

# **T u r n i e r o r d n u n g**

## **des**

# **Schachklubs Neumarkt/OPf. e.V.**

*(Fassung vom 12.09.2008)*

### **Inhalt:**

- § 1 Gültigkeitsbereich
- § 2 Änderungen
- § 3 Instanzenweg
- § 4 Start- und Reuegelder
- § 5 Spielzeit
- § 6 Vereinsmeisterschaft
- § 7 Stadtmeisterschaft
- § 8 Blitzmeisterschaft
- § 9 Schnellschachmeisterschaft
- § 10 Jugendturniere
- § 11 Sonstige Turniere
- § 12 Inkrafttreten

### **§ 1 Gültigkeitsbereich**

Die Turnierordnung ist bindend für alle Turniere, die im Namen des Vereins SK Neumarkt ausgeschrieben werden. Dies ist der Fall, wenn eine Veröffentlichung mit Vereinssiegel oder mit der Unterschrift des Spielleiters oder des 1. Vorstandes bekanntgegeben wird. Die Turniere der Schachjugend im SK Neumarkt regelt der Jugendleiter.

### **§ 2 Änderungen**

Die Turnierordnung wird mit 2/3-Mehrheit in einer Mitgliederversammlung geändert.

### **§ 3 Instanzenweg**

Der Turnierleiter bzw. dessen Stellvertreter werden vom gewählten Spielleiter (oder bei dessen Abwesenheit vom Vorstand) bestimmt. Anweisungen des Spielleiters bzw. seines Stellvertreters sind bindend. Bei weitergehenden Streitfällen entscheidet die Vorstandschaft. Sie kann Entscheidungen des Spielleiters revidieren. Sollte der Spielleiter während eines Turniers seines Amtes enthoben werden, gelten seine Anweisungen bis auf Widerruf. Beschlüsse werden von der Vorstandschaft bekanntgegeben.

### **§ 4 Start- und Reuegeld**

Der Verein kann von den Teilnehmern ein Startgeld und/oder Reuegeld verlangen. Die Höhe der Gelder legt der Spielleiter in der Ausschreibung fest. Die Auszahlung des Reuegeldes erfolgt nach der letzten Runde durch den Turnierleiter bzw. seinen Stellvertreter.

## **§ 5 Spielzeit**

Spielabend ist freitags für Jugendliche nachmittags, für Senioren am Abend vorbehaltlich notwendiger Änderungen im Vereinslokal.

## **§ 6 Vereinsmeisterschaft**

1. Spielberechtigung:  
Jedes eingetragene Mitglied des Vereins ist spielberechtigt.
2. Spieltermine:  
Die Vereinsmeisterschaft wird in der ersten Hälfte des Kalenderjahres ausgespielt. Die Termine legt der Spielleiter zu Beginn der Vereinsmeisterschaft fest. Die Vereinsmeisterschaft wird an offiziellen Vereinsabenden freitags mit maximal 11 Runden gespielt. Terminverlegungen werden nur gebilligt, wenn der Turnierleiter und der Gegner davon rechtzeitig in Kenntnis gesetzt wurden. Eine Partie ist bis spätestens 4 Wochen nach dem angesetzten Termin, spätestens jedoch am letzten Spieltag zu werten. Begründete Ausnahmen können vom Turnierleiter genehmigt werden.
3. Reuegeld:  
Es wird von jedem Teilnehmer ein Reuegeld erhoben. Die Höhe des Reuegeldes legt der Turnierleiter in der Ausschreibung fest. Der Verein behält das Reuegeld, wenn der Teilnehmer drei oder mehr Partien nicht spielt, ansonsten erhält der Teilnehmer das Reuegeld nach der letzten Runde durch den Turnierleiter oder dessen Stellvertreter zurück.
4. Spielmodus:  
Gespielt wird nach den FIDE-Regeln. Die Spielzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge und eine halbe Stunde für den Rest der Partie. Die Vereinsmeisterschaft ist ein Rundenturnier. Die Einteilung in Gruppen und Startplätzen erfolgt nach der Rangliste (siehe Punkt 6).
5. Rangliste:  
Die Rangliste ergibt sich aus den Ergebnissen des letzten Jahres. Die beiden Letzten der oberen Gruppe vertauschen ihre Plätze mit den beiden Ersten der unteren Gruppe.
6. Gruppeneinteilung:  
Die Gruppen sollen aus max. 12 Spielern bestehen, die in die Gruppen A/B/C/... eingeteilt werden. Die Einteilung erfolgt nach der Rangliste. Hinzu kommen Spieler der entsprechenden Gruppen, die maximal ein Jahr pausiert haben oder die entsprechende Spielstärke aufweisen können. Die Entscheidung liegt beim Spielleiter.
7. Endtabelle:  
Für einen Sieg gibt es einen, für ein Remis einen halben und für eine Niederlage keinen Punkt. Eine Partie, bei der vier Wochen nach dem angesetzten Termin bzw. zum Ende der Vereinsmeisterschaft (siehe Punkt 2) kein Ergebnis vorliegt, wird genullt. Die Anzahl der Punkte entscheidet über die Rangliste. Bei Punktegleichheit treten folgende Wertungen in dieser Reihenfolge in Kraft: Sonneborn-Berger, Siegwertung, Schwarzwertung. Bei weiterer Gleichheit erfolgt ein Stichkampf mit vertauschten Farben entgegen der vorgehenden Paarung.
8. Preise:  
Die ersten drei jeder Gruppe erhalten Urkunden und Medaillen. Sie werden bei der ordentlichen Mitgliederversammlung geehrt.
9. Vereinsmeister:  
Der erste der Gruppe A erhält den Titel „Vereinsmeister des Jahres ...“ und einen Pokal.

## **§ 7 Stadtmeisterschaft**

1. Spielberechtigung:  
Die Neumarkter Stadtmeisterschaft wird als offenes Turnier ausgeschrieben.
2. Startgeld:  
Es wird ein Startgeld erhoben. Die Höhe legt der Turnierleiter in der Ausschreibung fest.
3. Spieltermine:  
Es werden bis zu sieben Runden in der zweiten Hälfte des Kalenderjahres an offiziellen Spielabenden (§ 5) angesetzt.
4. Spielmodus:  
Gespielt wird nach den FIDE-Regeln, -Schweizer System. Vor- und Nachspielen ist mit Einverständnis des Gegners möglich, sofern der Turnierleiter rechtzeitig informiert wird und er zustimmt. Die letzte Runde kann nicht nachgespielt werden. Aus triftigen Gründen kann der Turnierleiter von diesem Absatz abweichen.
5. Endtabelle:  
Für einen Sieg gibt es einen, für ein Remis einen halben und eine Niederlage keinen Punkt. Die Anzahl der Punkte entscheidet über die Endtabelle. Bei Punktegleichheit werden folgende Wertungen in dieser Reihenfolge angewandt: ~~Buchholzwertung~~, ~~verfeinerte Buchholzwertung~~, ~~Los~~-Buchholzwertung, SonnebornBerger, Direkter Vergleich, Siegwertung, Schwarzwertung, Entscheidungsblitz.
6. Preise:  
Jeder Teilnehmer erhält nach der letzten Runde einen Sachpreis. Die besten drei Spieler erhalten je eine Urkunde. Zusätzlich erhalten bei mindestens drei Teilnehmern der jeweiligen Gruppe der beste Jugendliche, Vereinslose und die beste weibliche Teilnehmerin eine Urkunde mit Pokal.
7. Stadtmeister:  
Der Sieger des Turniers erhält den Titel „Neumarkter Stadtmeister des Jahres ...“ und einen Pokal.

## **§ 8 Blitzmeisterschaft**

Es gelten die FIDE-Blitzschachregeln. Sie können beim Turnierleiter eingesehen werden. In Streitfällen bestimmt der Turnierleiter endgültig. Es wird jährlich sowohl eine Blitzvereins- als auch eine Blitzstadtmeisterschaft ausgetragen. Die Spielberechtigung ergibt sich hierzu aus §6.1 bzw. §7.1. Den Modus bestimmt der Spielleiter. Die ersten drei Sieger erhalten Urkunden und der Erste erhält den Titel „Neumarkter Blitzvereins-/stadtmeister des Jahres ...“. Die Siegerehrung erfolgt im Anschluss an das Turnier.

## **§ 9 Schnellschachmeisterschaft**

Gespielt wird nach den FIDE-Schnellschachregeln. Der Verein kann ein Schnellschachturnier für Vereinsmitglieder am Ende der Saison ausschreiben. Den Modus legt der Spielleiter in der Ausschreibung fest. Die Entscheidungen des Turnierleiters sind endgültig.

## **§ 10 Jugendturniere**

Modus und Termine legt der Jugendleiter oder der von ihm benannte Turnierleiter des Schachklubs Neumarkt fest. Seine Entscheidungen oder die Entscheidung des Turnierleiters sind endgültig.

## **§ 11 Sonstige Turniere**

Über die Ausrichtung und den Modus von weiteren Turnieren entscheidet der Spielleiter (nach Rücksprache mit der Vorstandschaft).

## **§ 13 Inkrafttreten**

Die Fassung der Turnierordnung tritt mit dem 19.02.1999 in Kraft.

Winfried Weber  
(1. Vorstand)

Andreas Niebler  
(1. Spielleiter)

---

**Die Turnierordnung wird wie folgt geändert (Fassung vom 17.09.1999):**

§6.2: *Eine Partie ist bis spätestens 4 Wochen nach dem angesetztem Termin, spätestens jedoch am letzten Spieltag zu werten. Begründete Ausnahmen können vom Turnierleiter genehmigt werden.*

§6.4: *... und eine halbe Stunde für den Rest der Partie.*

---

**Die Turnierordnung wird wie folgt geändert (Fassung vom 05.09.2003):**

§ 1: Die Turniere der Schachjugend im SK Neumarkt regelt ~~die Jugendordnung bzw.~~ der Jugendleiter.

§ 4: Die Auszahlung des Reuegeldes erfolgt nach der letzten Runde durch den *Turnierleiter bzw. seinen Stellvertreter.*

§ 6.2: Die Termine legt der Spielleiter zu *Beginn der Vereinsmeisterschaft fest. am Anfang der Saison zur ordentlichen Mitgliederversammlung vor.*

§ 6.3: ... erhält der Teilnehmer das Reuegeld nach der letzten Runde durch den *Turnierleiter oder dessen Stellvertreter* zurück.

§ 6.4: ... nach der Rangliste (siehe ~~Punkt Abschnitt~~ 5 und 6)

§ 6.7: Eine Partie, bei der *vier Wochen nach dem angesetzten Termin bzw. zum Ende der Vereinsmeisterschaft (siehe Punkt 2)* kein Ergebnis vorliegt, wird genullt.

§ 7.4: Gespielt wird nach den FIDE-Regeln, ~~sieben Runden~~ Schweizer *FIDE*-System. ~~Die Termine sind Endtermine. Paarungen, deren Ergebnisse an diesem Abend nicht gemeldet werden, werden genullt. Vor- und nachspielen kann, wer den Turnierleiter rechtzeitig informiert.~~ *Vor- und Nachspielen ist mit Einverständnis des Gegners möglich, sofern der Turnierleiter rechtzeitig informiert wird und er zustimmt. Die letzte 7. Runde kann nicht nachgespielt werden.*

§ 8: ... Sie können beim Turnierleiter eingesehen werden. ~~Den Modus bestimmt der Turnierleiter.~~ In Streitfällen bestimmt der Turnierleiter endgültig. Es wird jährlich sowohl eine Blitzvereins- als auch eine Blitzstadtmeisterschaft ausgetragen. *Die Spielberechtigung ergibt sich hierzu aus §6.1 bzw. §7.1.*

§ 10: Modus und Termine legt der Jugendleiter *oder der von ihm benannte Turnierleiter* des Schachklubs Neumarkt fest. Seine Entscheidungen *oder die Entscheidung des Turnierleiters* sind endgültig.

---

**Die Turnierordnung wird wie folgt geändert (Fassung vom 14.09.2007):**

§5 *Spielzeit:*

Spielabend ist freitags *für Jugendliche nachmittags, für Senioren am Abend vorbehaltlich notwendiger Änderungen. bis auf Feiertage für Jugendliche ab 17.00 Uhr und Senioren ab 19.30 Uhr* im Vereinslokal.

---

**Die Turnierordnung wird wie folgt geändert (Fassung vom 12.09.2008):**

§7.5: *Stadtmeisterschaft*

Bei Punktegleichheit werden folgende Wertungen in dieser Reihenfolge angewandt: ~~Buchholzwertung, verfeinerte Buchholzwertung, Los-~~ *Buchholzwertung, SonnebornBerger, Direkter Vergleich, Siegwertung, Schwarzwertung, Entscheidungsblitz.*

---

*Die letzten Änderungen sind im laufenden Text kursiv abgedruckt bzw. durchgestrichen.*