

SK 1858 Gießen e.V.



Vereinsmeisterschaft 2022

Wichtige Informationen für die Teilnehmer der Vereinsmeisterschaft 2022

1. Am Dienstag, 23. August 2022 um 19:00 Uhr beginnt die erste Runde der Vereinsmeisterschaft 2022. **Meldeschluss: Dienstag, 09. August 2022.**

Startgeld: Frei

Preise: 80,00, 60,00, 40,00, 20,00€

2. Anzahl der Runden, Schachuhren und Bedenkzeit

Das Turnier wird in einer Gruppe in 7 Runden nach dem Schweizer System ausgetragen. Die Bedenkzeit: 90 Minuten für die ersten 40 Züge, danach 30 Minuten für den Rest. Plus 30 Sekunden pro Zug von Beginn an.

Natürlich können alle Runden auch vorgespielt werden, dafür ist mindestens jeweils ein Samstag und ein Dienstag zwischen den Runden frei terminiert.

Auf dieser Art können auch Mitglieder, die dienstags keine Zeit dazu finden, ihre Partie auf einen Samstag davor vorverlegen

Die Termine sind extra so festgelegt, dass jeder bei der Vereinsmeisterschaft zeitlich zurechtkommt, egal ob die Partie an einem Samstag oder an einem Dienstag gespielt wird!

Die Partien können dienstags um 19:00 Uhr, oder an einem Samstag um 16:00 Uhr vorgespielt werden.

3. Auslosung

Die Auslosung wird mit dem Computerprogramm Swiss-Chess vorgenommen. Punkte/Buchholzsumme/Sonnenborn-Berger

4. Rundenbeginn

Der Turnierleiter legt fest, an welchen Tischen die Partien stattfinden. Die nach dem aktuellen Turnierstand besten Spieler sollen an den vorderen Tischen spielen. Der Turnierleiter setzt zum Rundenbeginn die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang.

5. Nichtantreten eines Spielers

Hat ein Spieler nach Ablauf von 1 Stunde nach offiziellem Rundenbeginn noch keinen Zug auf dem Brett ausgeführt, so ist die Partie für seinen Gegner kampflos gewonnen, wenn der abwesende Spieler unentschuldig fehlt.

Kann ein Teilnehmer nicht am vorgegebenen Termin antreten, verliert er die Partie kampflos, es sei denn, er hat mit seinem Gegner einen **Vorverlegungstermin** vereinbart und den Turnierleiter informiert.

6. Verlegung einer Partie (Die Partien können nicht nachgespielt werden)

Ein Teilnehmer kann die Zustimmung seines Gegners zu einer **Vorverlegung** nicht verlangen. Der Turnierleiter stimmt einer Vorverlegung nur dann zu, wenn sie von beiden Spielern gewünscht wird.

Das Ergebnis einer an einem Ausweichtermin gespielten Partie muss dem Turnierleiter unmittelbar und vor Beginn der offiziellen Runde von dem Sieger (bei Remis vom Spieler mit den weißen Steinen) gemeldet sein.

SK 1858 Gießen e.V.

Vereinsmeisterschaft 2022



7. Partienotation und Ergebnismeldung

Alle Partien sollen mit Durchschlag aufgeschrieben werden.

Beide Durchschriften werden mit dem Ergebnis der Partie versehen, von beiden Spielern eigenhändig unterschrieben und dem TL übergeben. Ein Spieler, der seine Partiedurchschrift nicht einreicht, hat keinen Anspruch auf erzielte Gewinnpunkte. Diese Regelung gilt auch für Partien, die nicht am offiziellen Spielabend und nicht im Turniersaal ausgetragen worden sind. Beide Spieler sind verpflichtet, ihre Züge auf dem Partieformular lesbar zu notieren.

8. Vereinsmeister

Der Sieger der Gruppe ist der Vereinsmeister 2022 des SK 1858 Gießen.

Sofern zwei oder mehrere Mitglieder punktgleich das Turnier beenden, entscheidet die Buchholzwertung, sollten die Buchholzwertungen ebenfalls gleich sein, wird der Vereinsmeister durch einen StICKkampf festgestellt!

Vereinsmeister kann nur werden, wer schon vor Beginn der ersten Runde Mitglied des Vereins war und mindestens bis zur Beendigung der letzten Runde noch Vereinsmitglied ist.

9. Regelungen für Stichtscheide

Ein Stichtscheid von zwei Spielern wird als StICKkampf ausgetragen. Ein Stichtscheid von mehr als zwei Spielern wird als eintöniges Stichturnier ausgetragen. Stichtscheide sollen unverzüglich ausgetragen werden. In der Schnellpartienphase befindliche Stichtscheide dürfen nicht abgebrochen werden, bevor ein Sieger feststeht.

StICKkampf: Ein StICKkampf zwischen 2 Spielern wird durch eine Schnellpartie mit 30 Minuten Bedenkzeit ausgetragen (die Farbe wird ausgelost).

Ermittelt auch dieser StICKkampf keinen Sieger, werden zwei Schnellpartien mit 15 Minuten Bedenkzeit gespielt. Wer in der ersten Schnellpartie die weißen Steine führte, beginnt die zweite Schnellpartie mit den schwarzen Steinen.

Liegt nach den drei Schnellpartien noch keine Entscheidung vor, wird die Farbverteilung in jeder weiteren Partie gewechselt und solange weitergespielt, bis einer der Spieler eine Partie gewinnt. Der Gewinner dieser Partie hat den StICKkampf gewonnen.

10. Turnierausschuss

Alle Entscheidungen zur Durchführung des Turniers trifft der Spiel-Turnierleiter.

Im Turnierraum dürfen Handys oder andere störende Geräte weder benutzt werden, noch eingeschaltet sein, was zum Verlust der Partie führt.

11. Für dieses Turnier wird DWZ ausgewertet!

Der Turnierleiter wünscht allen Teilnehmern viel Erfolg!