

SC Weisse Dame e. V.



Turnierordnung

in der Fassung vom 14. Juli 2009

Teil 1. Allgemeiner Teil

§ 1. Turniere und Titel des Vereins

- (1) Der Verein führt jedes Kalenderjahr folgende Vereinsturniere durch:
1. Clubmeisterschaft,
 2. Clubpokal und
 3. Clubblitzmeisterschaft.
- (2) Der Verein verleiht jedes Kalenderjahr folgende Titel:
1. „Clubmeister des SC Weisse Dame e. V. [Jahr]“ an den Sieger in der Clubmeisterschaft,
 2. „Clubpokalsieger des SC Weisse Dame e. V. [Jahr]“ an den Sieger im Clubpokal,
 3. „Clubblitzmeister des SC Weisse Dame e. V. [Jahr]“ an den Sieger in der Clubblitzmeisterschaft und
 4. „Saisonmeister des SC Weisse Dame e. V. [Jahr]“ an den Sieger in 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) Es wird jeweils nach den zu Beginn eines Turniers gültigen Spielregeln des Deutschen Schachbundes e. V. gespielt. Die Wartezeit nach Art. 6.6 a) der FIDE-Schachregeln beträgt 60 Minuten vom angesetzten Spieltermin an.
- (3) Soweit die für eine Auswertung erforderlichen Voraussetzungen erfüllt sind, werden die Ergebnisse der in den Vereinsturnieren gespielten Partien zur DWZ-Auswertung eingereicht.
- (4) 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.
- (5) Abweichungen von dieser Turnierordnung bedürfen einer Beschlussfassung durch den Vorstand. Soweit dem Clubspielleiter nach dieser Turnierordnung eine Entscheidungsbefugnis zusteht, ist er an Weisungen des Vorstands gebunden.

Teil 2. Clubmeisterschaft

§ 3. Allgemeine Bestimmungen

- (1) Die Clubmeisterschaft soll im Herbst des vorausgehenden Jahres beginnen und im Frühjahr beendet sein.
- (2) Die Austragung erfolgt in verschiedenen Spielklassen. Sieger in der Clubmeisterschaft ist der Sieger in der höchsten Spielklasse.
- (3) Die Bedenkzeit beträgt pro Spieler und Partie zwei Stunden für die ersten 40 Züge zuzüglich 30 Minuten für den Rest der Partie.

§ 4. Höchste Spielklasse

- (1) In der höchsten Spielklasse wird ein Rundenturnier mit möglichst zehn Teilnehmern ausgetragen. Für dieses Turnier sind qualifiziert:
 1. der Sieger im letzten Clubpokal,
 2. die sechs in der höchsten Spielklasse der Clubmeisterschaft des Vorjahres bestplatzierten Spieler, die nicht nach Nr. 1 qualifiziert sind,
 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. Dabei sollen Jugendliche und Neumitglieder besondere Berücksichtigung finden, soweit sie über eine entsprechende Spielstärke verfügen.

§ 5. 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.

§ 6. Platzierungskriterien

- (1) Bei einem Rundenturnier wird die Endplatzierung zuerst nach den erzielten Punkten und bei Gleichstand nach der Sonneborn-Berger-Wertung ermittelt. In der Endplatzierung wird ein Spieler nicht aufgeführt, der weniger als die Hälfte der von ihm zu spielenden Partien bestritten hat; gegen diesen Spieler erzielte Ergebnisse bleiben bei der Ermittlung der Endplatzierung ohne Berücksichtigung.
- (2) Bei einem anderen Turniermodus legt der Clubspielleiter die Kriterien für die Ermittlung der Endplatzierung vor Turnierbeginn fest.

§ 7. 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 § 11 mit der Maßgabe entsprechende Anwendung, dass die nach § 11 Abs. 1 anzusetzende Partie mit einer Bedenkzeit gemäß § 3 Abs. 3, die Schnellschachpartie nach § 11 Abs. 2 Nr. 1 mit einer Bedenkzeit pro Spieler von 30 Minuten und die Blitzpartien nach § 11 Abs. 2 Nr. 2 und Nr. 3 jeweils mit einer Bedenkzeit pro Spieler von fünf Minuten gespielt werden. Haben die Spieler in dem Turnier, das dem Stichkampf zugrunde liegt, einmal oder mehrmals gegeneinander gespielt, wird die nach § 11 Abs. 1 anzusetzende Partie mit gegenüber der letzten Partie vertauschten Farben gespielt.
- (3) Bei einem Stichkampf zwischen mehr als zwei Spielern legt der Clubspielleiter die Modalitäten des Stichkampfes fest.

§ 8. 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 § 2 Abs. 2 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

§ 9. Allgemeine Bestimmungen

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

§ 10. Durchführung des K.-o.-Systems

- (1) 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 Spieler ausgelost.
- (2) Die Paarungen der einzelnen Runden sollen erst nach Beendigung sämtlicher Partien der vorangegangenen Runde ausgelost werden.

§ 11. Austragung der Paarungen

- (1) Für jede Paarung wird zunächst eine Partie mit einer Bedenkzeit pro Spieler von 90 Minuten zuzüglich 30 Sekunden für jeden Zug angesetzt.
- (2) Endet die Partie mit einem Remis, wird unmittelbar im Anschluss an die Partie ein Stichkampf mit anfangs gegenüber dieser vertauschten und in der Folge jeweils von Partie zu Partie wechselnden Farben wie folgt ausgetragen:
 1. Es wird zunächst eine Schnellschachpartie mit einer Bedenkzeit pro Spieler von 15 Minuten zuzüglich fünf Sekunden für jeden Zug gespielt.
 2. Endet auch diese Partie mit einem Remis, werden zwei Blitzpartien mit jeweils einer Bedenkzeit pro Spieler von drei Minuten zuzüglich zwei Sekunden für jeden Zug gespielt.
 3. Besteht auch danach Gleichstand, werden so lange Blitzpartien mit jeweils einer Bedenkzeit gemäß Nr. 2 gespielt, bis Gleichstand nicht mehr besteht.
- (3) Terminverlegungen und das Nachspielen einer Partie im Fall einer Verhinderung sind unter den Voraussetzungen des § 8 zulässig. Dies gilt auch für die Verlegung eines Stichkampfes nach Absatz 2 auf einen gesonderten Termin.

Teil 4. Clubblitzmeisterschaft

§ 13. Allgemeine Bestimmungen

- (1) Die Clubblitzmeisterschaft setzt sich aus einzelnen Wertungsturnieren zusammen, die über das gesamte Kalenderjahr verteilt stattfinden sollen; nach Möglichkeit sollen sieben Turniere ausgetragen werden. Die Teilnahme von Gästen ist zulässig. Sieger in der Clubblitzmeisterschaft ist das nach Beendigung des letzten Turniers in der Gesamtwertung bestplatzierte Vereinsmitglied.
- (2) Die einzelnen Turniere werden im Rundensystem ausgetragen. Je nach Teilnehmerzahl kann auch doppelrundig oder in Vor- und Endrunde gespielt werden; wird ein Turnier in Vor- und Endrunde ausgetragen, sollen die Vorrundengruppen im Verhältnis zueinander möglichst mit Teilnehmern vergleichbarer Spielstärke besetzt werden. Die Endplatzierung in den einzelnen Turnieren bzw. Vor- und Endrundengruppen bestimmt sich nach § 6 Abs. 1.
- (3) Die Bedenkzeit beträgt pro Spieler und Partie fünf Minuten.

§ 14. Wertungspunktzahlen

- (1) Für die Teilnahme an den einzelnen Turnieren erhalten die Spieler jeweils folgende Wertungspunktzahl: 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 Clubblitzmeisterschaft die Vereinsmitgliedschaft, so erhält er eine Wertungspunktzahl nach Abs. 1 auch für die Turniere, bei denen er noch als Gast angetreten ist, wenn er seinen Beitritt vor Beginn des vorletzten Turniers erklärt hat; den anderen Spielern werden in diesem Fall zusätzliche Punkte, die sie durch ein Aufrücken nach Satz 1 Halbsatz 2 erhalten haben, wieder entzogen.

§ 15. Gesamtwertung

- (1) Die Endplatzierung in der Gesamtwertung wird nach der Summe der drei höchsten Wertungspunktzahlen eines jeden Spielers ermittelt.
- (2) Ist die Platzierung für den Sieg in der Clubblitzmeisterschaft entscheidend, so findet bei einem Gleichstand nach Abs. 1 zwischen den betroffenen Spielern ein Stichkampf statt. Der Clubspielleiter legt die Modalitäten des Stichkampfes fest.

Teil 5. Saisonwertung für die Mannschaftskämpfe

§ 16. 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 § 17 bestplatzierte Spieler. Der Titel gemäß § 1 Abs. 2 Nr. 4 bezieht sich jeweils auf die Spielzeit, die in dem betreffenden Kalenderjahr beendet wird.

§ 17. 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.