

Turnierordnung des Schachclubs St. Gallen

(Zuletzt geändert von der HV am 30.03.2015)

1. Allgemeines

- 1.1. Die aktuellen FIDE-Regeln bilden ein Bestandteil dieser Turnierordnung. Massgebend ist die Version der FIDE-Regeln, die zu Beginn des jeweiligen Turniers gültig waren.
- 1.2. Diese Turnierordnung gilt für alle Turniere, die vom Schachclub St. Gallen ausgetragen werden. Ausgenommen hiervon sind Turniere, die im Auftrag einer anderen Organisation durchgeführt werden.
- 1.3. Der Turnierleiter organisiert das Turnier und ist Schiedsrichter im Sinne der FIDE-Regeln.
- 1.4. Der Turnierleiter ist:
 - 1.4.1. Die von der Generalversammlung in dieses Amt gewählte Person oder
 - 1.4.2. eine von der Person nach 1.4.1 eingesetzter Schachfreund
- 1.5. Seine Entscheidungen in Streitfällen und organisatorischen Belangen sind endgültig.
- 1.6. Im Jugendbereich (d.h. Turniere mit ausschliesslich jugendlicher Beteiligung) nimmt der Jugendverantwortliche die Aufgaben des Turnierleiters wahr.
- 1.7. Alle Belange, die nicht von dieser Turnierordnung oder den FIDE-Regeln geregelt werden, werden vom verantwortlichen Turnierleiter endgültig bestimmt.
- 1.8. Startranglisten werden nach der zu Beginn des Turniers gültigen Führungsliste (Schweizer Schachbund SSB) gebildet, bei Gleichheit der ELO-Zahl entscheidet das Alphabet. Ist keine ELO-Zahl des SSB vorhanden, kann die FIDE-ELO verwendet werden. Ist auch letztere nicht vorhanden, dann kann eine andere nationale Wertungszahl herangezogen werden, diese ist vom Spieler zu belegen.
- 1.9. Bei Turnieren mit mehreren Gruppen erfolgt die Einteilung der Gruppen analog 1.8. Über Ausnahmen entscheidet der Turnierleiter.
- 1.10. Bei Gleichstand der Punktwertung und der Feinwertungen zählt für den ersten Platz das Ergebnis eines Stichkampfes nach folgendem Modus:
 - 1.10.1. Es wird ein Stichkampf über zwei Blitzpartien mit wechselnden Farben angesetzt, wobei die Farben vor der ersten Partie ausgelost werden. Bringt dieser Kampf keine Entscheidung, so wird eine Blitzpartie angesetzt, in der Weiss sechs Minuten Bedenkzeit und Schwarz fünf Minuten Bedenkzeit hat. Der Stichkampf ist für Schwarz gewonnen, wenn sie remis ausgeht oder Schwarz gewinnt, andernfalls gewinnt Weiss den Stichkampf. Die Farben werden vor der Partie ausgelost.
 - 1.10.2. Sind mehr als zwei Spieler punktgleich, so wird ein Rundenturnier mit Blitzpartien nach 2.3.1 ausgetragen. Bei Gleichständen dieses Rundenturniers wird analog 1.10.1 oder 1.10.2 vorgegangen.
 - 1.10.3. Für alle anderen Platzierungen ausser dem ersten Platz wird der Platz nach Gleichstand der Feinwertungen geteilt.
- 1.11. Proteste sind unmittelbar nach Bekanntwerden des Protestgrundes beim zuständigen Turnierleiter einzulegen. Sie werden gemäss 1.5 entschieden. Verspätet eingelegte Proteste sind nicht zulässig.

- 1.12. Für Preisgelder sind die Punktwertung und die entsprechenden Feinwertungen massgebend. Es können Preisgelder für Damen, für bestimmte Altersklassen und ELO-Wertungen vergeben werden. Sie sind in der Ausschreibung bekannt zu geben. Bei Gleichstand aller Feinwertungen wird das Preisgeld geteilt.
- 1.13. Forfaits
 - 1.13.1. Ein Spieler muss mindestens zwei Stunden vor dem angesetzten Rundenbeginn seinem Gegner und dem Turnierleiter abgesagt haben, falls er die Partie am angesetzten Termin nicht spielen kann, andernfalls ist sie für ihn verloren. Per E-Mail oder Post gilt die Partie nur dann als abgesagt, wenn er eine Bestätigung vom Gegner und vom Turnierleiter erhalten hat.
 - 1.13.2. Ist der Austragungsmodus des Turniers Schweizer System, so muss der Spieler, der gemäss 1.13.1 abgesagt hat, die Partie bis spätestens zur nächsten Runde nachgeholt haben, andernfalls hat dieser Spieler die Partie verloren.
 - 1.13.2.1. Falls ein oder mehrere Nachspieltage vor der nächsten Runde liegen, so muss die Partie am nächsten Nachspieltag nachgespielt werden, der der Runde folgt. Tritt ein Spieler an diesem Nachspieltag nicht an, so hat er die Partie verloren, es sei denn, die Spieler haben sich auf einen anderen Termin vor der darauffolgenden Runde geeinigt.
 - 1.13.2.2. Ist vor der nächsten Runde kein Nachspieltag vorgesehen, so muss die Partie an einem anderen Termin vor der nächsten Runde nachgespielt werden. Ist dies nicht möglich, so hat der Spieler, der gemäss 1.10.1 abgesagt hat, die Partie verloren.
 - 1.13.3. Bei Rundenturnier wird die Partie an einem der Nachholspieltage nachgespielt, falls sich die Spieler auf keinen Termin einigen können, setzt der Turnierleiter einen Nachholspieltag fest, der Spieler, der an diesem Termin nicht antritt, hat die Partie verloren.
 - 1.13.3.1. Ein Spieler darf maximal zwei Partien weniger als die Rundenzahl gespielt haben, andernfalls setzt der Turnierleiter Termine für die Partien fest, der Spieler, der an diesem Termin nicht antritt, hat die Partie verloren.
- 1.14. Etwaige Abweichungen von dieser Turnierordnung müssen in der Ausschreibung vor dem Turnier vom Turnierleiter bekannt gegeben werden. Abweichungen von der Ausschreibung bzw. Turnierordnung während oder nach dem Turnier werden nur mit der Zustimmung aller betroffenen Spieler gültig.
- 1.15. Ein Turnier muss in Schriftform vor Turnierbeginn ausgeschrieben werden.
- 1.16. Die Wartezeit nach Artikel 6.7a FIDE-Regeln beträgt für Turniere mit einer Runde pro Tag 30 Minuten, bei Turnieren mit mehreren Runden pro Tag fünf Minuten.
- 1.17. Verkündigungsorgan für alle Vereinsturniere ist die Webseite des SK St. Gallen, ersatzweise E-Mails des zuständigen Turnierleiters an die Teilnehme, sofern diese über E-Mailadressen verfügen. Auf Antrag von Vereinsmitgliedern kann auch Postversand erfolgen.

2. Austragungsmodi

2.1. Turniermodus

- 2.1.1. Die Kadenz beträgt im Turniermodus 60 Minuten und 30 Sekunden pro Zug im Fischer Modus nach FIDE-Turnierregeln. Ist es nicht möglich, diese Kadenz zu spielen, so ist die Ersatzkadenz 75 Minuten für 36 Züge und 15 Minuten für den Rest der Partie Endspurtphase gemäss Anhang G der FIDE-Regeln. Es wird pro Spielabend eine Partie gespielt.
 - 2.1.1.1. Sind in einer Gruppe bis zu zehn Spieler gemeldet, so wird ein vollrundes Rundenturnier gespielt, wobei die Startplätze für die Paarungstafel nach der

Startrangliste nach 1.8 gebildet werden. Der erste Spieler bekommt die Startnummer 1, der zweite die letzte Startnummer, der dritte die Startnummer 2 usw. Feinwertung für Rundenturniere ist die Sonneborn Berger Wertung.

2.1.1.2. Sind in einer Gruppe mehr als zehn Spieler gemeldet, so wird das Schweizer System mit den Feinwertungen Buchholzwertung und verfeinerte Buchholzwertung ausgetragen. Die Paarungen der ersten Runde werden nach der nach 1.8 gebildeten Startrangliste gebildet.

2.2. Schnellschachmodus

2.2.1. Der Schnellschachmodus wird analog zu 2.1 ausgetragen, mit dem Unterschied, dass die Kadenz 25 Minuten nach FIDE-Schnellschachregeln ist. Es gelten A.4 und Anhang G der FIDE-Regeln.

2.3. Blitzmodus

2.3.1. Die Kadenz im Blitzmodus beträgt 5 Minuten pro Spieler und Partie nach den FIDE-Blitzregeln. Es gilt B.4 der FIDE-Regeln.

2.4. Grand-Prix-Modus

Beim Grand Prix Modus werden mehrere Turniere, die jeweils maximal ein Spielabend dauern dürfen, gespielt, wobei die Platzierungen bei den einzelnen Turnieren folgende Grand-Prix-Punkte ergeben:

1. Platz 25, 2. Platz 18, 3. Platz 15, 4. Platz 12, 5. Platz 10, 6. Platz 8, 7. Platz 6, 8. Platz 4, 9. Platz 2, 10. Platz 1.

Bei geteilten Plätzen in einem der Turniere wird der Mittelwert der o.a. Wertung jedem Gleichplatzierten gutgeschrieben. Für alle Plätze in einem der Turniere gilt 1.10.3, für die Grand-Prix-Wertung gelten 1.10.1 und 1.10.3 entsprechend. Die Anzahl der ausgetragenen Turniere beträgt sechs und die maximale Anzahl der Turniere, die in die Grand-Prix-Wertung eingehen können, beträgt vier. Bei den Turnieren, die in die Wertung eingehen, werden die herangezogen, bei denen der jeweilige Spieler die meisten Grand-Prix-Punkte erzielt hat.

3. Turniere

3.1. Stadtmeisterschaft St. Gallen

3.1.1. Die Stadtmeisterschaft wird in einer Gruppe nach Turniermodus gespielt, wobei im Schweizer System sieben Runden gespielt werden. Dieses Turnier ist offen. Stadtmeister ist der bestplatzierte Spieler, der entweder in St. Gallen wohnt oder Mitglied im Verein ist, wobei die Punktwertung massgebend ist und bei Punktgleichheit gemäss 1.10 vorgegangen wird. Der Stichkampf ist unmittelbar nach der letzten Runde auszutragen.

3.2. Klubturnier

3.2.1. Das Klubturnier wird in den Gruppen M, A1 und A2 nach Turniermodus ausgetragen.

3.2.2. Die Gruppen werden nach einer Rangliste gemäss 1.9 gebildet. In der Gruppe M spielen die Spieler mit der höchsten Wertungszahl, in der Gruppe A2 mit der niedrigsten. Pro Gruppe spielen maximal 10 Spieler mit.

3.2.3. Nur Vereinsmitglieder sind teilnahmeberechtigt.

3.3. Sonstige Meisterschaften

Neben den Turnieren in 3.1 und 3.2 werden in der Regel folgende Meisterschaften jährlich durchgeführt: Vereinspokal, Schnellschachmeisterschaft, Blitzmeisterschaft und Meisterschaft Chess960.