



Schachclub Lohhof 1950 e.V.

Turnier- und Spielordnung

in der Fassung vom 07.09.2005

### § 1 [Spielberechtigung]

Jedes Mitglied des Schachclubs Lohhof ist für Turniere des Schachclubs Lohhof spielberechtigt.

### § 2 [Teilnahme von Gastspielern und Turniersieg]

<sup>1</sup>Spieler von anderen Vereinen können an allen Turnieren mit Ausnahme der Clubmeisterschaft teilnehmen. <sup>2</sup>In allen Fällen kann jedoch nur das bestplatzierte Mitglied des Schachclubs Turniersieger werden. <sup>3</sup>Der Turniersieg und eine etwaige Preisvergabe an Personen, die zum Turnierbeginn nicht Mitglied des Schachclubs Lohhof sind, ist ausgeschlossen.

### § 3 [Clubmeisterschaft]

- (1) <sup>1</sup>Die Clubmeisterschaft wird in drei Gruppen ausgespielt. <sup>2</sup>Zwischen diesen Gruppen findet ein Auf- bzw. Abstieg mit regelmäßig zwei Auf- bzw. Absteigern statt.
- (2) Die Meisterklasse (1. Gruppe), die Vormeisterklasse (2. Gruppe) und die dritte Gruppe werden in einem einfachen Rundensystem ausgetragen.
- (3) In Ausnahmefällen, beispielsweise wenn eine sinnvolle Gruppeneinteilung nach diesem Modus nicht möglich ist, kann der Turnierleiter in Absprache mit dem Vorstand einen abweichenden Modus festlegen.
- (4) <sup>1</sup>Zieht ein Spieler seine Teilnahme während des laufenden Turniers zurück, so werden seine restlichen Partien als verloren gewertet. <sup>2</sup>Darüber hinaus wird das Turnier inklusive der als verloren gewerteten Partien für den betreffenden Spieler zur DWZ-Auswertung herangezogen.
- (5) <sup>1</sup>Jeder Spieler ist verpflichtet, der Turnierleitung sein Ergebnis spätestens am zweiten Tag nach der Partie mitzuteilen. <sup>2</sup>Wiederholte Verstöße gegen diese Pflicht können zum Punktabzug führen.

### § 4 [Clubmeister]

- (1) <sup>1</sup>Clubmeister ist der Spieler, der in der Meisterklasse die meisten Punkte erzielt. <sup>2</sup>Sind zwei oder mehr Spieler punktgleich an der Spitze, so ist ein Stichkampf über eine Partie Turnierschach anzusetzen. <sup>3</sup>Die Farbenwahl wird hierbei so vorgenommen, daß die Spieler genau entgegengesetzte

Farben zu ihrer bereits im Rundensystem gespielten Partie haben. <sup>4</sup>Endet auch diese StICKKampfpartie remis, so entscheidet die Wertung.

#### § 5 [Verfahren bei Verhinderung eines Spielers]

- (1) Bei Verhinderung eines Spielers hat dieser die Pflicht, sich frühzeitig, spätestens aber eine Stunde vor dem vom Turnierleiter festgelegten Spielbeginn persönlich oder telefonisch bei seinem Spielpartner zu entschuldigen.
- (2) Bei Nichterreichen des Spielpartners ist es Pflicht, den Turnierleiter oder den 1. bzw. 2. Vorsitzenden telefonisch zu informieren.
- (3) <sup>1</sup>Normaler Nachholtermin der ausgefallenen Partie ist die nächste Nachholrunde. <sup>2</sup>Der verhinderte Spieler hat die Pflicht, seinem Gegner bei der Terminwahl entgegenzukommen. <sup>3</sup>Kommt keine Einigung zustande, entscheidet die Turnierleitung über die Partieansetzung.
- (4) <sup>1</sup>Verstöße gegen diese Regelungen führen regelmäßig zum Verlust der Partie. <sup>2</sup>Über Ausnahmen entscheidet der Turnierleiter.

#### § 6 [Turnierregeln]

- (1) Auf die Clubmeisterschaft finden, soweit diese Turnierordnung nicht eine anderweitige Regelung trifft, die Turnierregeln des Deutschen Schachbundes Anwendung.
- (2) Auf das Schnellturnier und die Blitzturniere finden die entsprechenden Regelungen des DSB Anwendung.

#### § 7 [Spielzeit bei Turnieren]

- (1) Die Clubmeisterschaft wird mit 1 <sup>3</sup>/<sub>4</sub> Stunden für 40 Züge pro Spieler und Partie bei 30 Minuten Bedenkzeit für den Rest der Partie nach der Zeitkontrolle im 40. Zug ausgetragen.
- (2) <sup>1</sup>Das Schnellturnier wird mit einer Bedenkzeit zwischen 15 und 20 Minuten pro Spieler und Partie ausgetragen. <sup>2</sup>Die genaue Bedenkzeit legt der Turnierleiter abhängig von der Teilnehmerzahl vor Turnierbeginn fest.
- (3) <sup>1</sup>Blitzturniere — insbesondere die Blitzclubmeisterschaft — werden mit 5 Minuten pro Partie ausgetragen. <sup>2</sup>Ausnahme ist hierbei das Weihnachtsblitzturnier, bei dem die Bedenkzeit abhängig von der Spielstärke im Blitzschach festgelegt wird (Handicap-Turnier).

#### § 8 [Turnierplan]

<sup>1</sup>Der Turnierleiter erstellt zu jeder Saison einen Turnierplan, in der alle Turniere der Saison aufgeführt sind. <sup>2</sup>Die im Turnierplan aufgeführten Turniere sind fester Bestandteil der Saison und müssen ausgetragen werden. <sup>3</sup>Darüberhinaus können jederzeit zusätzliche Turniere angesetzt werden.

#### § 9 [Blitzclubmeisterschaft]

<sup>1</sup>Die Blitzclubmeisterschaft wird erstmals in der Saison 2004 ausgespielt. <sup>2</sup>Der Modus wird von der Turnierleitung noch erarbeitet und dieser Turnierordnung nach Vollendung als Anhang beigefügt.

§ 10 [Urkunden und Preisvergabe]

- (1) <sup>1</sup>Der Clubmeister, Vizemeister und der Spieler auf dem dritten Rang bei der Clubmeisterschaft erhalten eine Urkunde. <sup>2</sup>Der Clubmeister erhält zusätzlich den Clubmeisterpokal.
- (2) <sup>1</sup>Die drei bestplatzierten Spieler jedes anderen im Turnierplan aufgeführten Turnieres erhalten eine Urkunde. <sup>2</sup>Zusätzliche Preise sind abhängig von der Art des Turnieres und werden vom Vorstand und der Turnierleitung festgelegt.

§ 11 [In-Kraft-Treten]

Diese Turnierordnung tritt mit der Clubmeisterschaft 2005/2006 in Kraft und ersetzt die bisherige Turnier- und Spielordnung.

(Schmitt)  
1. Vorsitzender

(Neumair)  
Turnierleiter

## Anhang I zur Turnierordnung

### Konzept zur Blitzclubmeisterschaft

Die Blitzclubmeisterschaft wurde erstmals 2004 ausgetragen. Sie ist nicht nur ein zusätzliches Blitzturnier, sondern endlich auch die offizielle Kür des jeweils stärksten Vereinsmitglieds im Blitzschach. Die Blitzclubmeisterschaft soll dabei das Prinzip zur Geltung bringen, daß auch andere als die drei üblichen Gewinner der Blitzturniere bei einem Turnier etwas gewinnen sollen. Es hat sich jedoch gezeigt, daß dieses Ziel selbst durch Handicaps nicht zu erreichen ist, dazu sind die Herren Illenseher, Neumair und auch Schmitt im Blitzschach offensichtlich einfach zu stark. Trotzdem soll die Blitzclubmeisterschaft auch den weniger starken Spielern die Chance auf einen Preis bieten, denn nur so wird langfristig die Attraktivität des Turniers zunehmen und sich etablieren. Deshalb wurde eine Trostrunde eingeführt, an deren Ende ein attraktiver Preis steht (natürlich mit Abstrichen zum Blitzclubmeister). Der Modus sieht in der Idealform (▷ 16 Teilnehmer) so aus:

1. Qualifikationsrunde im Rundensystem, die besten 4 Spieler jeder Gruppe nehmen an der K.O.-Runde teil.
2. Nachfolgende K.O.-Runde, die Spieler spielen über Kreuz gegeneinander (1. gegen 4., 2. gegen 3. usw.). Die K.O.-Minimatches gehen über drei Blitzpartien, ist eine entscheidende dritte Partie nötig, so benötigt Schwarz in dieser Partie nur ein Remis zum Weiterkommen, Weiß erhält dafür einen Zeitbonus von einer Minute pro Partie. Blitzclubmeister ist der Sieger des Finales, das über eine Länge von fünf Blitzpartien geht und für die entscheidende fünfte Partie dieselben Regelungen vorsieht.
3. Diejenigen Spieler, die entweder den Cut zur Qualifikation für die K.O.-Runde verpaßt haben oder bis zum Halbfinale in den Minimatches ausgeschieden sind, nehmen an der Trostrunde teil, die ebenfalls in K.O.-Minimatches ausgetragen wird. Es gelten dieselben Regelungen

wie für die Meisterrunde. Scheidet ein Spieler im Halbfinale der Meisterrunde aus, so kann er nicht mehr an der Trostrunde teilnehmen. Dies ist deswegen notwendig, damit auch schwächere Spieler eine Chance auf den Trostpreis erhalten. Ein ausgeschiedener Spieler steigt grundsätzlich an der Stelle wieder in die Trostrunde ein, an der er in der Meisterrunde ausgeschieden war. Ist kein Gegner vorhanden, so spielt derjenige gegen einen aus der Trostrunde ausgeschiedenen Spieler, unter diesen entscheidet die höhere Blitz-DWZ für die Auswahl. Können aufgrund der Teilnehmerzahl keine vollständigen Paarungen gelöst werden, so kann der Turnierleiter einzelne Plazierungsgruppen von der Paarung ausnehmen und erst dann wieder einbeziehen, wenn eine vollständige Paarung möglich ist.

Dieses System funktioniert am besten ab einer Anzahl von 16 oder mehr Spielern, eine gerade Anzahl an Spielern ist vorteilhaft, wegen der Trostrunden-Regelung aber nicht zwingend. Das Konzept wurde vom Vorstand genehmigt und ist als Anhang auch Teil der Turnierordnung.

Thomas Neumair, Turnierleiter