

Vereinsturniere 2023 des SC Mömbris



Vereinsmeisterschaft

Turniermodus: 5 Runden Schweizer System

Zeitmodus: 60 min + 30 sek/Zug für die gesamte Partie

Jeden Monat wird eine Runde gespielt. Spieltermin ist jeweils der erste Schachabend im Monat, die Partien sind spätestens um 19:30 Uhr zu beginnen.

Durch Absprache der Spieler untereinander kann eine Partie auch auf den zweiten Schachabend des Monats verlegt werden oder online auf der Plattform lichess ausgetragen werden. Eine solche Abmachung ist dem Spielleiter mitzuteilen.

Kommt eine Paarung bis zum Ende des Monats nicht zustande, so entscheidet der Spielleiter über das Ergebnis der Paarung.

Blitzmeisterschaft

Turniermodus: 12 Turniere im Vollrundensystem, immer am letzten Schachabend im Monat

Zeitmodus: 5 min für die gesamte Partie

Spielbeginn der Turniere ist 20 Uhr. Aus den Teilnehmern der 12 Blitzturniere eines Jahres wird ein Jahressieger ermittelt.

Offen für alle Interessierten!

Anmeldung beim Spielleiter Manuel Simon, mündlich oder per E-Mail
(simon.manuel27@gmail.com) bis 31. März 2022

*Aktuelle Ergebnisse und Paarungen werden auf der Homepage des Schachclubs veröffentlicht:
www.sc1928moembris.de*

1 Anhang: Weitere Turnierbestimmungen (ergänzend zu oben)

1.1 Allgemeine Turnierbestimmungen für das Spieljahr 2023

Maßgeblich für die Startrangliste der jeweiligen Turniere ist die aktuelle DWZ-Liste des DSB bei Turnierbeginn (= Auslosung der ersten Runde). Bei nicht vorhandener DWZ wird die Elo-Zahl des Spielers herangezogen. Ist auch diese nicht vorhanden, wird eine DWZ von 1200 angenommen. Der Zeitmodus bei Turnierpartien beträgt 60 min + 30 s/Zug für die gesamte Partie und bei Schnellschachpartien 15 min für die gesamte Partie. Bei Turnierpartien sind die Züge aufzuzeichnen und eine Kopie des Partief formulars ist beim Spielleiter abzugeben. Bei Turnieren im CH-System gilt als erste Feinwertung die Buchholzwertung bei einer Streichwertung. Kampfflos gewonnene Partien werden als voller Punkt in die Buchholzwertung eingerechnet. Steigt ein Spieler aus dem Turnier aus werden die restlichen Partien kampfflos verloren gegeben. Die bereits erzielten Punkte (inkl. kampfflose Punkte) fließen dabei in die Buchholzrechnung mit ein. Bei Punkt- und Buchholzgleichheit der Ranglistenersten wird ein StICKkampf um den ersten Platz durchgeführt wie in den einzelnen Turnierbedingungen beschrieben.

Für Turnierpartien die online ausgetragen werden gelten die folgenden Regelungen: Zur Austragung der Partien ist die Plattform lichess (zu Erreichen unter der URL lichess.org) zu verwenden. Die Spieler einer Paarung einigen sich selbständig auf Datum und Uhrzeit der Austragung der Partie. Der ausgemachte Spieltermin wird dem Spielleiter gemeldet. Dieser Termin kann jederzeit bei Einverständnis beider Spieler geändert werden, jedoch ist der geänderte Spieltermin ebenfalls dem Spielleiter zu melden. Versucht zum Spieltermin einer der Spieler, die Partie zu starten („Herausfordern“ des Gegners oder Erstellen und Senden eines Partie-Links), kann aber seinen Gegner weder auf Plattform lichess noch auf anderem Weg erreichen, so kann er den kampfflosen Gewinn der Partie reklamieren. Die Karenzzeit beträgt hierbei eine halbe Stunde.

Wird die Partie zum gemeldeten Spieltermin nicht ausgetragen, ohne dass einer der Spieler einen Versuch unternommen hat, die Partie zu starten, ist das Ergebnis 0–0. In diesem Fall beträgt die Karenzzeit drei Stunden. Erweist sich eine Einigung auf einen Spieltermin als nicht möglich, so kann der Spielleiter als Mediator herangezogen werden. Kann bis zum Ende des für die Runde festgelegten Zeitraums keine Einigung erzielt werden so entscheidet der Spielleiter über das Ergebnis.

Für Turnierpartien, die in Präsenz ausgetragen werden, gilt folgendes: Die Partien sollen an einem regulären Schachabend spätestens um 19:30 Uhr begonnen werden. Verschiebungen des Ortes, des Datums und des Zeitraums sind möglich, sofern beide Spieler dem zustimmen und der Spielleiter keine anderslautenden Anweisungen gegeben hat. Sobald die Partie über 22:30 Uhr hinaus andauert, wird die Partie unterbrochen und als Hängepartie weitergespielt. Der Spieler der am Zug ist gibt seinen Zug ab. Die Richtlinien I der FIDE-Regeln vom 01. Januar 2023 sind anzuwenden. Die Partie wird sobald wie möglich fortgesetzt, d. h. in der Regel am nachfolgenden Schachabend.

Für alle Turnier- und Schnellschachpartien gelten die aktuellen FIDE Regeln vom 01. Januar 2023. Insbesondere verliert demnach der zweite unmögliche abgeschlossene Zug die Partie, wobei Artikel A.4.2 zu beachten ist.

Für alle Blitzpartien gelten die FIDE Regeln vom 01. Januar 2023 mit einer Ausnahme: Bereits der erste nicht regelgemäße abgeschlossene Zug verliert die Partie, wobei Artikel A.4.2 zu beachten ist.

Richtlinie III.4 findet keine Anwendung.

1.2 Vereinsmeisterschaft

Bei Punkt- und Buchholzgleichheit der Ranglistenersten wird ein Stichkampf um den ersten Platz durchgeführt.

1. Bei zwei punkt- und wertungsgleichen Spielern spielen diese einen Stichkampf um den ersten Platz. Hierbei werden zunächst drei Partien Schnellschach in wechselnden Farben gespielt. Die Farbverteilung in der ersten Runde wird ausgelost. Steht nach diesen drei Schnellschachpartien immer noch kein Sieger fest, werden drei Blitzpartien gespielt. Steht auch nach diesen drei Blitzpartien noch kein Sieger fest wird bis zur ersten Gewinnpartie mit wechselnden Farben gespielt.
2. Bei drei oder mehr punkt- und wertungsgleichen Spielern spielen diese Spieler ein vollrundes Schnellschachturnier. Die Farbverteilung in der ersten Runde wird ausgelost. Steht nach diesem Schnellschachturnier immer noch kein eindeutiger Sieger fest, wird unter den Ranglistenersten dieses Turniers ein weiterer Stichkampf im Blitzschach als Vollrundenturnier ausgetragen und so oft wiederholt, bis ein eindeutiger Sieger (d. h. mehr Punkte als alle anderen Spieler) feststeht. Die Farbverteilung der Blitzturniere wird jeweils ausgelost.

Der Sieger erhält den Titel „Vereinsmeister des Jahres 2023“ und eine Urkunde. Die Zweit- und Drittplatzierten erhalten ebenfalls eine Urkunde.

1.3 Pokalmeisterschaft

Die Pokalmeisterschaft 2023 wird im einfachen KO-System ausgerichtet. Die Startrangliste wird unter den teilnehmenden Spielern zufällig ausgelost. In der ersten Runde werden genau so viele Spieler gepaart, dass nach der ersten Runde die Anzahl der im Turnier verbliebenen Spieler einer Zweierpotenz gleicht. Bei n Spielern, sodass $n = 2^k + m$ mit $1 < m \leq 2^k$ gibt es in der ersten Runde also m Paarungen. Die Spieler, die in der ersten Runde keinen Gegner erhalten, gelangen kampfflos in die zweite Runde.

Geht eine Partie unentschieden aus, werden im Anschluss drei Blitzpartien mit abwechselnden Farben gespielt, wobei der Spieler, der in der Pokalpartie Schwarz hatte, die erste Blitzpartie mit den weißen Figuren spielt. Der Spieler, der in diesen drei Partien die meisten Punkte erzielt, gelangt in die nächste Runde. Steht nach diesen drei Blitzpartien noch kein Sieger fest, wird bis zur ersten Gewinnpartie mit wechselnden Farben gespielt. Der Sieger dieser Partie gelangt in die nächste Runde.

Der Sieger der Pokalmeisterschaft erhält den Titel „Pokalmeister des Jahres 2023“ und einen Wanderpokal.

1.4 Schnellschachmeisterschaft

Die Schnellschachmeisterschaft 2023 wird im Schweizer System ausgerichtet.

Bei Punkt- und Buchholzgleichheit der Ranglistenersten wird ein Stichkampf um den ersten Platz durchgeführt.

1. Bei zwei punkt- und wertungsgleichen Spielern spielen diese einen Stichkampf um den ersten Platz. Hierbei werden zunächst drei Blitzpartien in wechselnden Farben gespielt. Die Farbverteilung in der ersten Runde wird ausgelost. Steht nach diesen drei Blitzpartien noch kein Sieger fest, wird bis zur ersten Gewinnpartie mit wechselnden Farben gespielt.

2. Bei drei oder mehr punkt- und wertungsgleichen Spielern spielen diese Spieler ein vollrundiges Blitzturnier. Die Farbverteilung in der ersten Runde wird ausgelost. Steht nach diesem Blitzturnier immer noch kein eindeutiger Sieger fest, wird unter den Ranglisten ersten ein weiteres Blitzturnier gespielt und dieser Prozess so oft wiederholt, bis ein eindeutiger Sieger (d. h. mehr Punkte als alle anderen Spieler) feststeht. Die Farbverteilung der Blitzturniere wird jeweils ausgelost.

Der Sieger der Schnellschachmeisterschaft erhält den Titel „Schnellschachmeister des Jahres 2023“ und eine Urkunde. Die Zweit- und Drittplatzierten erhalten ebenfalls eine Urkunde.

1.5 Blitzschachmeisterschaft

Am letzten Schachabend des Monats wird eine Runde gespielt, außer der Spielleiter ordnet dies mindestens 14 Tage vor dem eigentlichen Spieltermin an. Als Runde wird hier ein Vollrundenturnier der an diesem Schachabend anwesenden Teilnehmer bezeichnet. Bei weniger als sieben teilnehmenden Spielern wird ein Doppelrundenturnier gespielt. Die Startrangliste wird unter den teilnehmenden Spielern zufällig ausgelost.

Als erste Feinwertung gilt Sonneborn-Berger. Als zweite Feinwertung gilt der direkte Vergleich. Bei Feinwertungsgleichheit wird der Platz geteilt, außer in der letzten Runde.

Für die Jahresgesamtwertung erhält jeder der Teilnehmer der jeweiligen Runde Punkte gemäß der Formel

$$21 - \text{Platzierung in der Runde}$$

wobei jeder Teilnehmer mindestens einen Punkt erhält. In die Jahresgesamtwertung fließen die besten Anzahl der Turniere im Jahr – 4 Ergebnisse ein. Bei Gleichheiten der Jahreswertung (= gleiche Punktzahl nach der letzten Runde) entscheidet zunächst die Anzahl der Siege über die Platzierung, danach die Anzahl der Teilnahmen. Liegt hiernach immer noch kein eindeutiger Sieger vor, wird verfahren wie bei Feinwertungsgleichheit in der Schnellschachmeisterschaft. Der Sieger der Jahresgesamtwertung erhält den Titel „Blitzmeister des Jahres 2023“ und eine Urkunde. Die Zweit- und Drittplatzierten der Jahresgesamtwertung erhalten ebenfalls eine Urkunde.

Der Sieger des Silvesterblitzturniers (= letzte Runde) erhält einen Pokal, unabhängig von seiner Jahresgesamtwertung. In dieser Runde wird bei Gleichheit aller Feinwertungen unter den Erstplatzierten der Platz nicht geteilt. Bei mehr als zwei punkt- und wertungsgleichen Spielern wird verfahren wie bei Feinwertungsgleichheit im Schnellschachturnier. Bei genau zwei punkt- und wertungsgleichen Spielern spielen diese eine Armageddon-Partie bei der Weiß 5 Minuten und Schwarz 4 Minuten Bedenkzeit für die gesamte Partie erhält. Verliert Schwarz nicht, so gewinnt er den StICKkampf. Der Gewinner eines Losentscheides darf über die Farbverteilung der Armageddon-Partie bestimmen.