

# Turnierreglement für die Pokalmeisterschaft des SC 1919 Siegburg e.V.

## **(0) Vorbemerkung:**

Die hier zitierten und auf die hier verwiesenen FIDE-Regeln stammen aus der am 13.01.2018 gültigen Fassung der Übersetzung mit Stand vom 01. Juli 2017.

## **(A) Konzept:**

Die Pokalmeisterschaft wird als Wertungsturnier nach Pokalsystem (K.O.-System) durchgeführt. Die Begegnungen der ersten Runde werden gelöst. Folgende **Besonderheit ergibt sich für die zweite Runde, falls in der ersten Runde keine Zweierpotenz an Spielern zustande kam** („Lucky-Loser“-Regelung):

Annahme: In Runde eins haben  $n$  Spieler teilgenommen ( $n$  gerade, denn ein Freilos wird ggf. als „Spieler“ gezählt). In Runde 2 nehmen dann so viele Spieler teil, wie die bzgl.  $n$  nächstkleinere Zweierpotenz (Anzahl  $z$ ) beträgt. Nachdem die Anzahl der in Runde 1 entschiedenen Begegnungen die Zahl  $z - n:2$  erreicht hat, werden die in Runde 2 teilnehmenden Spieler wie folgt ermittelt:

1. Zunächst alle Spieler, die regulär als Gewinner aus den Begegnungen hervorgingen (Anzahl  $g$ ).
2. Zusätzlich aus der Gruppe der Spieler, die in der ersten Runde die Turnierpartie unentschieden gespielt haben (Anzahl  $r$ ), jedoch im Entscheidungskampf (s. E) unterlegen waren: Anzahl  $sr = \min(z - g, r)$ , wobei diese per Los ermittelt werden, falls  $r > z - g$ .
3. Zusätzlich, falls  $z > g + sr$ : Aus der Gruppe der Spieler, die in der ersten Runde die Turnierpartie verloren haben: Anzahl  $sv = z - g - sr$ , wobei diese per Los ermittelt werden.

## **(B) Meldeschluss:**

Die Anmeldung zur Pokalmeisterschaft muss bis zum in der Einladung Einladungs stehenden Termin erfolgen.

## **(C) Turniermodus:**

100 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest. **Die Farbverteilung** für die erste Runde wird durch die initiale Auslosung (s. A) bestimmt. Ab Runde 2 gilt: Wenn zwei Spieler aufeinander treffen, erhält der Spieler Weiß, dessen prozentualer Anteil mit Schwarz  gespielter Partien größer ist. Sind diese Anteile gleich, wird gelöst.

## **(D) Karenzzeit:**

Die Karenzzeit beträgt 30 Minuten ab dem angesetzten Rundenbeginn.

## **(E) Ergebnis einer Begegnung:**

Es gilt das Punktergebnis der Turnierpartie, falls nicht Remis gespielt wurde. Bei Remis wird ein Stichkampf ausgetragen. Dieser Stichkampf gestaltet sich wie folgt:

- 1.) Es werden zwei Blitzschachpartien (Bedenkzeit: 5 Minuten pro Spieler für die gesamte Partie) mit abwechselnder Farbverteilung ausgetragen, wobei der Schwarzspieler aus der Turnierpartie in der ersten Blitzpartie Weiß erhält.
- 2.) Bei Gleichstand aus E.1: Es wird eine Blitzschachpartie (Bedenkzeiten: 5 Minuten für Weiß, 4 Minuten für Schwarz, jeweils für die gesamte Partie) ausgetragen, wobei die Farbverteilung gelöst wird. Bei Remis gilt der Schwarzspieler als Gewinner der Begegnung.

**(F) Mobiltelefone und andere Geräte gem. FIDE Art. 11.3.2.1:**

Solche Geräte dürfen gem. FIDE Art. 11.3.2.1 mit in das Turnierareal gebracht werden, sofern diese keine akustischen Signale aussenden oder durch anderweitiges Verhalten den Turnierablauf beeinträchtigen.

Verstöße werden pro Runde einmal pro verantwortlichem Spieler verwarnt, ansonsten gilt die laufende Partie für diesen als verloren.

Die aktive Nutzung solcher Geräte ist gänzlich untersagt und führt grundsätzlich zum Partieverlust!

**(G) Mitschriften:**

Beide Spieler haben gem. den übergeordneten Turnierbestimmungen leserliche Partiemitschriften anzufertigen.

**(H) Nichtantritt von einem oder mehreren Spielern:**

Tritt ein Spieler nicht an, so gilt diese Begegnung mit Ablauf der Karenzzeit (D) für diesen als kampflos verloren.

Treten beide Spieler nicht an, so wird die Begegnung mit Ablauf der Karenzzeit (D) annulliert:  
Die Partie wird 0-0 gewertet und von den Spielern, die in der vorausgegangenen Runde durch die betreffenden Spieler ausgeschieden sind, wird per Los ein Spieler ermittelt, der die Stelle des Gewinners der nicht angetretenen Spieler einnimmt.

**(I) Nachspielen/Ersatztermin:**

Spätestens mit Ablauf der Karenzzeit der betreffenden Runde darf mit dem Einverständnis des Turnierleiters ein späterer Ersatztermin für die jeweilige Runde vereinbart werden.

**(J) Vorspielen:**

Ein Vorspielen einer Partie ist jederzeit möglich. In diesem Fall muss die Ergebnismeldung an den Turnierleiter spätestens mit Ablauf der Karenzzeit der jeweiligen Runde erfolgt sein (K).

**(K) Ergebnismeldung:**

Das Ergebnis einer Begegnung muss dem Turnierleiter unmittelbar nach deren Ende mitgeteilt werden.

Verantwortlich für die Meldung ist der Sieger aus dieser Begegnung. Eine nicht oder nicht schnellstmöglich durchgeführte Ergebnismeldung führt dazu, dass die Begegnung annulliert wird (s. H).

**(L) Endspurtphase:**

Gemäß FIDE-Regeln Richtlinien III Partien ohne Zeitinkrement einschließlich Endspurtphase wird festgelegt: Für die Turnierpartie gilt Richtlinie III.4 der FIDE-Regeln. Für alle anderen Partien (aus (E.1 und E.2)) gilt Richtlinie III.4 nicht.

*[Richtlinie III.4 aus den Richtlinien III Partien ohne Zeitinkrement einschließlich Endspurtphase der FIDE-Regeln lautet:*

*„Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass ein Zeitinkrement von fünf Sekunden für beide Spieler eingeführt wird. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr entsprechend auf den neuen Modus eingestellt. Der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.“]*

**(M) Schiedsgericht:**

Mit Beginn der ersten Runde wird ein Schiedsgericht benannt, welches in Streitfällen schlichten oder entscheiden wird. Dieses setzt sich zusammen aus dem Turnierleiter, seinem Stellvertreter sowie maximal einer weiteren Person. Bei Eintritt eines Streit- oder Schlichtungsfalles werden alle anwesenden Personen des Schiedsgerichtes die nicht selbst in den Fall verwickelt sind mit gleichwertigem Stimmrecht zur Schlichtung bzw. Entscheidung herangezogen. Für Mitglieder dieser Gruppe, die sich selbst noch in einer Turnierpartie befinden, gilt:

- i) Ist das Mitglied am Zuge, so hält es die Uhr an. Diese wird wieder in Gang gesetzt, wenn das Mitglied die Partie wieder aufnimmt.
- ii) Ist der Gegner am Zuge hält dieser nach Ausführung seines Zuges die Uhr an, falls das Mitglied bis dahin noch nicht am Platze ist. Die Uhr wird wieder in Gang gesetzt, wenn das Mitglied die Partie wieder aufnimmt.

**(N) Auswertung:**

Das Turnier wird nach dessen vollständigem Abschluss (ohne Partien aus (E.1 und E.2)) zur DWZ-Auswertung eingereicht.