

SC Weisse Dame e. V.



## **Turnierordnung**

in der Fassung vom 17. März 2016

## **Teil 1. Allgemeiner Teil**

### **§ 1. Turniere und Titel des Vereins**

(1) Der Verein führt jedes Kalenderjahr folgende Vereinsturniere durch:

1. Clubmeisterschaft,
2. Clubpokal,
3. Clubschnellschachmeisterschaft und
4. Clubblitzschachmeisterschaft.

(2) Der Verein verleiht jedes Kalenderjahr folgende Titel:

1. „Clubmeister des SC Weisse Dame e. V. [Kalenderjahr]“ an den Sieger der Clubmeisterschaft,
2. „Clubpokalsieger des SC Weisse Dame e. V. [Kalenderjahr]“ an den Sieger des Clubpokals,
3. „Clubschnellschachmeister des SC Weisse Dame e. V. [Kalenderjahr]“ an den Sieger der Clubschnellschachmeisterschaft und
4. „Clubblitzschachmeister des SC Weisse Dame e. V. [Kalenderjahr]“ an den Sieger der Clubblitzschachmeisterschaft,
5. „Saisonmeister des SC Weisse Dame e. V. [Kalenderjahr]“ an den Sieger der Saisonwertung für die Mannschaftskämpfe.

### **§ 2. Allgemeine Bestimmungen**

- (1) Teilnahmeberechtigt an den Vereinsturnieren sind alle Mitglieder des Vereins. Gäste können teilnehmen, soweit deren Teilnahme nach dieser Turnierordnung ausdrücklich zulässig ist und der Clubspielleiter zustimmt.
- (2) Soweit die für eine Auswertung erforderlichen Voraussetzungen erfüllt sind, werden die Ergebnisse der in den Vereinsturnieren gespielten Partien zur DWZ-Auswertung eingereicht.
- (3) Gegen Entscheidungen des Clubspielleiters findet Protest beim Vorstand statt. Der Protest ist unverzüglich in Schriftform zu erheben und muss einen konkreten Antrag sowie den zugrundeliegenden Sachverhalt enthalten. Der Protest hat keine aufschiebende Wirkung. Über den Protest entscheidet der Vorstand nach Anhörung des Clubspielleiters durch Beschluss; der Clubspielleiter ist insoweit nicht stimmberechtigt.
- (4) Abweichungen von dieser Turnierordnung bedürfen einer Beschlussfassung durch den Vorstand. Der Clubspielleiter ist bei seinen Entscheidungen an Weisungen des Vorstands gebunden. Soweit ihm nach dieser Turnierordnung eine Entscheidungsbefugnis zusteht, kann er diese an einen von ihm eingesetzten Turnierleiter übertragen.

### **§ 3. Turnierbestimmungen**

- (1) Es wird nach den jeweils zu Beginn eines Turniers gültigen Spielregeln des Deutschen Schachbundes e. V. gespielt. Die Wartezeit nach Art. 6.7 a) Satz 1 der FIDE-Schachregeln beträgt 60 Minuten vom angesetzten Spieltermin an. Bei Schnellschachpartien kommt Anhang A.4 der FIDE-Schachregeln und bei Blitzschachpartien Anhang B.4 der FIDE-Schachregeln zur Anwendung.
- (2) Soweit nach dieser Turnierordnung keine abweichende Bedenkzeitregelung getroffen ist, beträgt die Bedenkzeit pro Spieler und Partie
  1. bei einer nach den Turnierschachregeln der FIDE-Schachregeln gespielten Partie (Turnierschachpartie) 90 Minuten für die ersten 40 Züge sowie 30 Minuten für die restliche Partie zuzüglich 30 Sekunden pro Zug beginnend ab dem ersten Zug,
  2. bei einer Schnellschachpartie zehn Minuten für die gesamte Partie zuzüglich zehn Sekunden pro Zug beginnend ab dem ersten Zug und
  3. bei einer Blitzschachpartie drei Minuten für die gesamte Partie zuzüglich zwei Sekunden pro Zug beginnend ab dem ersten Zug.

### **§ 4. Platzierungskriterien**

- (1) Bei einem Rundenturnier wird die Endplatzierung zuerst nach den erzielten Punkten und sodann nach der Sonneborn-Berger-Wertung ermittelt. Ein Spieler, der weniger als die Hälfte der von ihm zu spielenden Partien bestritten hat, wird in der Endplatzierung nicht aufgeführt; gegen diesen Spieler erzielte Ergebnisse bleiben bei der Ermittlung der Endplatzierung ohne Berücksichtigung.
- (2) Bei einem Turnier nach dem (auch beschleunigten) Schweizer System wird die Endplatzierung zuerst nach den erzielten Punkten, sodann nach der Buchholz-Wertung und schließlich nach der Sonneborn-Berger-Wertung ermittelt.
- (3) Bei einem anderen Turniermodus legt der Clubspielleiter die Kriterien für die Ermittlung der Endplatzierung vor Turnierbeginn fest.

## **Teil 2. Clubmeisterschaft**

### **§ 5. Allgemeine Bestimmungen**

- (1) Die Austragung der Clubmeisterschaft erfolgt in unterschiedlichen Spielklassen. Gespielt werden jeweils Turnierschachpartien.
- (2) Sieger der Clubmeisterschaft ist der Sieger der höchsten Spielklasse.

- (3) Die Clubmeisterschaft soll im Herbst des vorausgehenden Jahres beginnen und im Frühjahr beendet sein.

## **§ 6. Höchste Spielklasse**

- (1) In der höchsten Spielklasse soll nach Möglichkeit ein Rundenturnier mit zehn Teilnehmern gespielt werden. Für dieses Turnier sind qualifiziert:
1. der Sieger im letzten Clubpokal,
  2. die sechs in der höchsten Spielklasse der Clubmeisterschaft des Vorjahres bestplatzierten Spieler,
  3. die Spieler, die sich in einer unteren Spielklasse der Clubmeisterschaft des Vorjahres für die höchste Spielklasse qualifiziert haben, und
  4. das beim letzten Weisse-Dame-Open bestplatzierte Vereinsmitglied, das nicht nach Nr. 1–3 qualifiziert ist.
- (2) Der Clubspielleiter kann Freiplätze bis zu einer Höchstgrenze von insgesamt zwölf Teilnehmern vergeben. Hierbei sollen Jugendliche und Neumitglieder besondere Berücksichtigung finden, soweit sie über eine entsprechende Spielstärke verfügen.

## **§ 7. Untere Spielklassen**

- (1) Der Clubspielleiter legt die Anzahl der unteren Spielklassen und den Turniermodus in diesen unter Berücksichtigung von Anzahl und Spielstärke der Teilnehmer fest. Nach Möglichkeit sollen Rundenturniere gespielt werden.
- (2) Der Clubspielleiter nimmt die Einteilung der Teilnehmer in die einzelnen Spielklassen unter Berücksichtigung der Ergebnisse in der Clubmeisterschaft des Vorjahres nach Spielstärke vor. Soweit sich Spieler in der Clubmeisterschaft des Vorjahres für eine bestimmte Spielklasse qualifiziert haben, ist der Clubspielleiter hieran gebunden.
- (3) Der Clubspielleiter bestimmt die Voraussetzungen der Qualifikation für die einzelnen Spielklassen in der Clubmeisterschaft des Folgejahres. Für die höchste Spielklasse dürfen sich höchstens zwei Spieler qualifizieren.

## **§ 8. Stichekämpfe**

- (1) Ist die Platzierung für den Sieg in der Clubmeisterschaft oder die Qualifikation für eine bestimmte Spielklasse in der Clubmeisterschaft des Folgejahres entscheidend, so findet bei einem Gleichstand nach allen für die Endplatzierung maßgeblichen Kriterien zwischen den betroffenen Spielern ein Stichkampf statt.
- (2) Bei einem Stichkampf zwischen zwei Spielern findet § 12 mit der Maßgabe entsprechende Anwendung, dass die nach § 12 Abs. 1 anzusetzende Partie mit einer Bedenkzeit nach § 3 Abs. 2 Nr. 1 gespielt wird; hatten die betroffenen Spieler in der Clubmeisterschaft einmal oder mehrmals gegeneinander zu spielen, wird die nach

§ 12 Abs. 1 anzusetzende Partie mit gegenüber der in der Clubmeisterschaft zwischen ihnen zuletzt angesetzten Partie vertauschten Farben gespielt.

- (3) Bei einem StICKkampf zwischen mehr als zwei Spielern legt der Clubspielleiter die Modalitäten des StICKkampfes fest.

## **§ 9. Terminverlegungen und Nachspielen bei Verhinderung**

- (1) Terminverlegungen sind nur mit Genehmigung des Clubspielleiters zulässig. Die Genehmigung soll nur erteilt werden, wenn sich die betroffenen Spieler auf einen verbindlichen Ausweichtermin verständigt haben und die ordnungsgemäße Beendigung des Turniers sowie die Chancengleichheit der Teilnehmer nicht gefährdet werden; die ordnungsgemäße Beendigung des Turniers gilt als gefährdet, wenn einer der betroffenen Spieler bereits eine andere noch nicht gespielte Partie auf einen späteren als den ursprünglich angesetzten Spieltermin verlegt hat. Der Clubspielleiter kann einen verbindlichen Ausweichtermin gegen den Willen eines Spielers bestimmen, wenn dieser ohne triftigen Grund seine Zustimmung zu einer Terminverlegung verweigert oder die Einigung auf einen Ausweichtermin vereitelt.
- (2) Erscheint ein Spieler nicht rechtzeitig im Sinne von § 3 Abs. 1 Satz 2 zur Partie, so kann der Clubspielleiter das Nachspielen der Partie genehmigen; dies gilt auch, wenn beide Spieler nicht rechtzeitig erscheinen. Die Bestimmungen des Abs. 1 Sätze 2 und 3 finden Anwendung; unter den dort genannten Voraussetzungen soll die Genehmigung erteilt bzw. ein verbindlicher Ausweichtermin bestimmt werden, wenn ein Spieler einen triftigen Grund für seine Verhinderung glaubhaft macht.

## **Teil 3. Clubpokal**

### **§ 10. Allgemeine Bestimmungen**

- (1) Der Clubpokal wird im K.-o.-System ausgetragen.
- (2) Sieger des Clubpokals ist der Sieger der Finalpaarung.
- (3) Der Clubpokal soll nach Beendigung der Clubmeisterschaft beginnen und bis zum Beginn der Berliner Sommerferien beendet sein.
- (4) Der Clubpokal trägt den Namen „Otto-Christ-Pokal“.

## **§ 11. Durchführung des K.-o.-Systems**

- (1) Die Paarungen der einzelnen Runden werden durch Los ermittelt. Sie sollen jeweils erst nach Beendigung sämtlicher Partien der vorangegangenen Runde ermittelt werden.
- (2) In der ersten Runde werden alle Spieler ausgelost; bei einer ungeraden Teilnehmerzahl erhält ein Spieler ein Freilos. Lässt sich die Anzahl der nach der ersten Runde im Turnier verbliebenen Spieler nicht als Potenz einer natürlichen Zahl zur Basis Zwei darstellen, werden in einer Ausgleichsrunde so viele Paarungen ausgelost, dass sich die Zahl der Spieler durch diese Runde auf die nächst niedrigere Potenz einer natürlichen Zahl zur Basis Zwei reduziert; ein Spieler, der in der ersten Runde ein Freilos hatte, muss in der Ausgleichsrunde einen Gegner erhalten. In den darauffolgenden Runden werden jeweils alle im Turnier verbliebenen Spieler ausgelost.

## **§ 12. Austragung der Paarungen**

- (1) Für jede Paarung wird zunächst eine Turnierschachpartie mit einer Bedenkzeit pro Spieler von 90 Minuten zuzüglich 30 Sekunden pro Zug beginnend ab dem ersten Zug angesetzt.
- (2) Führt die Partie keine Entscheidung herbei, wird in unmittelbarem Anschluss ein Stichekampf mit anfangs gegenüber dieser Partie vertauschten und in der Folge jeweils von Partie zu Partie wechselnden Farben wie folgt ausgetragen:
  1. Es wird zunächst eine Schnellschachpartie gespielt.
  2. Führt auch diese Partie keine Entscheidung herbei, werden zwei Blitzschachpartien gespielt.
  3. Besteht auch danach Gleichstand, werden nacheinander Blitzschachpartien so lange gespielt, bis Gleichstand nicht mehr besteht.
- (3) Terminverlegungen und das Nachspielen einer Partie im Fall einer Verhinderung sind unter den Voraussetzungen des § 9 zulässig. Dies gilt auch für die Verlegung eines Stichekampfes nach Absatz 2 auf einen gesonderten Termin.

## **Teil 4. Clubschnellschachmeisterschaft**

### **§ 13. Allgemeine Bestimmungen**

- (1) Die Clubschnellschachmeisterschaft setzt sich aus insgesamt vier Wertungsturnieren zusammen. Gespielt werden jeweils Schnellschachpartien.
- (2) Die Teilnahme von Gästen ist zulässig.

- (3) Sieger der Clubschnellschachmeisterschaft ist das nach dem letzten Wertungsturnier in der Gesamtwertung bestplatzierte Vereinsmitglied.
- (4) Die einzelnen Wertungsturniere sollen über das gesamte Kalenderjahr verteilt stattfinden.

#### **§ 14. Modus der Wertungsturniere**

- (1) Die einzelnen Wertungsturniere werden jeweils nach dem beschleunigten Schweizer System in fünf Runden ausgetragen, wobei das Teilnehmerfeld im Regelfall in zwei Untergruppen aufgeteilt werden soll.
- (2) Die Startrangliste wird nach der DWZ ermittelt. Nach Möglichkeit soll die vor Turnierbeginn zuletzt veröffentlichte DWZ-Liste maßgeblich sein. Spieler ohne DWZ werden durch den Clubspielleiter nach ihrer vermuteten Spielstärke eingestuft.
- (3) Die Bestimmungen der FIDE für das Schweizer System (insbesondere Korrekturen bezüglich Buchholz- und Sonneborn-Berger-Wertung sowie Paarungsermittlung unter Berücksichtigung der Farbverteilung) sollen Anwendung finden. Bei der Ermittlung der Feinwertungen werden keine Streichergebnisse herangezogen.

#### **§ 15. Wertungspunktzahlen**

- (1) Für ihre Teilnahme an den einzelnen Wertungsturnieren erhalten die Spieler jeweils eine Wertungspunktzahl wie folgt: Unabhängig von der Teilnehmerzahl erhalten der Erstplatzierte 25 Punkte und die Nächstplatzierten bis einschließlich zum 12. Platz je Platz jeweils zwei Punkte weniger; ab dem 13. Platz erhält jeder Spieler einen Punkt. Bei einem Gleichstand in der Endplatzierung erhält jeder betroffene Spieler den auf die nächste ganze Zahl gerundeten Mittelwert der auf die von den Spielern gemeinsam belegten Plätze entfallenden Punktzahlen.
- (2) Gäste erhalten keine Wertungspunktzahlen; hinter Gästen platzierte Vereinsmitglieder rücken hinsichtlich der Vergabe der Wertungspunktzahlen in der Endplatzierung auf. Erlangt ein Spieler im Verlauf der Clubschnellschachmeisterschaft die Vereinsmitgliedschaft, so erhält er eine Wertungspunktzahl nach Abs. 1 auch für die Turniere, bei denen er noch als Gast teilgenommen hat; die anderen Spielern behalten in diesem Fall ihre durch Aufrücken nach Satz 1 Halbsatz 2 erhaltenen Punkte.

#### **§ 16. Gesamtwertung und Stichkampf**

- (1) Die Endplatzierung in der Gesamtwertung wird nach der Summe der drei höchsten Wertungspunktzahlen eines jeden Spielers ermittelt.
- (2) Um den Sieg in der Clubschnellschachmeisterschaft findet bei einem Gleichstand nach Abs. 1 ein Stichkampf zwischen den betroffenen Spielern statt. Die Modalitäten des Stichkampfes legt der Clubspielleiter fest.

## **Teil 5. Clubblitzschachmeisterschaft**

### **§ 17. Allgemeine Bestimmungen**

- (1) Die Clubblitzschachmeisterschaft setzt sich aus insgesamt sechs Wertungsturnieren zusammen. Gespielt werden jeweils Blitzschachpartien.
- (2) Im Übrigen gelten mit Ausnahme des Modus der einzelnen Wertungsturniere die Bestimmungen über die Clubschnellschachmeisterschaft entsprechend; die Endplatzierung in der Gesamtwertung wird jedoch abweichend von § 16 Abs. 1 nach der Summe der vier höchsten Wertungspunktzahlen eines jeden Spielers ermittelt.

### **§ 18. Modus der Wertungsturniere**

- (1) Die einzelnen Wertungsturniere werden jeweils im Rundensystem (Rutschsystem) ausgetragen.
- (2) In Abhängigkeit von der Teilnehmerzahl kann auch doppelrundig oder in Vor- und Endrunde gespielt werden. Wird in Vor- und Endrunde gespielt, sollen die Vorrunden Gruppen im Verhältnis zueinander nach Möglichkeit mit Teilnehmern vergleichbarer Spielstärke besetzt werden; Die Ergebnisse der Partien aus der Vorrunde zwischen Spielern, die für dieselbe Endrundengruppe qualifiziert sind, können für die Endrunde übernommen werden (Scheveninger System).

## **Teil 6. Saisonwertung für die Mannschaftskämpfe**

### **§ 19. Allgemeine Bestimmungen**

- (1) In die Saisonwertung für die Mannschaftskämpfe fließen die von den Vereinsmitgliedern in den Mannschaftskämpfen der Berliner Mannschaftsmeisterschaft (BMM) und der überregionalen Spielklassen innerhalb einer Spielzeit für den Verein erzielten Ergebnisse ein. StICKKämpfe und Relegationsspiele bleiben unberücksichtigt.
- (2) Sieger in der Saisonwertung für die Mannschaftskämpfe ist der nach Beendigung des letzten Mannschaftskampfes gemäß den Wertungskriterien nach § 20 bestplatzierte Spieler. Der Titel gemäß § 1 Abs. 2 Nr. 5 bezieht sich jeweils auf die Spielzeit, die in dem betreffenden Kalenderjahr beendet wird.



## § 20. Wertungskriterien

- (1) Maßgeblich für die Saisonwertung ist jeweils der Quotient zwischen der von einem Spieler erzielten Punktzahl und der zu berücksichtigenden Anzahl von möglichen Einsätzen. Die Anzahl der tatsächlichen Einsätze eines Spielers ist unerheblich.
- (2) Die von einem Spieler erzielte Punktzahl bestimmt sich im Zweifel nach den Ergebnissen, die bei der DWZ-Auswertung herangezogen werden. Kampflöse Punkte werden berücksichtigt, wenn bei der DWZ-Auswertung für den betreffenden Spieler kein an demselben Spieltag erzielt Ergebnis herangezogen wird.
- (3) Die zu berücksichtigende Anzahl von möglichen Einsätzen eines Spielers beträgt mindestens die Anzahl der Mannschaftskämpfe, die von der eigenen Mannschaft innerhalb der Spielzeit zu absolvieren sind. Sie erhöht sich um die Anzahl der Einsätze in höheren Mannschaften, bei denen der Spieler für keinen Mannschaftskampf der eigenen Mannschaft aufgrund seines Einsatzes in der höheren Mannschaft die Spielberechtigung verliert.
- (4) Von Spielern mit gleichem Wertungsquotienten erhält die bessere Platzierung, wer auf die jeweilige eigene Mannschaft bezogen innerhalb der Mannschaft weiter vorne gemeldet ist (bei Mannschaften in der BMM eine kleinere durch die zweite Doppelziffer der Codezahlen dargestellte Spielernummer besitzt). Bei einer Meldung an gleicher Position ist die höhere eigene Mannschaft ausschlaggebend.
- (5) Die eigene Mannschaft eines Spielers im Sinne der Abs. 3 und 4 ist die Mannschaft, in der der Spieler gemeldet ist; ist ein Spieler in mehr als einer Mannschaft gemeldet, so ist seine eigene die unterste dieser Mannschaften.