



Turnierordnung SC Prien

Inhaltsverzeichnis

<u>1 Turniere des Schachclubs Prien.....</u>	<u>3</u>
<u> 1.1 Turnierübersicht.....</u>	<u>3</u>
<u> 1.2 Ausschreibung und Anmeldung.....</u>	<u>3</u>
<u> 1.3 Teilnahmeberechtigung.....</u>	<u>4</u>
<u> 1.4 Turnierleitung.....</u>	<u>4</u>
<u> 1.5 Pflichten der Teilnehmer.....</u>	<u>5</u>
<u> 1.6 Veröffentlichung von Partien, Bildern und Turnierergebnissen.....</u>	<u>5</u>
<u>2 Interne Turniere</u>	<u>5</u>
<u> 2.1 Clubmeisterschaft</u>	<u>5</u>
<u> 2.2 Pokal-Meisterschaft</u>	<u>7</u>
<u> 2.3 Clubmeisterschaft Schnellschach</u>	<u>8</u>
<u> 2.4 Blitzmeisterschaft</u>	<u>10</u>
<u>3 Offene Turniere</u>	<u>10</u>
<u> 3.1 Priener Open.....</u>	<u>10</u>
<u> 3.2 Marathon-Blitz.....</u>	<u>11</u>
<u> 3.3 Tagespokale.....</u>	<u>13</u>
<u>4 Spielregeln für interne und offene Turniere</u>	<u>13</u>
<u> 4.1 Spielregeln für interne Turniere</u>	<u>13</u>
<u> 4.2 Spielregeln für offene Turniere</u>	<u>14</u>
<u> 4.3 Spielregeln für Verbands-Turniere</u>	<u>14</u>

Präambel

Der Schachclub Prien richtet Turniere aus, um seinen Mitgliedern und allen interessierten Schachspielern die Gelegenheit zum Schachspiel zu bieten. Dabei wird davon ausgegangen, dass sich alle Teilnehmer an den Turnieren fair und sachlich verhalten. Wenn Meinungsverschiedenheiten auftreten, lassen sich diese in der Mehrzahl der Fälle auf Unkenntnis von Regeln zurückführen. Gerne sind der Vorstand und die Mitglieder des Schachclub Prien bereit, über die Regeln aufzuklären und die Fide-Regeln, diese Turnierordnung und nicht zuletzt auch ungeschriebene (Verhaltens-)Regeln beim Schachspiel zu erläutern.

Nicht jeder kann alles wissen. Wenn für Entscheidungssituation - wie z.B. die Rangfolge in einem Turnier - jedoch gar keine Regeln existieren, sind Zwistigkeiten kaum zu vermeiden. Aus diesem Grund hat sich der Vorstand des Schachclub Prien bemüht, für absehbare Entscheidungsfälle sinnvolle Regeln zu entwickeln. Absehbar meint, für Situationen, wie sie nach unserer Erfahrung und unserem gesunden Menschenverstand auftreten können. Natürlich passieren im Leben manchmal Dinge, die man nicht vorhersehen konnte. In diesem Fall sollen die Regeln dieser Turnierordnung sinngemäß interpretiert werden. Wir hoffen, dass diese Turnierordnung dazu beiträgt, dass unsere Mitglieder Spass an einem Spielbetrieb mit attraktiven und spannenden Turnieren haben.

Der Vorstand des Schachclub Prien

Im Juni 2010

Von der Vereinsversammlung des SC Prien verabschiedet am 23.07.2010

1 Turniere des Schachclubs Prien

1.1 Turnierübersicht

Folgende Turniere werden jährlich durchgeführt:

- Intern (nur für Mitglieder)
 - Clubmeisterschaft (Normalpartien)
 - Pokal-Meisterschaft
 - Clubmeisterschaft Schnellschach
 - Blitzmeisterschaft

Gewohnheitsmäßig werden weiterhin durchgeführt ein Saison-Eröffnungsturnier, Nikolaus-Turnier und Saison-Abschlussturnier. Dies hängt von den jeweiligen Umständen und der Terminlage ab; es erfolgt keine gesonderte Ausschreibung und Preisverleihung.

- Offene Turniere (auch für Nicht-Mitglieder)
 - Priener Open
 - Marathon-Blitz
 - Tagespokale (3 Turniere zum Ende der Saison)

Der Schachclub Prien nimmt weiterhin nach Möglichkeit mit Mannschaften an Verbandsturnieren teil: Mannschaftsmeisterschaft Inn-Chiemgau und ggf. höhere Klassen, Pokalmeisterschaft Inn-Chiemgau und ggf. höhere Klassen.

Der SC Prien bemüht sich, Verbandsturniere in Prien auszurichten. Das sind insbesondere die Pokal-Einzelmeisterschaft Inn-Chiemgau und andere Einzelturniere auf Kreis-, Bezirks- und Landesebene, soweit wir bei Ausschreibungen zum Zuge kommen und der Vorstand durch die Mitglieder des Vereins bei der Durchführung angemessen unterstützt wird.

Für Jugendliche Mitglieder, die noch die Schule besuchen, werden auf Antrag die Teilnahmegebühren (nicht aber Fahrt- und Übernachtungskosten) für Verbandsmeisterschaften übernommen.

Der Vorstand kann bei Bedarf auch ohne Beschluss der Mitgliederversammlung weitere Turniere ansetzen - insbesondere im Jugendbereich - um die Attraktivität des Vereinslebens zu steigern und die Mitglieder an den Verein zu binden.

1.2 Ausschreibung und Anmeldung

Die Ausschreibung aller Turniere erfolgt auf der Homepage des Schachclub Prien (<http://scprien.mhlpro.de>). Am Beginn der Saison wird eine Terminliste erstellt, welche ebenfalls auf der Homepage veröffentlicht wird. Die Anmeldung für die internen Turniere erfolgt schriftlich per E-Mail (z.B. Kontaktformular auf der Homepage) bis spätestens 2 Tage vor Turnierbeginn, persönlich unmittelbar vor Turnierbeginn (wenn dies durch die Ausschreibung zugelassen ist) oder durch Eintrag in die aushängende Anmeldeungsliste (Clubmeisterschaft, Clubmeisterschaft Schnellschach).

1.3 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt an den internen Turnieren sind alle Mitglieder des Schachclub Prien.

An offenen Turnieren sind grundsätzlich alle interessierten Schachspieler teilnahmeberechtigt. Ausnahmen können eintreten, wenn Spieler erkennbar nicht in der Lage sind, sich turnieradäquat zu verhalten oder in der Vergangenheit negativ aufgefallen sind.

Die Teilnahmeberechtigung an Verbandsturnieren, bei denen der Schachclub Prien als Ausrichter auftritt, richtet sich nach der Turnierordnung der jeweiligen Organisation (Schachkreis Inn-Chiemgau, Schachbezirk Oberbayern, Bayerischer Schachbund).

1.4 Turnierleitung

Der Vorstand des SC Prien (1. Vorstand, 2. Vorstand, Kassier) ist gleichzeitig die Turnierleitung für alle internen und offenen Turniere und übt das Amt eines Schiedrichters aus. Die Durchführung kann formlos, auch zeitlich befristet, an weitere Personen delegiert werden, die dann ebenfalls (für diesen Zeitraum) als Turnierleiter/Schiedsrichter fungieren. Jedes einzelne Mitglied der Turnierleitung kann Entscheidungen allein treffen. Sind mehrere Turnierleiter anwesend, wird die Verantwortung in dieser Reihenfolge wahrgenommen: 1. Vorstand, 2. Vorstand, Kassier.

Proteste bei internen Turnieren

Ein Mitglied kann bei internen Turnieren, die in einem Zeitraum von mehr als einer Woche ausgetragen werden, gegen eine Entscheidung bei der gesamten Turnierleitung Protest einlegen. Der Protest muss schriftlich, vorzugsweise per E-Mail, innerhalb von einer Woche eingereicht werden. Über den Protest wird innerhalb von zwei Wochen entschieden. Die Entscheidung wird auf der Homepage im internen Bereich veröffentlicht.

Über einen Protest entscheidet die Gesamtturnierleitung mit einfacher Mehrheit, bei Stimmgleichstand der Vorstand (1. Vorstand, 2. Vorstand, Kassier) mit einfacher Mehrheit. Sollte auch dann kein Entscheid zustandekommen, entscheidet der 1. Vorstand allein. Ist der 1. Vorstand selbst betroffen, entscheidet der 2. Vorstand allein, sind beide Vorstände betroffen, der Kassier.

Mitspielender Schiedsrichter

Muss ein Mitglied der Turnierleitung in einem internen Turnier seiner Schiedsrichterrolle nachkommen, ist dieses Mitglied der Turnierleitung berechtigt, für diesen Zeitraum die Uhr bei seiner eigenen Partie anhalten; dies gilt unabhängig davon, wer gerade am Zug ist. Bei offenen Schnellschach-Turnieren und Turnieren mit voller Bedenkzeit sollte immer ein Schiedsrichter zur Verfügung stehen, der selbst nicht mitspielt. Ist dies nicht der Fall (12 Stunden nur Zuschauen beim Marathon-Blitz sind kaum zuzumuten), muss bei Blitzturnieren die Behandlung des Protestfalls bis nach dem Ende der eigenen Partie zurückgestellt werden bzw. bei Turnieren mit längerer Bedenkzeit vorher darauf hingewiesen werden, dass der Schiedsrichter im Bedarfsfall seine Uhr stoppen darf.

1.5 Pflichten der Teilnehmer

Jeder Turnierteilnehmer hat die Pflicht, sich fair und sachlich zu verhalten. Die

Turnierleitung steht gern für Auskünfte und Regelinterpretationen zur Verfügung. Bei Unklarheiten und/oder unterschiedlichen Auffassungen über eine Regelfrage ist die Uhr anzuhalten und ein Schiedsrichter bzw. Mitglied der Turnierleitung um Hilfe zu bitten.

Grundsätzlich ist der Sieger einer Partie für die unverzügliche Ergebnismeldung verantwortlich, bei unentschiedenem Ausgang der Spieler mit den weißen Steinen. Der Spieler mit den schwarzen Steinen einer Remispartie kann keine Ansprüche aus einer nicht erfolgten Ergebnismeldung herleiten, wenn er sich nicht versichert, dass die Ergebnismeldung auch erfolgt ist.

1.6 Veröffentlichung von Partien, Bildern und Turnierergebnissen

Jeder Teilnehmer eines Turniers des Schachclub Prien erkennt an, dass der Schachclub Prien medial (Zeitung, Internet, etc.) über das Turnier berichtet und dabei Namen von Teilnehmern, Ergebnisse, Details aus dem Turnierverlauf, Bilder und Partien der Teilnehmer veröffentlichen darf.

Ist ein Teilnehmer damit nicht einverstanden, hat er seine Vorbehalte bereits mit der Meldung zum Turnier mitzuteilen, um eine ungewollte Verletzung seiner Wünsche auf Privatheit zu vermeiden. Die Turnierleitung kann eine solche Anmeldung zurückweisen, wenn der erforderliche Zusatzaufwand zu groß erscheint.

2 Interne Turniere

2.1 Clubmeisterschaft

Die Clubmeisterschaft des SC Prien wird als Rundenturnier mit einer Bedenkzeit von 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie ausgetragen.

Das Turnier wird - in Abhängigkeit von der Teilnehmerzahl - in mehreren Spielklassen ausgetragen. Die Spielklassen heißen "A-Gruppe", "B-Gruppe" usw.

Der Titel "Clubmeister SC Prien >>Jahreszahl<< " wird für den Sieger der obersten Spielklasse "A-Gruppe" vergeben.

Jede Spielklasse sollte aus 10 Spielern bestehen. Bei Bedarf kann eine Klasse auf maximal 12 Spieler aufgestockt werden, weniger als 8 Spieler sollten es nicht sein (außer in der niedrigsten Klasse).

Vorberechtigung:

Vorberechtigt für die A-Gruppe sind: Die Nichtabsteiger der A-Gruppe aus dem Vorjahr und der Sieger der B-Gruppe. Freie Plätze bis zur Sollstärke werden nach DWZ aufgefüllt (Stichtag ist der Meldeschluss, i.d.R. unmittelbar vor der ersten Runde). Der Vereinsvorstand kann Wildcards vergeben: Vor dem Auffüllen freier Plätze nach DWZ können perspektivreiche Spieler (ohne ausreichend hohe DWZ) berücksichtigt werden, zusätzlich kann die Spielklasse bis max. 12 Spieler aufgestockt werden.

Vorberechtigt für alle weiteren Spielklassen sind: Die Nichtabsteiger der entsprechenden Klasse, die Absteiger der unmittelbar höheren Spielklasse aus dem Vorjahr sowie ein Aufsteiger aus der unmittelbar niedrigeren Spielklasse aus dem Vorjahr. Freie Plätze bis zur Sollstärke werden nach DWZ aufgefüllt (Stichtag ist der Meldeschluss, i.d.R.

unmittelbar vor der ersten Runde). Der Vereinsvorstand hier Wildcards vergeben.

Abstieg:

In jeder Spielklasse steigen die letzten vier Spieler des Endklassements ab. Wird die Sollstärke überschritten, steigen entsprechend mehr Spieler ab (für jeden Spieler über Sollstärke ein Absteiger mehr). Aussteiger, die nicht ersetzt werden, zählen als Absteiger.

Rücktritt, Kampflöse Begegnungen, Endklassement, Stichkämpfe

Ein Spieler, der weniger als die Hälfte der Begegnungen spielt (kampflose Verluste, Rücktritt), wird aus dem Turnier gelöscht und für das Endklassement nicht berücksichtigt.

Das Endklassement ergibt sich aus der Reihenfolge nach erzielten Gewinnpunkten (1 Punkte für jede gewonnene Partie, 1/2 Punkt für Remisen, 0 Punkte für verlorene Partien), der Sonneborn-Berger-Wertung als 1. Feinwertung und dem direkten Vergleich als 2. Feinwertung. Zwei Spieler mit gleicher Wertung und Feinwertung erhalten den gleichen Rang. Für die Titelvergabe (1. Platz in einer Spielklasse) gilt, dass bei gleicher Anzahl von Gewinnpunkten mehrerer Spieler Stichkämpfe ausgetragen werden. Haben zwei Spieler die gleich Anzahl an Gewinnpunkten, wird eine Partie mit normaler Bedenkzeit und vertauschten Farben gespielt. Ergibt sich keine Entscheidung, werden zwei Blitzpartien (5 Min-Blitz oder 3Min+2sek Bonus, wenn beide Spieler einverstanden) gespielt. Ergibt sich immer noch keine Entscheidung, wird eine weitere Blitzpartie mit umgekehrter Farbverteilung zur langen Entscheidungspartie und 6 Minuten für Weiß, 5 Minuten für Schwarz gespielt. Weiß muss gewinnen, bei Remis gilt Schwarz als Sieger. Bei mehreren punktgleichen Spielern wird ein Schnellschach-Rundenturnier als Entscheidung durchgeführt (Bedenkzeit legt die Turnierleitung fest), wenn dann noch keine Entscheidung gefallen ist, ein Blitz-Rundenturnier zwischen den immer noch punkt- und wertungsgleichen Spielern. Gibt es dann noch keine Entscheidung, entscheidet das Los. Der Spieltermin wird durch die Turnierleitung in Absprache mit den Spielern festgelegt. Wird kein gemeinsamer Spieltermin gefunden, legt die Turnierleitung den Spieltermin fest.

Startnummern

Die Startnummern werden so vergeben, dass die vermutlich turnierentscheidenden Paarungen mehrheitlich in den letzten Runden gespielt werden. Dazu werden die Startnummern in einer Zehnergruppe so vergeben: Startnummer 1: DWZ-Bester; Startnummer 9: DWZ-Rang 2; Startnummer 8: DWZ-Rang 3; usw. Startnummer 10 erhält der Spieler mit dem niedrigsten DWZ-Rang. Um die Spitzenpaarungen über die Jahre hinweg bzgl. der Farbverteilung auszugleichen, kann die Turnierleitung beschließen, die sich aus der Standard-Paarungstabelle ergebende Farbverteilung umzudrehen.

Ausschreibung und Meldeschluss

Die Turnierleitung schreibt das Turnier zu Beginn der Saison (Mitte September) im Internet aus und legt die voraussichtliche Rundenplanung fest. Die erste Runde wird ca. Mitte Oktober durchgeführt. Der Meldeschluss ist unmittelbar vor dem für den Beginn der 1. Runde festgelegten Zeitpunkt, im Anschluss werden die Spielklassen gebildet und die Paarungen festgelegt.

Durchführung, Partieverlegung, Nichtantritt, Ergebnismeldung

Grundsätzlich sind die Partien an dem angesetzten Spieltermin zu spielen. Die ist aus sportlichen Gründen (keine Informationsvorteile oder Nachteile für andere Spieler) und zugunsten einer geeigneten Spielatmosphäre (Turnierruhe an den angesetzten Spielterminen) nötig.

Ist ein Spieler verhindert, kann er - so früh wie möglich - seinen Spielpartner um eine Spielverlegung bitten. **Vorverlegungen** sind möglich und bedürfen keiner Genehmigung. **Nachverlegungen** erfordern einen gemeinsam mit dem Spielpartner festgelegten Nachspieltermin und die Information der Turnierleitung so rechtzeitig vor dem angesetzten Termin, dass über den Verlegungswunsch noch vor dem angesetzten Termin entschieden werden kann. Die Turnierleitung stimmt der Nachverlegung grundsätzlich zu, wenn der Verlegungstermin zeitlich nicht zu weit nach dem ursprünglichen Termin liegt und der verlegungswillige Spieler ein vernünftige Begründung für seinen Verlegungswunsch nennen kann. Eine Verlegung zeitlich hinter die letzte Runde ist nicht möglich. Können die Spielpartner keinen gemeinsamen Verlegungstermin finden, legt die Turnierleitung einen Termin fest - unter besonderer Berücksichtigung der Zumutbarkeit für den am regulären Termin spielwilligen Spieler - oder weist, wenn keine Zumutbarkeit gegeben ist, das Verlegungsbegehren zurück. Eine Spielverlegung in letzter Minute "aus höherer Gewalt" ist nur möglich, wenn die gesamte Turnierleitung und der Spielpartner einstimmig die vorgebrachten Gründe als stichhaltig ansehen und ein für den spielwilligen Spielpartner zumutbarer Ersatztermin gefunden werden kann.

Ein Mitglied der Turnierleitung setzt um 19:00 Uhr am angesetzten Spieltermin die Uhr von Weiß in Gang. Unabhängig von der Uhr gilt die Partie um 20:00 Uhr als verloren, wenn der Spieler sich bis dahin nicht am Brett eingefunden hat.

Der Sieger einer Partie ist dafür verantwortlich, das Ergebnis in die Paarungsliste einzutragen. Bei unentschiedenem Ausgang ist Weiß zuständig für die Ergebnismeldung.

2.2 Pokal-Meisterschaft

Die Pokal-Meisterschaft des SC Prien wird als KO-Turnier mit einer Bedenkzeit von 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie ausgetragen.

Der Titel "Pokalmeister SC Prien >>Jahreszahl<<" wird für den Sieger des Finales vergeben.

Ergibt sich keine Entscheidung, werden zwei Blitzpartien (5 Min-Blitz oder 3Min+2Sek Bonus, wenn beide Spieler einverstanden) gespielt. Ergibt sich immer noch keine Entscheidung, wird eine weitere Blitzpartie mit umgekehrter Farbverteilung zur Langpartie und 6 Minuten für Weiß, 5 Minuten für Schwarz gespielt. Weiß muss gewinnen, bei Remis gilt Schwarz als Sieger.

In jeder Runde werden alle Spieler zufällig gegeneinander gelost. In die zweite Runde ziehen alle Gewinner der ersten Runde ein, danach wird durch Zufallsauswahl aus den Verlierern der ersten Runde auf die nächste Zweierpotenz aufgestockt. Die Auslosung der zweiten Runde nimmt darauf Rücksicht, dass kein Verlierer der ersten Runde erneut seinem Gegner aus der ersten Runde zugelost wird. In jede weitere Runde ziehen die Gewinner der Vorrunde ein.

Spieltermin, Endklassament, Ergebnismeldung

Grundsätzlich sind die Partien am angesetzten Spieltermin zu spielen. Vorspielen ist möglich, Nachspielen nicht. Sind beide Spieler am Spieltermin nicht anwesend, werden beide genullt. Für die nächste Runde wird dann per Los aus den Verlierern auf die nächste Zweiterpotenz aufgestockt.

Der Sieger einer Partie ist dafür verantwortlich, das Ergebnis in die Paarungsliste einzutragen.

Sieger des Turniers ist der Sieger des Finales, der Verlierer des Finales ist der Zweitplatzierte. Weitere Ränge werden nicht ermittelt. Erscheinen beide Finalspieler nicht zum angesetzten Spieltermin, wird der Titel nicht vergeben.

Ausschreibung und Meldeschluss

Die Turnierleitung schreibt das Turnier zu Beginn der Saison (spätestens Mitte September) im Internet aus und legt einen Starttermin fest (ca. Oktober). Der Meldeschluss ist 19:00 Uhr am Starttermin. Im Anschluss erfolgt die Auslosung der ersten Runde.

2.3 Clubmeisterschaft Schnellschach

Die Clubmeisterschaft Schnellschach des SC Prien wird als Rundenturnier mit Vor- und Endrunde mit einer Bedenkzeit von 30 Minuten für die gesamte Partie ausgetragen.

Durchführung

Die Durchführung hängt von der Teilnehmerzahl ab. Um den Spielplan nicht zu überfrachten, sollte die Vorrunde nicht mehr als 9 oder 11 Runden (Schnellpartien) beanspruchen. Es wird kein Spielplan erstellt - jeder Spieler ist selbst verantwortlich, seine Gegner zu fordern und Spielgelegenheiten wahrzunehmen. Da mehrere Partien an einem Abend absolviert werden können, ist es durchaus möglich, alle Partien zu absolvieren.

Bis 12 Teilnehmer wird das Turnier in einer Gruppe ausgetragen; die Vorrunde ist zugleich die Endrunde. Bei 13 oder mehr Teilnehmern wird das Turnier als Vor- und Finalrunde ausgetragen. Den Titel "Clubmeister Schnellschach SC Prien >>Jahreszahl<<" erhält der Sieger nach Punkten.

Bei 13 oder mehr Teilnehmern wird die Vorrunde in zwei oder mehr parallelen Gruppen (Vorrunde A, Vorrunde B, ...) etwa gleicher Spielstärke ausgetragen. Jede Gruppe soll mindestens 6, maximal 12 Teilnehmer haben. Die Teilnehmer werden nach absteigender DWZ-Sortierung in die Gruppen aufgeteilt (nach dem Schema ABBA BAAB ABBA BAAB etc., analog bei 3 oder mehr Gruppen). Die Partien sind bis Ende April durchzuführen. Am Ende des letzten regulären Spielabend im April werden die Vorrunden ausgewertet. Aus den Siegern der Vorrunden wird eine Finalgruppe mit 6 Teilnehmern gebildet (aus den Plätzen 1-3 bei 2 Vorgruppen bzw. Plätzen 1-2 bei 3 Vorgruppen; bei mehr Vorgruppen aus den Punkt- und Wertungsbesten im Gruppenvergleich).

Die Turnierleitung legt am Saisonbeginn für die Finalrunde einen Samstag-Nachmittag-Termin im Mai/Juni fest. Dieser Termin soll nach der Mannschaftsmeisterschaft, nicht in den Ferien, nicht Muttertag und nicht Priener Open sein und kein wichtiger Fußballtermin. An diesem Termin wird die Finalrunde als Rundenturnier durchgeführt. Für die Teilnehmer, welche es nicht in die Finalrunde geschafft haben, wird parallel ein Schweizer-System-

Turnier mit 5 Runden durchgeführt, in dem die Plätze ab Rang 7 ausgespielt werden. Von diesem Termin wird nur abgewichen, wenn die 6 Teilnehmer der Finalrunde einstimmig einen anderen Termin wünschen und dies innerhalb von 2 Wochen nach Auswertung der Vorgruppen der Turnierleitung mitteilen.

Rücktritt, Kampflöse Begegnungen, Endklassament, Ergebnismeldung

Ein Spieler, der weniger als die Hälfte der Begegnungen spielt (kampflöse Verluste, Rücktritt), wird aus dem Turnier (Vor- oder Finalrunde) gelöscht und für das Endklassament nicht berücksichtigt. Dies gilt nicht für eine Endrunde im Schweizer System.

Das Endklassament ergibt sich aus der Reihenfolge nach erzielten Gewinnpunkten (1 Punkte für jede gewonnene Partie, 1/2 Punkt für Remisen, 0 Punkte für verlorene Partien), der Sonneborn-Berger-Wertung als 1. Feinwertung und dem direkten Vergleich als 2. Feinwertung. Zwei Spieler mit gleicher Wertung und Feinwertung erhalten den gleichen Rang. Für die Titelvergabe (1. Platz in einer Spielklasse) oder Teilnahmeberechtigung für die Finalrunde gilt, dass bei gleicher Punktzahl und Feinwertung mehrerer Spieler Stichekämpfe ausgetragen werden. Sind zwei Spieler punkt- und wertungsgleich, wird eine Schnell-Partie (30 Min) mit vertauschten Farben zum Turnier gespielt. Ergibt sich keine Entscheidung, werden zwei Blitzpartien (5 Min-Blitz oder 3Min+2sek Bonus, wenn beide Spieler einverstanden) gespielt. Ergibt sich immer noch keine Entscheidung, wird eine weitere Blitzpartie mit umgekehrter Farbverteilung zur Entscheidungs-Schnellpartie und 6 Minuten für Weiß, 5 Minuten für Schwarz gespielt. Weiß muss gewinnen, bei Remis gilt Schwarz als Sieger.

Bei mehreren punkt- und wertungsgleichen Spieler wird ein Schnellschach-Rundenturnier als Entscheid durchgeführt (Bedenkzeit legt die Turnierleitung fest), wenn dann noch keine Entscheidung gefallen ist, ein Blitz-Rundenturnier zwischen den immer noch punkt- und wertungsgleichen Spielern. Führt auch dies zu keiner Entscheidung, wird gelöst. Der Spieltermin für Entscheidungspartien wird durch die Turnierleitung in Absprache mit den Spielern festgelegt. Wird kein gemeinsamer Spieltermin gefunden, legt die Turnierleitung den Spieltermin fest.

Der Sieger einer Partie ist dafür verantwortlich, das Ergebnis in die Paarungsliste einzutragen. Bei unentschiedenem Ausgang ist Weiß zuständig für die Ergebnismeldung.

Startnummern und Rundenplanung

Die Startnummern werden - bei einer Gruppe - in Reihenfolge der Anmeldung vergeben. Bei mehreren Gruppen - ab 13 Teilnehmern - werden die Startnummern entsprechend dem oben genannten Schema und der absteigend sortierten DWZ-Liste vergeben. Es erfolgt keine Rundenplanung.

Ausschreibung und Meldeschluss

Die Turnierleitung schreibt das Turnier zu Beginn der Saison (Mitte September) im Internet aus und legt einen Starttermin fest (ca. Oktober). Der Meldeschluss ist 19:00 Uhr am Starttermin. Im Anschluss werden die Startnummern vergeben und die Paarungen festgelegt. Die Turnierleitung kann im Verlauf das Turnier aufstocken, wenn sich daraus keine Änderung der Farbverteilung für bereits gespielte Partien ergibt, oder wenn ein neuer Spieler für einen zurückgetretenen Spieler antritt und der zurückgetretene Spieler

weniger als die Hälfte der Partien gespielt hat.

2.4 Blitzmeisterschaft

Die Blitzmeisterschaft des SC Prien wird als Rundenturnier im 5-Minuten-Blitz durchgeführt. Sind genügend elektronische Uhren vorhanden und alle Teilnehmer einverstanden, kann auch eine Bedenkzeit mit Bonus (etwa 3 Minuten + 2 Sekunden Bonus pro Zug) gewählt werden.

Bei mehr als 14 Teilnehmern wird das Turnier als Schweizer-System-Turnier mit 9 Runden ausgetragen, bei mehr als 22 Teilnehmern in 11 Runden. Beim Schweizer-System-Turnier werden die Teilnehmer nach DWZ (danach nach ELO) sortiert und dann entsprechend den Fide-Regularien einander zugelost.

Der Titel "Blitzmeister SC Prien >>Jahreszahl<< " erhält der Sieger nach Punkten.

Rücktritt, Kampflöse Begegnungen, Endklassament, Ergebnismeldung

Ein Spieler, der bei einer Durchführung als Rundenturnier weniger als die Hälfte der Begegnungen spielt (kampflose Verluste, Rücktritt), wird aus dem Turnier gelöscht und für das Endklassament nicht berücksichtigt.

Das Endklassament ergibt sich im Rundenturnier aus der Reihenfolge nach erzielten Gewinnpunkten (1 Punkte für jede gewonnene Partie, 1/2 Punkt für Remisen, 0 Punkte für verlorene Partien), der Sonneborn-Berger-Wertung als 1. Feinwertung und dem direkten Vergleich als 2. Feinwertung. Beim Schweizer-System-Turnier ist die Buchholz-Wertung die 1. Feinwertung und die Summenwertung (Fortschrittswertung) als zweite Feinwertung. Zwei Spieler mit gleicher Wertung und Feinwertung erhalten den gleichen Rang. Für die Titelvergabe (1. Platz in einer Spielklasse) gilt, dass bei gleicher Punktzahl und Feinwertung mehrerer Spieler Stichkämpfe ausgetragen werden. Zwischen den punkt- und wertungsgleichen Spielern wird ein weiteres Blitzturnier (vorzugsweise Rundensystem) ausgetragen. Führt auch dies zu keiner Entscheidung, entscheidet bei zwei Spielern eine Blitzpartie mit umgekehrter Farbverteilung zum Hauptturnier und 6 Minuten für Weiß, 5 Minuten für Schwarz. Weiß muss gewinnen, bei Remis gilt Schwarz als Sieger. Bei mehr als zwei Spielern entscheidet das Los.

Ausschreibung und Meldeschluss

Die Turnierleitung legt zu Beginn der Saison einen Termin fest. Der Meldeschluss ist 19:00 Uhr am Spieltermin.

3 Offene Turniere

3.1 Priener Open

Durchführung

Das Priener Open wird als Schweizer-System-Turnier mit 9 Runden und einer Bedenkzeit von 15 Min / Spieler und Partie ausgetragen. Die Teilnehmer werden nach DWZ (danach nach ELO) sortiert und dann entsprechend den Fide-Regularien einander zugelost.

Der Titel "Sieger Priener Open >>Jahreszahl<< " erhält der Sieger nach Punkten.

Endklassament

Das Endklassement ergibt sich aus der Reihenfolge nach erzielten Gewinnpunkten (1 Punkte für jede gewonne Partie, 1/2 Punkt für Remisen, 0 Punkte für verlorene Partien), der Buchholz-Wertung als 1. Feinwertung und der Summenwertung (Fortschrittswertung) als zweite Feinwertung. Zwei Spieler mit gleicher Wertung und Feinwertung erhalten den gleichen Rang. Für die Titelvergabe (1. Platz in einer Spielklasse) gilt, dass bei gleicher Punktzahl und Feinwertung mehrerer Spieler Stichekämpfe ausgetragen werden. Zwischen den punkt- und wertungsgleichen Spielern wird ein Blitzturnier (vorzugsweise Rundensystem) ausgetragen. Führt auch dies zu keiner Entscheidung, entscheidet bei zwei Spielern eine Blitzpartie mit umgekehrter Farbverteilung zum Hauptturnier und 6 Minuten für Weiß, 5 Minuten für Schwarz. Weiß muss gewinnen, bei Remis gilt Schwarz als Sieger. Bei mehr als zwei Spielern entscheidet das Los.

Ausschreibung und Meldeschluss

Die Turnierleitung legt zu Beginn der Saison einen Termin (vorzugsweise ein Sonntag im Mai, der nicht Muttertag ist, nicht in den Ferien und nicht an einem Brückentagswochende liegt oder 1. Mai oder ein früher Sonntag im Juni) fest und veröffentlicht mindestens 2 Monate vor Turnierbeginn die Ausschreibung im Internet. Der Meldeschluss ist 15 Minuten vor Turnierbeginn.

3.2 Marathon-Blitz

Das Priener Marathon-Blitz-Turnier wird als Rundenturnier mit ca. 50 Runden im 5-Minuten-Blitz ausgetragen. Die Startnummern werden in Reihenfolge der Anmeldung vergeben.

Der Titel "Sieger Priener Marathon-Blitz >>Jahreszahl<< " erhält der Sieger nach Punkten.

Durchführung

In Anhängigkeit von der Teilnehmerzahl werden mehrere Durchgänge ggf. in mehreren Gruppen so gespielt, dass insgesamt ca. 50 Runden gespielt werden.

Kann der letzte Durchgang nicht mit allen Teilnehmern vollständig durchgespielt werden, werden für den letzten Durchgang parallele Gruppen in geeigneter Stärke gebildet. Die Gruppe werden von oben nach unten mit den bisher führenden Spielern gebildet. Spieler mit gleicher Punktzahl sollen nach Möglichkeit in einer Gruppe verbleiben. Ist das nicht möglich, entscheidet das Los.

7/8 Teilnehmer: $7 \times 7 = 49$ Runden

9/10 Teilnehmer: $6 \times 9 = 54$ Runden

11/12 Teilnehmer: $5 \times 11 = 55$ Runden

13/14 Teilnehmer: $4 \times 13 = 52$ Runden

15/16 Teilnehmer: Drei Durchgänge a 15 Runden + Enddurchgang 5 Runden (3 Gr. m. 6/5/5 Tn)

17/18 Teilnehmer: Drei Durchgänge a 17 Runden = 51 Runden

19/20 Teilnehmer: $2 \times 19 = 38$ + Enddurchgang 9 Runden (2 Gruppen mit 10/10 Tn)

21/22 Teilnehmer: $2 \times 21 = 42$ + Enddurchgang 7 Runden (3 Gruppen mit 8/7/7 Tn)

23/24 Teilnehmer: $2 \times 23 = 46$ Runden

25/26 Teilnehmer: $2 \times 25 = 50$ Runden

27/28 Teilnehmer: 1×27 + Mitteldg. 13 Runden + Enddg. 13 Runden (je 2 Gr 14/14)=53

Runden

29/30 Teilnehmer: 1x29 + Mitteldg. 9 Runden + Enddg. 9 Runden (je 3 Gr 10/10/10)=47

Runden

31/32 Teilnehmer: 1x31 + Mitteldg. 11 Runden + Enddg. 11 Runden (je 3 Gr 11/11/10)=53

Runden

33/34 Teilnehmer: 1x33 + Mitteldg. 9 Runden + Enddg. 9 Runden (je 4 Gr 9/9/8/8)=51

Runden

35/36 Teilnehmer: 1x35 + Enddg. 13 Runden (2 Gr 13/12)=48 Runden

37/38 Teilnehmer: 1x37 + Enddg. 13 Runden (2 Gr 14/13)=50 Runden

39/40 Teilnehmer: 1x39 + Enddg. 13 Runden (3 Gr 14/14/13)=52 Runden

41/42 Teilnehmer: 1x41 + Enddg. 11 Runden (4 Gr 11/11/10/10)=52 Runden

43/44 Teilnehmer: 2 Durchgänge a 21 Runden (mit 2Gr 22/22) mit Auf/Abstieg von 7 Teilnehmern, Enddg. 7 Runden (6 Gr a 7)=49 Runden;

45/46 Teilnehmer: 3 Durchgänge a 15 Runden (mit 3Gr 16/15/15) mit Auf/Abstieg von 5 Teilnehmern, =45 Runden;

47/48 Teilnehmer: 1x47 Runden=47 Runden;

49/50 Teilnehmer: 1x49 Runden=49 Runden;

51/52 Teilnehmer: 1x51 Runden=51 Runden;

Mehr als 54 Teilnehmer: Drei Schweizer-System-Turniere mit jeweils 17 Runden, Addition der Ergebnisse.

Endklassement

Wenn alle Teilnehmer immer in einer Gruppe spielen, ergibt sich das Endklassement aus der Reihenfolge nach erzielten Gewinnpunkten (1 Punkte für jede gewonnene Partie, 1/2 Punkt für Remisen, 0 Punkte für verlorene Partien). Dazu werden die Ergebnisse aus den Runden für jeden Spieler aufaddiert. Zwei Spieler mit gleicher Punktzahl erhalten den gleichen Rang.

Wenn der letzte Durchgang in parallelen Gruppen gespielt wird, nehmen die Spieler der ersten Gruppe (Anzahl X) entsprechend der Summe ihres Ergebnisses aus dem letzten Durchgang mit dem bisherigen Ergebnis die ersten X Ränge im Endklassement ein. Die Spieler der zweiten Gruppe (Anzahl Y) nehmen die Ränge X+1 bis X+Y ein usw.

Für die Titelvergabe (erste Gruppe im letzten Durchgang) gilt, dass bei gleicher Punktzahl mehrerer Spieler Stichekämpfe ausgetragen werden. Zwischen den punktgleichen Spielern wird ein Blitzturnier (vorzugsweise Rundensystem) ausgetragen. Führt auch dies zu keiner Entscheidung, entscheidet bei zwei Spielern eine Blitzpartie mit umgekehrter Farbverteilung zum letzten Durchgang und 6 Minuten für Weiß, 5 Minuten für Schwarz. Weiß muss gewinnen, bei Remis gilt Schwarz als Sieger. Bei mehr als zwei Spielern entscheidet das Los.

Ausschreibung und Meldeschluss

Die Turnierleitung legt zu Beginn der Saison einen Termin (vorzugsweise Ostersonntag) fest und veröffentlicht mindestens 2 Monate vor Turnierbeginn die Ausschreibung im Internet. Der Meldeschluss ist bei Turnierbeginn.

3.3 Tagespokale

Die Tagespokale werden als Schweizer-System-Turnier mit 5 Runden und einer Bedenkzeit von 15 Min / Spieler und Partie ausgetragen. Die Teilnehmer werden nach DWZ (danach nach ELO) sortiert und dann entsprechend den Fide-Regularien einander zugelost.

Der Titel "Sieger Priener Tagespokal 01/02/03 >>Jahreszahl<< " erhält der Sieger nach Punkten.

Endklassement

Das Endklassement ergibt sich aus der Reihenfolge nach erzielten Gewinnpunkten (1 Punkte für jede gewonne Partie, 1/2 Punkt für Remisen, 0 Punkte für verlorene Partien), der Buchholz-Wertung als 1. Feinwertung und der Summenwertung (Fortschrittswertung) als zweite Feinwertung. Zwei Spieler mit gleicher Wertung und Feinwertung erhalten den gleichen Rang. Für die Titelvergabe (1. Platz in einer Spielklasse) gilt, dass bei gleicher Punktzahl und Feinwertung mehrerer Spieler StICKKämpfe ausgetragen werden. Zwischen den punkt- und wertungsgleichen Spielern wird ein Blitzturnier (vorzugsweise Rundensystem) ausgetragen. Führt auch dies zu keiner Entscheidung, entscheidet bei zwei Spielern eine Blitzpartie mit umgekehrter Farbverteilung zum Hauptturnier und 6 Minuten für Weiß, 5 Minuten für Schwarz. Weiß muss gewinnen, bei Remis gilt Schwarz als Sieger. Bei mehr als zwei Spielern entscheidet das Los.

Ausschreibung und Meldeschluss

Die Turnierleitung legt zu Beginn der Saison drei Termine fest (Freitage vorzugsweise Juni/ Juli und im Abstand von 2 Wochen, möglichst nicht in Ferien, Fussballländerspielen, Brückenwochenende etc.) und veröffentlicht mindestens 2 Monate vor Turnierbeginn die Ausschreibung im Internet. Der Meldeschluss ist bei Turnierbeginn.

4 Spielregeln für interne und offene Turniere

4.1 Spielregeln für interne Turniere

Es gelten die Fide-Regeln in der jeweils aktuellen Fassung und die jeweiligen Ausführungen für die einzelnen Turniere in dieser Turnierordnung.

Mobiltelefone sind stumm zu schalten. Das Klingeln eines Mobiltelefons gilt als Verstoß gegen die Regeln und wird wie andere Regelverstöße durch den Schiedsrichter geahndet (Regelerläuterung, Ermahnung, Verwarnung, etc.). Mit Rücksicht auf berufliche Verpflichtungen der Mitglieder dürfen stumm geschaltete Mobiltelefone mitgeführt werden. Sie dürfen jedoch nicht im Turniersaal genutzt werden.

Bei den regulären Terminen der Clubmeisterschaft herrscht, so lange noch angesetzte Partien laufen, Turnierruhe. Analysen oder Blitzspiel haben so leise zu erfolgen, dass die anderen Spieler nicht gestört werden.

4.2 Spielregeln für offene Turniere

Bei offenen Turnieren gelten die Fide-Regeln. In Abstimmung mit den Teilnehmern kann

die Turnierleitung spezielle Regeln für das Mitführen von Mobiltelefonen und Verspätung bei Partiebeginn festlegen.

4.3 *Spielregeln für Verbands-Turniere*

Bei Verbandsturnieren gelten die Fide-Regeln und die Bestimmungen der jeweils gültigen Turnierordnung (Kreis, Bezirk, Bayerischer Schachbund).