Wertung (im Schweizer System nach Buchholz, im Rundensystem nach Sonneborn-Berger). Gleiche Wertung bedeutet gleichen Rang.
- 6.2 Über einen Titel oder eine Qualifikation entscheidet bei Punktgleichheit in Blitzturnieren ein Stichentscheid nach 6.3.3 .
Über einen Titel oder eine Qualifikation in anderen Turnieren entscheidet bei Punkt- und einfacher Wertungsgleichheit ein Stichkampf. Dies gilt auch für unentschiedene Relegationsspiele. Die Entscheidungspartien sind an einem Spieltag nach Maßgabe des Turnierleiters zu spielen.

6.3 Stichentscheid

- 6.3.1 Sind zwei Spieler beteiligt, entscheidet eine (20 min-Schnell-)Partie, wobei die Farbverteilung im Vergleich zur Turnierpartie getauscht wird.
- 6.3.2 Bei mehreren Punktgleichen entscheidet ein einrundiges Schnellturnier (15 min pro Partie; frei ausgelost).
- 6.3.3 Ist danach noch keine Entscheidung gefallen, wird das Verfahren mit Blitzpartien (1. Farbverteilung ausgelost, danach wechselnd) (2 Partien, bei 1:1 entscheidet die nächste Gewinnpartie) bis zur Entscheidung wiederholt.
Anstelle dieser Regelung kann der Turnierleiter aus Termin-Gründen bei zwei Spielern auch den Armageddon-Modus bestimmen: Der Führer der weißen Steine erhält 6 min. Bedenkzeit, dafür ist bei einem unentschiedenen Partieausgang der Stichentscheid zugunsten des Schwarzen (5 min) gefallen.
- 6.4 Wird in einem offenen Turnier eine Vereins-Wertung erspielt, so zählen dafür im Vollturnier nur die untereinander gespielten, ansonsten alle Partien zur Bestimmung der Rangfolge der Vereinsmitglieder. Für die Vereinswertung bleiben die Platzierungen der Nicht-Vereinsmitglieder unberücksichtigt.
Entsprechendes gilt für zusammengelegte Altersklassen, z.B. bei Jugendturnieren.

6.5 Bei Punktgleichheit in den Geldpreis-Rängen gilt folgendes Verfahren: Jeder der punktgleichen Spieler erhält die Hälfte der auf seinen – nach Wertung ermittelten und ggf. geteilten – Rang ausgelobten Summe. Die andere Hälfte wird gleichmäßig unter den beteiligten punktgleichen Spielern verteilt.

7 Verhalten im Turnierraum

7.1 Es wird ausdrücklich auf Art. 12 der FIDE-Regeln hingewiesen. Störungen des Gegners sind untersagt, sei es durch Geräusche, durch Gerüche oder andere Einwirkungen. Im Turniersaal herrscht Rauchverbot.

7.2 Nach Partieende sind die Spieler verpflichtet, das Spielmaterial abzuräumen und Abfälle an ihrem Platz zu beseitigen. Folgt nach der beendeten eine weitere Partie, haben sie die Steine in Anfangsstellung zu bringen und die Uhren zu stellen.

8 Turnierleitung

8.1 Für jedes Turnier wird ein qualifizierter Turnierleiter bestellt. Nimmt dieser selbst am Turnier teil, muss ein Vertreter für den Fall seiner Verhinderung bestimmt werden. Der Turnierleiter ist für die Abwicklung des Turniers verantwortlich. Er fungiert als Schiedsrichter. Er übt im Turnierraum für den Vorstand das Hausrecht aus.

8.2 Ihm obliegen insbesondere die

- Turniervorbereitung (einschließlich Turnierregeln, Ausschreibung, Auslosung)
- Entgegennahme und Verwahrung von Notation, Ergebnismeldungen, Hängepartie-Kuverts
- Führung der Tabelle und Ergebnistafel und deren zügige Weiterleitung zur Ranglistenauswertung
- Verhängung angemessener Ordnungsmaßnahmen. Diese sind dem Spieler sofort mündlich mitzuteilen. Strafen sind in den Turnierunterlagen zu vermerken.

9 Ordnungsmaßnahmen

9.1 Es können vom Turnierleiter die nach den FIDE-Regeln zulässigen Ordnungsmaßnahmen verhängt werden. Es sind dies:

9.2 Ordnungsmaßnahmen:

- Ermahnung, Verwarnung
- Zeitstrafen

9.3 Strafen:

- Verweis
- Partieverlust
- Verweisung aus dem Turniersaal
- Ausschluss vom Turnier
- Sperre für künftige Turniere

9.4. Vom weiteren Turnier wird ausgeschlossen, wer ohne ausreichenden Grund zu zwei Partien nicht angetreten ist. Dies hat auch eine Sperre für das nächste gleichrangige Turnier zur Folge.

9.5 Gegen die Strafen (9.3) kann innerhalb 5 Tagen schriftlich Einspruch an den Vorstand erhoben werden. Bei Blitz- und Schnellschachturnieren ist der Einspruch mündlich vor Beginn der nächsten Runde zu erheben. Über den Einspruch entscheidet das Schiedsgericht.

Spezieller Teil

10 Vereinsmeisterschaft (VM):

10.1 Die VM wird in zwei Klassen ausgetragen, einer Meisterklasse (MK) und einer Aufstiegsklasse (AK).

10.2 Die MK ermittelt den Vereinsmeister. Sie besteht in der Regel aus 8, höchstens 10 Spielern, die ein Vollturnier spielen. Vorberechtigt für die MK sind die Spieler auf Platz 1 bis 6 der MK des Vorjahres, sowie der Sieger der AK und der Sieger des Relegationsspieles zwischen dem Siebtplatzierten der MK und dem Zweiten der AK.

Bei weniger als 8 MK-Teilnehmern ist der Zweite der AK ohne Relegation qualifiziert. Der Letztplatzierte der MK steigt ab. Spieler mit guter Ranglisten-Zahl können vom Turnierleiter nominiert werden.

10.3 Die AK besteht aus den Teilnehmern, die nicht in der MK spielberechtigt sind. Bei Bedarf können zwei Gruppen gebildet oder im Schweizer System gespielt werden.

10.4 Wird bei geringer Beteiligung MK und AK zusammengelegt, erlangen die sechs Erstplatzierten die Qualifikation für die folgende MK.

10.5 Bei Punkt- und Wertungsgleichheit zweier Spieler auf dem ersten oder einem Qualifikations-Platz ist möglichst eine weitere Turnierpartie spielen, bevor der Stichentscheid nach 6.3 angewandt wird.

11. Vereinspokal:

11.1 Alle Spielpaarungen werden zu Beginn und jeweils nach dem Spieltermin jeder Runde frei ausgelost. Mit der Halbfinalauslosung wird auch die Farbverteilung für das Finale bestimmt. Die Auslosung muß mindestens 1 Woche vor dem Spieltermin erfolgen.

11.2 Ist die Anzahl der gemeldeten Teilnehmer keine Potenz von 2, so reduziert die erste Runde die verbleibenden Teilnehmer auf eine Zweierpotenz.

11.3 Die Entscheidung fällt in einer normalen Partie, bei Remis-Ausgang in einer Schnellpartie (30 min) mit vertauschten Farben. Bei erneutem Remis durch Blitz-Entscheidung nach 6.3.3.

12. Vereinsmeisterschaft im Schnellschach:

12.1 Die Meisterschaft wird in einer Gruppe ausgetragen; an einem Spieltag können bis zu 5 Partien gespielt werden.

12.2 Wird eine Turnierserie über das Jahr gespielt, ergibt sich für jedes Turnier eine Wertung nach Art. 13.2, jedoch mit Verdopplung der erzielten Punkte. Die Anzahl der Turniere und die Anzahl der Streichwertungen wird zu Beginn der Serie festgelegt.

12.3 Ergibt sich am Ende Punktgleichheit, gilt Artikel 6 entsprechend.

13. Vereinsmeisterschaft im Blitzschach:

13.1 Diese Meisterschaft wird in vier Einzelturnieren ausgetragen; nur vor dem ersten Wertungsturnier erfolgt eine Ausschreibung. Gewertet werden die drei besten Ergebnisse jedes Teilnehmers. Die Rangfolge ergibt sich nach der Summe der Wertungen. Bei Gleichheit entscheidet die Mehrzahl der Ersten, dann die der Zweiten usw. Plätze.

13.2 Die Wertung ergibt sich aus den erzielten Punkten zuzüglich 12 Punkten für den Erstplatzierten, 10 für den Zweiten, sowie 8 / 7 / 6 / 5 / 4 / 3 / 2 / 1 / 0 für die folgenden Plätze. Bei Punktgleichheit wird die Summe der auf die Plätze entfallenden Punkte auf die punktgleichen Spieler verteilt, dabei ggf. auf den nächsten halben Punkt aufgerundet.

14. Jugendturniere

14.1 Die Vereins-Jugendmeisterschaften werden in mehreren Altersklassen ausgetragen. Zusammenlegungen oder Doppelrunden sind gestattet.

14.2 Titel werden in einer Altersklasse nur bei mindestens 3 Teilnehmern vergeben.

14.3 Der Jugendleiter nimmt die Aufgaben des Turnierleiters wahr.

15. Privatturniere

15.1 Die Stadtmeisterschaft wird in den Weihnachtsferien als offenes Turnier ausgespielt (5 bis 7 Runden Schweizer System). Spieler eines Vereines sollten möglichst nicht in den beiden ersten oder der letzten Runde aufeinandertreffen.

15.2 Die Stadt-Schnellschachmeisterschaft wird an einem Tag in 5 Runden Schweizer System gespielt.

15.3 Die Stadt-Blitzmeisterschaft soll an einem Spieltag im Dezember stattfinden. Die Zusammenlegung mit einem Wertungsturnier der Vereins-Blitzmeisterschaft ist statthaft.

*Anhang***Freies System (Kitzinger System)****für Blitz- und Schnellturniere (Jeder gegen jeden)**

Ziel des Systems ist es, bei Tagesturnieren die Pausen zwischen den Partien und damit auch die Gesamtlaufzeit zu verkürzen. (Eine Einsparung von 25% ist realistisch). Daraus ergeben sich folgende Zusatzbestimmungen, auf die zu Turnierbeginn hin gewiesen werden sollte:

- Jeder Teilnehmer erhält einen Laufzettel, auf dem seine Startnummer und die Farbverteilung für seine Partien vermerkt sind. Nach der Partie müssen beide Spieler das Ergebnis (jeweils von ihrer Seite) auf ihrem Laufzettel vermerken. Nach Beendigung seiner letzten Partie übergibt der Spieler seinen Laufzettel unterschrieben dem Turnierleiter.
- Die erste Runde kann vom Turnierleiter gesetzt oder frei gepaart werden.
- Wer seine Partie beendet hat, fordert einen anderen Gegner, der ebenfalls frei ist und gegen den er noch nicht gespielt hat, zur nächsten Partie auf. Diese Aufforderung ist für beide bindend und kann nur in beiderseitigem Einvernehmen rückgängig gemacht werden, wenn dadurch der Turnierfortschritt begünstigt wird.
- Bei Teilnehmern aus verschiedenen Vereinen kann der Turnierleiter bestimmen, dass die vereinsinternen Partien innerhalb der ersten Turnierhälfte zu spielen sind. Zur Vermeidung von „geschobenen Ergebnissen“ kann der Turnierleiter solche internen Partien als nächst zu spielende bestimmen.
- Der Turnierleiter ist befugt, die Laufzettel zur Übertragung der Zwischenergebnisse einzusehen.
- Verlängert ein Teilnehmer seine Pausen unangemessen (z.B. durch längeres Entfernen aus dem Turnierraum) und kommt deswegen mit der Durchführung seiner Partien in Verzug, kann der Turnierleiter wegen Unsportlichkeit Strafen bis zum Punktabzug oder Turnierausschluss verhängen.