

Schachklub Germering e.V.

Spiel - Ordnung

Stand Juli 1996
geändert Juli 1997
geänderte Fassung August 1998
geänderte Fassung Juni 2000
geänderte Fassung September 2007
geänderte Fassung Oktober 2011
geänderte Fassung Juli 2012
geänderte Fassung Juni 2016
geänderte Fassung 2017

Allgemeine Bestimmungen

1.) Veranstaltungsübersicht

Alljährlich können folgende Turniere durchgeführt werden. Für Mannschaftskämpfe ist eine Mitgliedschaft im Verein obligatorisch. Für alle anderen sind auch Nichtmitglieder zugelassen. Die Entscheidung obliegt dem Vorstand auf Vorschlag des Spielleiters. Die Gastspieler werden außer Konkurrenz gewertet. Titel und Pokale werden nur an Mitglieder verliehen.

- A) Vereinsmeisterschaft
- B) Vereinsschnellschachmeisterschaft
- C) Pokalturnier im KO System
- D) Vereinsblitzmeisterschaft
- E) Weihnachtsblitzturnier
- F) Pokalturnier im Schweizer System
- G) Mannschaftswettkämpfe (nur für Mitglieder)

2.) Termine

Die zeitliche Einteilung der Turniere erfolgt durch den Spielleiter oder den Vorstand. Die Ausschreibung zu den Turnieren geschieht durch Aushang am schwarzen Brett und Veröffentlichung auf der Homepage. Das gilt auch für Terminänderungen und Terminverlegungen.

3.) Schiedsgericht

Das Schiedsgericht besteht aus drei Mitgliedern und zwei Ersatzmitgliedern. Sie dürfen nicht dem Vorstand oder der Spielleitung angehören. Die Wahl erfolgt für zwei Jahre zur Hauptversammlung. Bei Befangenheit eines Mitglieds des Schiedsgerichts rückt ein Ersatzmitglied nach.

Das Schiedsgericht muss innerhalb von zwei Wochen nach Bekanntgabe der strittigen Spielleiterentscheidung angerufen werden. Dies hat schriftlich zu geschehen.

Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist endgültig und kann nicht angefochten werden. Diese Regelung gilt für Partien mit Notationspflicht.

4.) Der Spielausschuss

- (1) Die Aufgabe des Spielausschusses ist die Erstellung der Meldelisten für den Mannschaftsspielbetrieb der Erwachsenen.
Die Erstellung erfolgt in enger Zusammenarbeit mit den Mannschaftsführern.
Der Spielausschuss wird jedes Jahr von der Mitgliederversammlung neu gewählt.
- (2) Der Spielausschuss setzt sich zusammen aus:
- einem Mitglied des Vorstandes
 - dem Spielleiter
 - dem Jugendleiter
 - zwei weiteren, von der Mitgliederversammlung zu wählenden Mitgliedern.
- (3) Der Spielausschuss wählt einen Spielausschussvorsitzenden.
Seine Aufgaben sind:
- die Einberufung und Leitung der Sitzungen des Spielausschusses
 - die rechtzeitige Übergabe der erstellten Meldelisten an den Vorstand zur Weiterleitung an die zuständigen Gremien.

5.) Spielregeln

Es finden grundsätzlich die Spielregeln der FIDE Anwendung, soweit in dieser Spielordnung keine Abweichungen enthalten sind.

6.) Änderungen

Änderungen dieser Spielordnung sollen von einer Hauptversammlung mehrheitlich bestimmt werden. In dringenden Fällen trifft der Vorstand eine vorläufige Entscheidung.

7.) Rauchverbot

Bei allen Vereinsturnieren besteht im Turniersaal grundsätzlich absolutes Rauchverbot. Inwieweit Raucherareale außerhalb zur Verfügung gestellt werden können, hängt von den örtlichen Gegebenheiten und Bestimmungen ab.

Turnierplan

A) Vereinsmeisterschaft

1) Gruppeneinteilung

Die Vereinsmeisterschaft wird mit Gruppeneinteilung in A,B,C usw. im Rundensystem „jeder gegen jeden“ gespielt. Jede Gruppe soll mit 10 Spielern besetzt sein. Sind in der letzten Gruppe mehr als 12 Teilnehmer, dann wird die Gruppe geteilt. Ist die letzte Gruppe zu klein, so kann sie doppelrundig gespielt werden.

Nehmen in der A- bzw. B-Gruppe weniger als 10 Spieler teil, so wird die jeweilige Gruppe auf 10 Spieler nach DWZ aufgefüllt. Hierbei darf der Jugendleiter einen Bonus von bis zu 100 DWZ-Punkten für Jugendliche gewähren.

Absteiger werden im auf den Abstieg folgenden Spieljahr bei der DWZ-Auffüllung nicht berücksichtigt.

Alternativ kann die Vereinsmeisterschaft im Schweizer-System gespielt werden. Das wird vom Spielleiter oder Vorstand nach dem Anmeldeschluss und vor der ersten Runde bekannt gegeben.

Die Rundenzahl wird vor Turnierbeginn bekannt gegeben. Nachholpartien sind vor Beginn der nächsten Runde zu spielen.

2) Spielbeginn

Spielbeginn ist 19:30 Uhr. Um 19:30 Uhr setzt der Spielleiter (oder sein Stellvertreter) die Uhren in Gang. Nach einer Stunde ist die Partie für den unentschuldig Abwesenden verloren.

3) Spielabsage

Bei Verhinderung eines Spielers ist dieser verpflichtet, seinen Gegner spätestens am Vortag des Spieltages zu verständigen. Danach ist der Spielleiter zu informieren. Bei nicht fristgemäß gespielten Partien der Vereinsmeisterschaft gelten folgende Regeln:

a) Wenn eine Nachholpartie bis zu dem von der Spielleitung bestimmten Termin für die Wiederaufnahme der Partie (Runde x) nicht zustande kommt, wird die Partie für den Spieler verloren gegeben, der am ursprünglichen Spieltermin nicht anwesend war.

Es spielt keine Rolle, ob ein Spieler entschuldigt war oder nicht.

b) Ist beim Ersttermin kein Spieler anwesend, werden beide genullt.

c) Der Spielleiter kann auch eine Partie für den Spieler verloren geben, der in offensichtlicher Weise nicht bereit und bemüht ist, innerhalb der vom Spielleiter gesetzten Frist die Partie nachzuholen.

Dabei spielt es keine Rolle wer den Ersttermin abgesagt hat.

Absatz a) gilt insoweit nicht.

4) Bedenkzeit

Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten für 40 Züge, danach 30 Minuten für den Rest der Partie, zuzüglich 30 Sekunden Zeitgutschrift je ausgeführten Zug in jeder Zeitphase (= Fischer kurz).

5) Notationspflicht

Das Mitschreiben der Partie ist Pflicht.

5a.) Ergebnismeldung

Der Sieger einer Partie muss das Ergebnis mit Abgabe des Partieformulars unverzüglich beim Spielleiter melden. Endet die Partie remis, so sind beide Spieler zur Ergebnismeldung verpflichtet.

6) Gruppensieger

Der Sieger der Gruppe A ist Vereinsmeister des laufenden Spieljahres. Alle Gruppensieger erhalten einen Wanderpokal, der nach dreimaligem Gewinn desselben Spielers in dessen Eigentum übergeht.

7) Auf- und Abstieg

Die Spieler werden vor Turnierbeginn den Turniergruppen als A, B, C usw. zugeordnet. Nach Ihrer Platzierung werden folgende Auf- Absteiger festgelegt, falls im Folgejahr der Modus wechselt.

Generell gibt es in den VM -Gruppen 2 Auf- und 2 Absteiger. Spielleitung und Vorstand können im konkreten Fall sinnvolle Änderungen (Erhöhung/Reduzierung der Anzahl für eine bestimmte Gruppe) beschließen. Die Regelung muss vor Beginn des Turniers allen Teilnehmern mitgeteilt werden.

7a) Aussetzen von der Vereinsmeisterschaft

Jeder Spieler kann jeweils 1 Spieljahr bei der Vereinsmeisterschaft aussetzen ohne dadurch abzustiegen. Setzt ein Spieler, der eine Spielberechtigung für die A,- B - oder C-Gruppe besitzt, mehr als einmal hintereinander aus, so wird er bei seiner nächsten Teilnahme nach DWZ, höchstens aber in die Klasse, für die er vorberechtigt war, eingestuft.

8) Punktgleichheit

Bei Punktgleichheit entscheidet in allen Fällen die bessere Wertung nach Sonneborn - Berger. Ist bei Spielern, bei denen es um den Gruppensieg, Auf- oder Abstieg geht auch die Wertung gleich, so werden zwei Entscheidungspartien gespielt. Besteht dann wieder Gleichstand, so sind zwei Blitzpartien zu spielen. Bei erneutem Gleichstand entscheidet die nächste gewonnene Blitzpartie. Sind mehr als zwei Spieler punkt- und wertungsgleich, so wird ein Rundenturnier zwischen diesen Spielern durchgeführt.

9) Rücktritt

a.) Bei Rücktritt eines Spielers während des laufenden Turniers, werden alle bisher erreichten Punkte dieses Spielers annulliert. Sind zum Zeitpunkt des Rücktritts jedoch mindestens 50% der Partien des zurücktretenden Spielers gespielt, so werden die bisher erreichten Punkte gewertet.

b.) Ist ein Teilnehmer mit mehr als drei Partien aus eigenen Gründen im Rückstand, wird er disqualifiziert. Die Disqualifikation ist einem Rücktritt gleichgestellt, wobei eine Hängepartie nicht im Sinn von rückständig zu betrachten ist.

c.) „Gespielt“ im Sinne des Abs. 1 bedeutet, dass der betroffene Spieler und sein Gegner zu der jeweiligen Partie angetreten, und die Partie beendet sein muss. Bei allen Härtefällen entscheidet die Vorstandschaft.

10) Neue Mitglieder

Neue Mitglieder werden bei der ersten Teilnahme an der Vereinsmeisterschaft vom Spielleiter nach ihrer DWZ in die Gruppe A, B, oder C eingestuft.

11) Anmeldeschluss

Anmeldeschluss ist der Freitag vor Turnierbeginn 22:00 Uhr.

12) DWZ

Für alle DWZ-Einstufungen unter TO -Punkt A1) und A10) gilt die am Tag des Meldeschlusses aktuelle DWZ.

B) Vereinsschnellschachmeisterschaft

1) Modus

Alle Teilnehmer spielen in einer Gruppe. Die Startliste wird nach DWZ gesetzt. Es werden fünf Runden Schweizer System gespielt. Die Paarung der Gegner wird mit einem Standard-Computerprogramm vorgenommen.

2) Bedenkzeit

Jeder Spieler hat 20 Minuten Bedenkzeit für die gesamte Partie ohne weitere Zuschläge.

Mit einer 2/3-Mehrheit der Mitspieler kann die Bedenkzeit vor Turnierbeginn vom Spielleiter geändert werden.

3) Regeln

Es gelten die Regeln der FIDE für Schnellschach (Anhang B).

4) Platzierung

Zur Ermittlung der Platzierung dienen, in dieser Reihenfolge: Erzielte Punkte, Buchholzwertung, höhere Anzahl von Siegen, verfeinerte Buchholzwertung. Sollte auch dann noch Gleichstand herrschen, müssen die betroffenen Spieler zwei Stichkampf-Blitzpartien spielen. Wer in der ersten Partie Weiß hat, bestimmt das Los. Bei unentschiedenem Stichkampf wird eine Entscheidungspartie gespielt, die Farbverteilung wird ausgelost. Weiß erhält 5 gegen 4 Minuten Bedenkzeit, bei Remis ist Schwarz Sieger des Stichkampfes.

5) Vereins-Schnellschachmeister

Der Turniersieger ist Vereins-Schnellschachmeister und erhält einen Wanderpokal. Dieser Pokal geht nach dreimaligem Gewinn desselben Spielers (nicht notwendigerweise in Serie) in dessen Eigentum über.

C) Pokalturnier im KO -System

1) Rundenzahl

Die Anzahl der Runden ergibt sich aus der Teilnehmerzahl. Falls erforderlich wird mit Freilosen zur nächsten Zweier-Potenz aufgefüllt.

2) Auslosung

Es wird jede Runde ohne Berücksichtigung irgendwelcher Kriterien ausgelost. Der zuerst gezogene Spieler führt dabei die weißen Steine.

3) Bedenkzeit

Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten für 40 Züge, danach 30 Minuten für den Rest der Partie, zuzüglich 30 Sekunden Zeitgutschrift je ausgeführten Zug in jeder Zeitphase (= Fischer kurz).

4) Remispartien

Endet eine Partie remis, so werden zwei Blitzpartien gespielt. In der ersten Blitzpartie hat der Spieler Weiß, der in der Turnierpartie Schwarz hatte, danach erfolgt Farbwechsel.

Bei Gleichstand nach 2 Blitzpartien entscheidet die nächste gewonnene Blitzpartie. In der dritten Blitzpartie hat Weiß, wer in der Turnierpartie Schwarz hatte, im Falle von Remis danach ständiger Farbwechsel bis zur Entscheidung.

5) Nachholpartien

Nachholtermine sind bei Pokalturnieren nicht vorgesehen. Partieverlegungen sind im gegenseitigen Einvernehmen möglich. Allerdings muss die Partie vor Beginn der nächsten Runde gespielt sein, sonst verliert der ursprünglich verhinderte Spieler.

6) Pokalsieger

Der Sieger erhält eine Anwartschaft auf einen Wanderpokal. Dieser Pokal geht nach dreimaligem Gewinn desselben Spielers (nicht notwendigerweise in Serie) in dessen Eigentum über. Bis dahin verbleibt der Pokal zur Aufbewahrung beim SCUG e.V.

D) Vereinsblitzmeisterschaft

1) Modus

Die Vereinsblitzmeisterschaft wird in bis zu fünf Runden gespielt, wobei maximal 3 Runden pro Spieler gewertet werden.

Vor Turnierbeginn entscheidet der Spielleiter oder Vorstand, ob das Weihnachtsblitzturnier als eine Runde der Vereinsblitzmeisterschaft gewertet wird.

Die Punkte pro Runde werden wie folgt vergeben:

der Sieger erhält 10 Punkte

der Zweite erhält 8 Punkte

der Dritte erhält 6 Punkte

der Vierte 5... usw. der Achte erhält 1 Punkt.

Die restlichen Teilnehmer erhalten keine Punkte.

2) Regeln

Es gelten die Regeln der FIDE für Blitzschach (Anhang A).

3) Vereinsblitzmeister

Der Sieger der Wertungsrunden ist Vereinsblitzmeister und erhält einen Wanderpokal. Dieser Pokal geht nach dreimaligem Gewinn desselben Spielers (nicht notwendigerweise in Serie) in dessen Eigentum über.

4) Punktgleichheit

Bei Wertungsgleichheit zweier Spieler um den 1. Platz wird ein Stichkampf auf zwei Partien durchgeführt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet die nächste gewonnene Blitzpartie.

Sind mehr als zwei Spieler um den 1. Platz wertungsgleich, so wird ein Rundenturnier durchgeführt.

E) Weihnachtsblitzturnier

1) Startgeld

Das Startgeld für das Weihnachtsblitzturnier beträgt 6,- € für Erwachsene und 3,- € für Jugendliche. Das Startgeld wird über die Preise wieder voll ausgeschüttet.

Alle weiteren Punkte sind identisch mit der Vereinsblitzmeisterschaft wie unter Punkt „D“.

F) Pokalturnier nach Schweizer System

1) Modus

Alle Teilnehmer spielen in einer Gruppe. Die Startliste wird nach DWZ gesetzt. Es werden fünf Runden Schweizer System gespielt. Die Paarung der Gegner wird mit einem Standard-Computerprogramm vorgenommen.

2) Bedenkzeit

Die Bedenkzeit pro Spieler beträgt 90 Minuten für 40 Züge, danach 30 Minuten für den Rest der Partie, zuzüglich 30 Sekunden Zeitgutschrift je ausgeführten Zug in jeder Zeitphase (= Fischer kurz).

Der Turnierleiter kann vor Beginn des Turniers die Durchführung mit einer alternativen Bedenkzeit anbieten.

3) Nachholpartien

Nachholtermine sind bei Pokalturnieren nicht vorgesehen. Partieverlegungen sind im gegenseitigen Einvernehmen möglich. Allerdings muss die Partie rechtzeitig vor Beginn der Auslosung der nächsten Runde gespielt sein, sonst verliert der ursprünglich verhinderte Spieler.

4) Platzierung

Zur Ermittlung der Platzierung dienen, in dieser Reihenfolge: Erzielte Punkte, Buchholzwertung, verfeinerte Buchholzwertung. Sollte auch dann noch Gleichstand herrschen, müssen die betroffenen Spieler zwei Stichkampf-Blitzpartien spielen. Wer in der ersten Partie Weiß hat, bestimmt das Los. Bei unentschiedenem Stichkampf wird eine Entscheidungspartie gespielt, die Farbverteilung wird ausgelost. Weiß erhält 5 gegen 4 Minuten Bedenkzeit, bei Remis ist Schwarz Sieger des Stichkampfes.

5) Pokalsieger

Der Turniergewinner ist Pokalsieger des Schweizer Pokals und erhält einen Wanderpokal. Dieser Pokal geht nach dreimaligem Gewinn desselben Spielers (nicht notwendigerweise in Serie) in dessen Eigentum über.

6) Ergänzende Bestimmungen

Sollten sich zur sinnvollen Durchführung des Turniers nach obigem Modus zu wenig Teilnehmer anmelden, kann der Turnierleiter die Durchführung im Schnellschach anbieten (z.B. an zwei Spieltagen mit Vor- und Endrunde). Sollte die Anzahl der Interessenten zu gering sein, kann das Turnier ersatzlos entfallen.

G) Mannschaftswettkämpfe

1) Rangfolge

Zuständig für die Festlegung der Rangfolge und der Mannschaftseinteilung für die Wettkämpfe ist der Spielausschuss.

Als Entscheidungsgrundlage dienen die Vereinsmeisterschaft, die Ergebnisse der Mannschaftskämpfe des Vorjahres und die DWZ.

2) Mannschaftsführer

Der Mannschaftsführer ist verantwortlich für die Mannschaftsaufstellung am jeweiligen Spieltag.

Spielordnung geändert gemäß den Beschlüssen der Jahreshauptversammlungen von Juli 1997, Juli 1998, Juni 2000 und Juni 2007. gemäß der Satzungsänderung vom 14.10.2011, der Hauptversammlung vom Juni 2012, Juni 2016 und Juni 2017.

Diese geänderte Spielordnung tritt am 01.Juli 2017 in Kraft.

Andreas Ruf (1. Vorstand)

Franz Köhl (Spielleiter)