



Spielordnung des Schachverein Erftstadt e.V.

§ 1 Anwendungsbereich

- (1) Mit dieser Spielordnung wird ein Rahmen für die Durchführung von Turnieren und Meisterschaften des SV Erftstadt e.V. festgelegt.
- (2) Die jeweilige Turnierausschreibung regelt die Einzelheiten und ist bindend.

§ 2 Teilnahmeberechtigung

- (1) Für die Offene Erftstädter Stadtmeisterschaft sind alle Gäste und Mitglieder des Vereins teilnahmeberechtigt. Turniersieger kann jeder werden.
- (2) Für sämtliche anderen Turniere sind alle Gäste und Mitglieder des Vereins teilnahmeberechtigt. Gäste werden für die Gesamtwertung nicht gewertet. Turniersieger können ausschließlich Vereinsmitglieder werden.

§ 3 Offene Erftstädter Stadtmeisterschaft

- (1) Innerhalb einer Saison werden sieben Runden Schweizer System gespielt. Bei weniger als 12 Teilnehmern werden fünf Runden Schweizer System gespielt.
- (2) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie. Ab dem ersten Zug gibt es einen Aufschlag (Inkrement) von 30 Sekunden pro Zug.
- (3) Der Spieler, der am angesetzten Termin nicht spielen kann, informiert rechtzeitig vor der Runde Gegner und Turnierleiter. Es kann vorgespielt werden. Es kann bis zu einen Tag vor der nächsten Auslosung nachgespielt werden. Alle Partien müssen beendet und alle Ergebnisse müssen vor der nächsten Auslosung gemeldet sein. Der Spieler ist dafür verantwortlich, mit dem Gegner einen geeigneten Verlegungstermin vor dem nächsten Spieltag zu finden. Können sich die Spieler nicht auf einen Termin einigen, legt der Turnierleiter einen Termin fest. Der Gewinner (bei Remis beide Spieler) muss spätestens am darauffolgenden Tag dem Turnierleiter das Ergebnis persönlich oder per Mail melden. Wird die Ergebnismeldung versäumt, so wird die Partie für beide Spieler genullt. Die letzte Runde kann nicht nachgespielt werden.
- (4) Es wird mit dem Programm Swiss-Chess ausgelost. Der Turnierleiter gibt spätestens sechs Tage im Voraus die Partien der nächsten Runde bekannt.
- (5) Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Sonneborn-Berger-Feinwertung. Bei erneuter Gleichheit entscheidet die Fortschrittswertung.

- (6) Spieler, die unentschuldig eine Partie kampflos verlieren, können vom Turnier ausgeschlossen werden. Spieler, die zwei Mal eine Partie kampflos verlieren, werden vom Turnier ausgeschlossen.
- (7) Die Stadtmeisterschaft wird zur DWZ-Auswertung eingereicht.

§ 4 Doris & Helmut Schlich Schnellschachturnier

- (1) Innerhalb einer Saison werden vier Schnellschachturniere gespielt. Davon jeweils drei Qualifikationsturniere und ein Finale.
- (2) In den Qualifikationsturnieren werden bei neun oder mehr Teilnehmern jeweils fünf Runden Schweizer System gespielt. Bei sieben oder acht Teilnehmern wird ein Rundenturnier mit einer verkürzten Bedenkzeit von 10 Minuten pro Spieler gespielt. Bei weniger als sieben Teilnehmern wird das Turnier als Rundenturnier ausgetragen
- (3) Für den ersten Platz jedes Qualifikationsturniers gibt es zehn Punkte, für den zweiten Platz neun Punkte usw. Für die Gesamtwertung gibt es bei drei Runden ein Streichergebnis.
- (4) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 15 Minuten. Bei sieben oder acht Spielern wird die Bedenkzeit auf 10 Minuten verkürzt.
- (5) Sollten an einem Spieleabend mehrere Spieler punktgleich sein, werden die Punkte für die betreffenden Plätze aufsummiert und durch die Anzahl der betroffenen Spieler geteilt (Ein Beispiel: Zwei Spieler sind punktgleich auf dem ersten Platz. Die Punkte des ersten und zweiten Platzes werden addiert ($10+9=19$) und durch die Anzahl der Spieler geteilt ($19/2=9,5$). Jeder Spieler erhält 9,5 Punkte.). Sollte der 10. Platz geteilt werden, erhalten alle betroffenen Spieler einen Punkt.
- (6) Sollten am Ende der Qualifikationsturniere in der Gesamtwertung mehrere Spieler punktgleich sein, werden ihre Streichergebnisse miteinbezogen. Sollten die Punkte trotzdem gleich sein, entscheidet bei gleicher Platzierung der qualifizierten Spieler das Los, bei nicht qualifizierten Spielern werden die Plätze geteilt. Sollte der vierte Platz geteilt sein, wird ein Stichkampf um die Qualifizierung ausgetragen. Bei zwei Spielern entscheidet eine Armageddon Partie (Weiß 10 Minuten und Schwarz 7 Minuten) mit ausgelosten Farben über die Qualifizierung. Bei mehr Spielern entscheidet die Turnierleitung oder ersatzweise der erweiterte Vorstand über einen geeigneten Stichkampf.
- (7) Für das Finale qualifizieren sich die ersten vier Plätze in der Gesamtwertung nach (6). Im Finale wird ein KO-Turnier ausgetragen (Runde 1 (Halbfinale) 1:4 und 2:3, Runde 2 (Finale) Sieger 1: Sieger 2 und Verlierer 1: Verlierer 2 (Spiel um Platz 3))
- (8) In den jeweiligen Runden werden unter den Spielern mit abwechselnden Farben jeweils zwei Runden Schnellschach gespielt.
- (9) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 15 Minuten.
- (10) Sollten die Spieler nach den regulär gespielten Partien punktgleich sein, entscheidet eine Armageddon Partie (Weiß 10 Minuten und Schwarz 7 Minuten Bedenkzeit) mit ausgelosten Farben das Ergebnis.

§ 5 Blitzturnier

- (1) Innerhalb einer Saison werden vier Blitzturniere gespielt. Davon jeweils drei Qualifikationsturniere und ein Finale.
- (2) Bei bis zu 16 Teilnehmern wird in den Qualifikationsturnieren ein Rundenturnier gespielt. Bei mehr als 16 Teilnehmern werden 11 Runden Schweizer System gespielt. Bei weniger als 9 Teilnehmern wird ein doppelrundiges Turnier gespielt.
- (3) Für den ersten Platz jedes Qualifikationsturniers gibt es zehn Punkte, für den zweiten Platz neun Punkte usw. Für die Gesamtwertung gibt es bei drei Runden ein Streichergebnis.
- (4) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 5 Minuten.
- (5) Die Punktgleichheit am Spieleabend ist analog zu § 4 (5) geregelt.
- (6) Sollten am Ende der Qualifikationsturniere in der Gesamtwertung mehrere Spieler punktgleich sein, werden ihre Streichergebnisse miteinbezogen. Sollten die Punkte trotzdem gleich sein, entscheidet bei gleicher Platzierung der qualifizierten Spieler das Los, bei nicht qualifizierten Spielern werden die Plätze geteilt. Sollte der vierte Platz geteilt sein, wird ein StICKkampf um die Qualifizierung ausgetragen. Bei zwei Spielern erfolgt eine Armageddon Partie (Weiß 5 Minuten und Schwarz 4 Minuten) mit ausgelosten Farben über die Qualifizierung. Bei mehr Spielern entscheidet die Turnierleitung oder ersatzweise der erweiterte Vorstand über einen geeigneten StICKkampf.
- (7) Die Qualifizierung und Austragung des Finales sind analog zu § 4 (7).
- (8) Im Finale werden unter den Spielern mit abwechselnden Farben jeweils vier Runden Blitzschach gespielt.
- (9) Die Bedenkzeit ist analog zu (4).
- (10) Sollten die Spieler nach den regulär gespielten Partien punktgleich sein, entscheidet ein StICKkampf über das Ergebnis. Hierbei werden zunächst zwei zusätzliche Partien nach ausgetragen. Sollte auch dies zu keiner Entscheidung führen, erfolgt eine Armageddon Partie (Weiß 5 Minuten und Schwarz 4 Minuten) mit ausgelosten Farben.

§ 6 Handicap-Schnellschachturnier

- (1) Innerhalb einer Saison werden mindestens vier Handicap-Schnellschachturniere gespielt.
- (2) Im Turnier werden bei elf oder mehr Teilnehmern jeweils sieben Runden Schweizer System gespielt. Bei weniger Teilnehmern wird ein Rundenturnier gespielt. Bei weniger als 7 Teilnehmern wird ein doppelrundiges Turnier gespielt.
- (3) Für den ersten Platz jedes Handicap-Schnellschachturniers gibt es zehn Punkte, für den zweiten Platz neun Punkte usw. Für die Gesamtwertung gibt es bei vier bis fünf Runden insgesamt ein Streichergebnis, ab sechs Runden zwei Streichergebnisse.
- (4) Die Teilnehmer werden zu Beginn der Saison in verschiedene Gruppen nach ihrer Spielstärke geordnet:

A+: Aufstieg A

A: 1900+ DWZ

B: 1700+ DWZ

C: 1500+ DWZ

D: 1300+ DWZ

E: 1100+ DWZ

F: <1100 DWZ

G: Abstieg F

- (5) Die Gruppeneinteilung nach (4) kann sich über die Saison durch die Ergebnisse in den einzelnen Turnieren ändern. Die Plätze 1 und 2 steigen nach einem Turnier eine Gruppe auf. Die letzten beiden Plätze steigen entsprechend eine Gruppe ab. Die Gruppen A+ und F können nur durch Auf- beziehungsweise Abstiege erreicht werden.
- (6) Die Bedenkzeiten und das Materialverhältnis werden durch die entsprechende Gruppendifferenz der beiden Spieler entschieden. Dies richtet sich nach folgendem Schema:

Differenz 0: Beide Spieler spielen eine Partie ohne materielle Nachteile mit 10 Minuten Bedenkzeit.

Differenz 1: A (8 Minuten) gegen B (11 Minuten) Spieler A ohne c- und f-Bauer.

Differenz 2: A (6 Minuten) gegen B (12 Minuten) Spieler A ohne b-Springer.

Differenz 3: A (4,5 Minuten) gegen B (13 Minuten) Spieler A ohne b-Springer und c-Bauer.

Differenz 4: A (3,5 Minuten) gegen B (13,5 Minuten) Spieler A ohne h-Turm.

Differenz 5: A (3 Minuten) gegen B (14 Minuten) Spieler A ohne b-Springer und f-Läufer.

Differenz 6: A (2,5 Minuten) gegen B (14,5 Minuten) Spieler A ohne f-Läufer und h-Turm.

Differenz 7: A (2 Minuten) gegen B (15 Minuten) Spieler A ohne h- und a-Turm.

Erläuterung: A = Spieler der höheren Gruppe, B = Spieler der niedrigeren Gruppe

- (7) Sollten am Ende der Saison in der Gesamtwertung mehrere Spieler punktgleich sein, werden ihre Streichergebnisse miteinbezogen. Der Spieler mit den meisten Punkten aus allen Runden gewinnt. Sollten die Punkte trotzdem gleich sein, werden die Plätze geteilt.

§ 7 Vereinsmeisterschaft

- (1) Die Spieler werden anhand ihrer DWZ in Gruppen mit möglichst sechs Teilnehmern eingeteilt. Spieler ohne DWZ werden durch die Turnierleitung einer Gruppe zugewiesen. Sollte die Verteilung nicht aufgehen, können in der untersten Gruppe mehr als sechs Spieler eingeteilt werden. Überschreitet die untere Gruppe eine Anzahl von acht Teilnehmern, wird innerhalb der Gruppe ein Turnier mit fünf Runden Schweizer System durchgeführt.
- (2) Es werden jeweils zwei Partien in einer Runde mit wechselnder Farbverteilung nach (3) und (4) gespielt.
- (3) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 45 Minuten. Ab dem ersten Zug gibt es einen Aufschlag (Inkrement) von 15 Sekunden pro Zug. Es gilt eine Notationspflicht.
- (4) Die beiden Partien werden nach Möglichkeit an einem Spielabend gespielt. Sollte die 1. Partie nach 21:30 Uhr enden, steht es den Spielern frei, die zweite Partie zu

verlegen, sofern die Frist nach (5) dadurch gewahrt bleibt. Wird die Verlegung versäumt, wird die zweite Partie mit -:- gewertet.

- (5) Alle Partien müssen innerhalb von zehn Monaten gespielt werden. Zudem muss alle zwei Monate mindestens eine Runde beendet werden (nach dem zweiten Monat Runde 1, nach dem vierten Monat Runde 2, usw.). Die Spieler sind dafür verantwortlich ihre Spieltermine zu vereinbaren. Wird kein Termin vereinbart, gilt der letzte mögliche Termin innerhalb der Frist als festgelegter Termin. Der Gewinner (bei Remis mindestens einer der beiden Spieler) muss spätestens am darauffolgenden Tag der Turnierleitung das Ergebnis persönlich oder per Mail melden. Wird die Ergebnismeldung versäumt, kann die Partie für beide Spieler genullt werden. Innerhalb der letzten Gruppe werden die Fristen bei sieben oder acht Teilnehmern innerhalb der Gruppe entsprechend angepasst, wobei eine Frist von mindestens einem Monat pro Runde verpflichtend ist.
- (6) Die Spieler werden als Mannschaft in Swiss-Chess eingetragen. Ein Sieg mit 2 oder 1,5 Brettpunkten wird mit einem Punkt gewertet, ein Unentschieden mit 1 Brettpunkt wird mit einem halben Punkt gewertet, ein Verlust mit 0 oder 0,5 Brettpunkten wird mit null Punkten gewertet.
- (7) Bei Punktgleichheit entscheidet die Anzahl der Brettpunkte über die Platzierung. Bei erneuter Gleichheit entscheidet die Sonneborn-Berger-Wertung.
- (8) Spieler, die eine Partie kampflos verlieren, können vom Turnier ausgeschlossen werden. Spieler, die zwei Mal eine Partie kampflos verlieren, werden vom Turnier ausgeschlossen.

§ 8 Auszeichnungen

- (1) Der erste Platz eines jeden Turniers erhält einen Pokal, der zweite und dritte Platz eine Medaille. Die ersten drei Plätze erhalten jeweils eine Urkunde.

§ 9 Jugendturniere

- (1) Bei allen Jugendturnieren gilt die Jugendspielordnung.

§ 10 Regelwerke

- (1) Soweit die Spielordnung oder die jeweilige Turnierausschreibung nichts anderes regeln, wird nach den jeweils aktuellen Fassungen der Bundesturnierordnung des Schachbundes Nordrhein-Westfalen und den aktuellen FIDE-Regeln gespielt.
- (2) Abweichend von Artikel 6.7.1 der FIDE-Regeln („*Karenzzeit*“) gilt für alle Turniere, dass jeder Spieler, der länger als eine halbe Stunde verspätet am Schachbrett erscheint, die Partie verliert.
- (3) Abweichend von Artikel 11.3.2.2 der FIDE-Regeln („*Elektronische Geräte*“) gilt für alle Turniere, dass jeder Spieler beim ersten Verstoß lediglich verwarnet wird. Beim zweiten Verstoß innerhalb eines Turniers wird Artikel 11.3.2.2 der FIDE-Regeln angewendet.

§ 11 Proteste

- (1) Proteste sind nach Möglichkeit sofort ansonsten binnen 24 Stunden dem Turnierleiter mitzuteilen. Entscheidet dieser nicht sofort oder ist einer der von der Entscheidung betroffenen Spieler mit der Entscheidung nicht einverstanden, so ist der Protest schriftlich binnen zwei Tagen nachzureichen.
- (2) Über einen Protest gegen die Entscheidung des Turnierleiters entscheidet der Turnierausschuss, bestehend aus dem ersten Vorsitzenden, einem von der Mitgliederversammlung gewählten ständigen Vereinsmitglied und einem Mitglied des Schachvereins, das vom Protestierenden benannt wird. Dieser Ausschuss beschließt endgültig mit einfacher Mehrheit. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des ersten Vorsitzenden.

§ 12 Beteiligung an Mannschaftsmeisterschaften

- (1) Der Schachverein Erftstadt e.V. beteiligt sich an den Mannschaftskämpfen des Kölner Schachverbandes und der übergeordneten Verbände.
- (2) Endgültig wird die Rangfolge vom erweiterten Vorstand und den Mannschaftsführern bestimmt. Bei der Rangfolge im Rahmen der Mannschaftsmeldung werden die folgenden Kriterien berücksichtigt:
 - a) Die Mannschaftsergebnissen (DWZ-Ergebnis) aus der letzten Saison;
 - b) die aktuelle DWZ-Zahl;
 - c) sonstigen Turnierergebnisse und Beteiligung am Spielbetrieb.
- (3) Jugendliche können höher in der Rangfolge eingestuft werden, falls eine weitere positive Entwicklung zu erwarten ist.

§ 13 Schlussbestimmungen

- (1) Änderungen der Spielordnung können nur vom erweiterten Vorstand oder der Mitgliederversammlung beschlossen werden.
- (2) Diese Spielordnung wurde am 17.07.2023 durch den erweiterten Vorstand beschlossen und tritt ab diesem Zeitpunkt in Kraft.