



Spielordnung für das Vereinsturnier

1. Alle Partien müssen um 19:20 Uhr angefangen werden oder die Uhr wird angestellt.
2. Jeder Spieler hat eine Bedenkzeit von 2 Stunden für 40 Züge; nach 2 Stunden stehen ihm noch 30 weitere Minuten für den Rest der Partie zur Verfügung.
3. Jeder, der möchte, darf in der B-Klasse anfangen. Die C-Klasse ist nur für Spieler gedacht, die nicht gegen so starke Gegner spielen möchten.
4. In der A-Gruppe darf nur spielen, wer sich dafür qualifiziert hat (Sieger des B-Turniers; Verbleib im A-Turnier). Neueinsteiger können sofort in der A-Gruppe starten, wenn sie eine DWZ ab 1900 haben.
5. Der Sieger der B-Gruppe steigt in die A-Gruppe auf; der Letzte der A-Gruppe steigt in die B-Gruppe ab. Der Sieger der A-Gruppe ist der Vereinsmeister.
6. Steigt jemand für einige Zeit aus dem A-Turnier aus, muss er wieder im B-Turnier anfangen, wenn seine DWZ niedriger als 1900 ist.
7. Bei Punktgleichheit auf einem Aufstiegs-; Abstiegs- oder Meisterplatz werden Stichkämpfe durchgeführt, und zwar:
 - 7.1. bei 2 punktgleichen Spielern eine Stichpartie mit vertauschten Farben gegenüber der Turnierpartie. Bei unentschiedenem Ausgang entscheidet die Sonneborn-Berger-Wertung des Turniers. Ist auch die gleich, gilt der Führer der schwarzen Steine in der Stichpartie als Sieger.
 - 7.2. bei mehr als 2 punktgleichen Spielern ein Rundenturnier. Der Spielleiter nimmt die Auslosung vor. Sind nach dem Stichturnier Teilnehmer punktgleich, entscheidet die Sonneborn-Berger-Wertung des Hauptturniers. Führt auch die zu keinem Ergebnis, wird gelöst.
8. Sollte jemand den Spieltermin nicht wahrnehmen können, sind unbedingt der Gegner und der Spielleiter bis spätestens 17:00 Uhr zu informieren. Der Spielleiter setzt die Partie neu an und teilt beiden Gegnern den neuen Termin mit.
9. Die Ergebnisse am Schwarzen Brett werden nur vom Spielleiter eingetragen. Ist der Spielleiter am Spielabend nicht mehr zugegen, ist das Ergebnis dem Getränkewart schriftlich mitzuteilen.

Stand: 15.08.2014