

Turnierordnung

in der Fassung vom 15.03.2015

1. Vereinsmeisterschaft

1.1 Teilnehmer:

Mitglieder der Bremer SG

1.2 Spielbeginn:

19.15 Uhr

1.3 Bedenkzeit:

1:45 h / 40 Züge + 30 min (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.

2. Vereinspokal

2.1 Teilnehmer:

Mitglieder der Bremer SG

2.2 Spielbeginn:

19.15 Uhr

2.3 Bedenkzeit:

1:45 h / 40 Züge + 30 min (siehe 5.)

2.4 Modus:

K.o.-System;

Bei Remis wird die Entscheidung durch Blitzpartien (Bedenkzeit 5 min) herbeigeführt. Vor jeder Blitzpartie werden die Farben 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. Gesetzt werden die beiden Finalisten des letzten Pokalwettbewerbs und die beiden DWZ-stärksten Spieler. Falls die Finalisten nicht antreten oder das Finale der letzten Saison noch nicht feststeht, rücken die nächsten DWZ-stärksten Spieler nach. Durch das Setzen können diese Spieler erst im Halbfinale aufeinander treffen. Die gesetzten Spieler bekommen für die Ausgleichsrunde ein Freilos.

3. Blitzmeisterschaft

3.1 Teilnehmer:

Offen

3.2 Meldeschluss:

19.30 Uhr, Spielbeginn nach evtl. erforderlicher Gruppenbildung

3.3 Bedenkzeit:

5 min

3.4 Modus:

Rundenturnier. Gespielt wird in 2 Ratinggruppen (DWZ-abhängig):

Gruppe 1 = DWZ 0-1600, Gruppe 2 = DWZ 1601-max.

Die Turnierleitung entscheidet nach Anzahl der gemeldeten Spieler, ob zwei Gruppen gebildet werden können.

Es werden 8 Runden pro Saison in beiden Gruppen gespielt.

3.5 Wertung:

Für beide Gruppen gilt, 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.

4. Schnellschach-Meisterschaft

4.1 Teilnehmer:

Mitglieder der Bremer SG

4.2 Meldeschluss / Spielbeginn:

- 1. Tag: 19.30 Uhr Meldeschluss mit anschließender Auslosung und Spielbeginn;

- 2. und 3. Tag: 19.30 Spielbeginn;

4.3 Bedenkzeit:

20 min

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

5. Hinweise zur Bedenkzeit (Meisterschaft und Pokal)

5.1 Allgemeines

Um die Schließzeit des Bürgerhauses (24:00 Uhr) einzuhalten, müssen die Partien um 19:15 begonnen werden.

5.2 Basiseinstellung

- Die Uhren werden auf 4:15 Uhr gestellt.
- Die ersten 40 Züge müssen bis 6:00 Uhr (1h 45 min) ausgeführt werden, ansonsten endet die Partie wegen Zeitüberschreitung.
- Nach dem 40. Zug werden die Uhren eine halbe Stunde weiter gestellt.
- Die Partie endet spätestens um 7:00 Uhr wegen Zeitüberschreitung.

5.3 Starten der Uhren bei Anwesenheit mindestens eines Spielers um 19:15 Uhr

- 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 (19:15 Uhr) unentschuldigt nicht erschienen, gewinnt der anwesende Spieler diese Partie kampflös.

5.4 Verhalten bei verspätetem Eintreffen (nach 19:15 Uhr) beider Spieler

- Der zuerst eintreffende Spieler reduziert die Bedenkzeit beider (!) Spieler um jeweils die Hälfte der seit 19:15 Uhr vergangenen Zeit.
Beispiel: Der Spieler ist um 19:35 spielbereit. Seit 19:15 Uhr sind 20 Minuten vergangen. Beide Uhren werden von ihm auf 4:25 Uhr (4:15 Uhr + 10 min (20 min / 2)) eingestellt.
- Das Starten der Uhren erfolgt gemäß 5.3.

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, der in der Liste am Schwarzen Brett eingetragen werden sollte. Für einen vereinbarten Nachholtermin gelten ebenfalls die Regeln gemäß 6.1.
- Bei absehbaren, planbaren Absagen (z. Bsp. 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 Partien werden nach Ermessen der Turnierleitung kampflös gewertet.

7. Das Verhalten der Spieler

- Wenn das Handy eines Spielers während der Partie läutet, hat dieser die Partie verloren, wenn der Gegner dies beantragt. Ist das Handy auf Lautlos-/Vibrations-Modus gestellt, hat dies bei einem Anruf keine Konsequenzen.