

Schachklub Tempelhof 1931 e.V.

TURNIERORDNUNG

I Allgemeine Turnierbestimmungen

1. Der Spielleiter leitet in Zusammenarbeit mit dem Spielausschuss, der aus dem Spielleiter, dem stellvertretenden Spielleiter und dem Vorsitzenden oder einem von ihm benannten Vertreter besteht, das Veranstaltungsprogramm des Schachklubs Tempelhof (SKT) und schreibt die einzelnen Turniere aus. Sofern er ein Turnier nicht selbst leitet, kann er den stellvertretenden Spielleiter oder ein anderes Vereinsmitglied damit beauftragen.
2. Teilnahmeberechtigt an Meisterschaften, Turnieren und Sonderveranstaltungen des SKT sind alle seine Mitglieder. Gäste bedürfen einer Sondergenehmigung des Spielleiters, sofern das betreffende Turnier nicht für Gäste ausgeschrieben ist.
3. Die zu Beginn eines Turniers aktuellen Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE) sind verbindlich, sofern diese Turnierordnung oder die Turnierausschreibung nichts anderes bestimmen.
4. Turnierpartiebeginn ist freitags 20⁰⁰ Uhr, sofern nichts anderes festgelegt wird. Falls Spieler Turnierpartien zu anderen Zeitpunkten beginnen oder an anderen Terminen spielen wollen, ist der Spielleiter *vorher* davon in Kenntnis zu setzen.
5. Für alle Klubturniere beträgt die Bedenkzeit pro Spieler maximal zwei Stunden für vierzig Züge und weitere dreißig Minuten für den Rest der Partie, sofern keine andere Regelung getroffen wurde. Der Turnierleiter oder ein Beauftragter soll Bretter und Uhren aufbauen und stellen, Partieformulare bereitlegen und bei Rundenbeginn die Uhren der Weißspieler in Gang setzen. Sofern das nicht geschehen ist, baut der Weißspieler Brett und Schachuhr auf, stellt diese, legt die Partieformulare bereit und macht bei Rundenbeginn den ersten Zug. Die Uhren werden so eingestellt, dass sie bei der Zeitkontrolle am Partieende 6⁰⁰ anzeigen; sind Bruchteile einer Stunde zu berücksichtigen, so wird das erforderliche Vorstellen der Uhr vorgenommen, sobald die vorgeschriebene Anzahl von Zügen erreicht wurde. Der Gegner eines verspätet erscheinenden Spielers darf dessen Schachuhr erst in Gang setzen, nachdem er falls nötig selbst das Brett aufgebaut, die Uhr gestellt und, falls er anzieht, einen Zug gemacht hat. Der Sieger meldet das Ergebnis, bei Remis übernimmt das Weiß.
6. Erscheint ein Spieler nicht innerhalb einer Stunde nach dem *offiziell angesetzten Turnier- bzw. Rundenbeginn*, so ist die Partie für ihn verloren. Kampflös entschieden Partien werden für den nicht angetretenen Spieler mit „-“ gewertet; sofern er anwesend war, bekommt der Gegner „+“ angeschrieben. Bei Schnell- und Blitzturnieren gilt die Hälfte der Bedenkzeit bis zur Zeitkontrolle als Karenzzeit. Bei Turnieren des Berliner Schachverbandes (BSV) gilt dessen Karenzzeitregelung. Der Turnierleiter entscheidet nach der Wettkampfuhr oder seiner eigenen.
7. Ein Spieler mit deutlich überlegener Stellung *kann* bei Turnierpartien mit über 60 Minuten Bedenkzeit oder bei Schnellschachpartien mit 15 bis 60 Minuten Bedenkzeit in Zeitnot *bei weniger als 5 Minuten* verbleibender Gesamtbedenkzeit Remis

beantragen; für Blitzpartien mit unter 15 Minuten Bedenkzeit trifft das für weniger als 2 Minuten zu. Bei Ablehnung durch den Gegner hat er die Uhr zu neutralisieren und den Turnierleiter zu verständigen, der umgehend über das weitere Vorgehen zu entscheiden hat (vergl. § III.B.5).

8. Die Turnierleitung kann eine Stellung auf Antrag eines der Spieler, der dafür die Uhr zu neutralisieren hat, für remis erklären, wenn die Partie zwar technisch nicht remis ist, aber ohne Gewinnplan auf Zeit gespielt wird. Dreifache Stellungswiederholung und 50 Züge ohne Schlagen eines Steins oder Ziehen eines Bauern führen nur dann zum Remis, wenn der reklamierende Spieler es erzwingen (z. B. durch Dauerschach) oder durch seine Partienotation belegen kann.
9. Rauchen ist im Turniersaal und im gesamten Gebäude nicht gestattet, jedoch vor dessen Tür.
10. Während der Turniere müssen alle Mobiltelefone und vergleichbare Kommunikationsmittel aus- oder mindestens stummgeschaltet sein; der Spielleiter soll gut begründete Ausnahmen genehmigen. Bei internen Turnieren wird die Anruf- oder eine andere Signalisierung derartiger Geräte mit einer *Partieverlustandrohung* geahndet; im Wiederholungsfalle *am gleichen Tage* wird der betreffende Spieler mit *Partieverlust* bestraft. Das Ergebnis des Gegners wird durch Abschätzen der Partie ermittelt. Bei BSV-Turnieren gilt die hierfür die in dessen gültiger Turnierordnung festgelegte Vorgehensweise.
11. Streitfälle entscheidet der Turnier- bzw. Spielleiter, in einer laufenden Partie werden zu Beweis Zwecken die Uhren sofort neutralisiert. Das gilt auch für technisches Remis oder einen Remisantrag in der Endspurtphase, wenn innerhalb von zwei Minuten alle bis zur Zeitkontrolle verbleibenden Züge ausgeführt werden müssen, und ein Spieler mit weit überlegender Stellung auf einen Gewinnversuch verzichtet oder ohne (reelle) Gewinnchancen durch Zeitspiel zu gewinnen versucht. Gegen die Entscheidung kann beim Spielausschuss Protest eingelegt werden, wird er abgewiesen, fällt das Schiedsgericht eine endgültige Entscheidung.
12. Für den Gewinn der Turniere werden angemessene Preise ausgelobt und Urkunden vergeben.
13. Sofern ausgeschrieben erhält der Sieger eines Turniers einen Wanderpokal, der im Klubheim verbleibt, jedoch nach viermaligem Gewinn oder dreimaligem Turnierge winn in Folge in seinen Besitz übergeht.
14. Alle internen Turniere finden nur durchgeführt, wenn sich mindestens drei Spieler melden. Bei drei bis sechs Spielern sollen sie doppelrundig ausgetragen werden.
15. Die Ergebnisse aller Turniere, die mit ausreichenden Bedenkzeiten ausgetragen werden, werden zur DWZ- und ggf. Elo-Auswertung gemeldet. Weitere Einzelheiten können in den jeweiligen Turnierausschreibungen festgelegt werden.

II **Veranstaltungsprogramm**

1. Alljährliche ausgetragene Turniere
 - A. Klubmeisterschaft
 - B. Offene Schnellturniere
 - C. Pokalmeisterschaft
 - D. Blitzmeisterschaft
 - E. Seniorenmeisterschaft

- F. Damenmeisterschaft, Jugendmeisterschaft, Sommer- und Sonderturniere
 - G. Schnellschachranglistenturnier
 - H. Verbandsturniere
 - I. Skatturniere
 - J. Mehrkampf
 - K. Weitere Turniere und Veranstaltungen
2. Regelmäßige Sonderveranstaltungen
 Mehrkampf, Neujahrsblitzturnier, Blitzturnier nach der Mitgliederversammlung, Weihnachtsskatturnier und Gulweida-Warneyer-Gedenkturnier (GWG) sollen jährlich ausgetragen werden, Schach im Rathaus (SiR) mit dem Alfons-Henske-Gedenkturnier (AHG) dagegen nur in ungeraden Jahren.
3. Sonderveranstaltungen nach Bedarf
 Bei Bedarf werden Vergleichs- und Freundschaftskämpfe mit anderen Vereinen, außerordentliche Blitz-, Schnell- und Thematurniere, Simultan- und Handicap-Veranstaltungen, Werbe- und Gästeturniere sowie Lehrveranstaltungen und Schachtraining durchgeführt.

III Durchführungsbestimmungen

A. Klubmeisterschaft

1. Die Klubmeisterschaft wird jährlich in einem Turnier nach Schweizer System in drei bis vier Klassen ausgetragen. Sie *kann* jedoch als Rundenturnier ausgetragen werden, wenn je Klasse mindestens sieben Spieler an den Start gehen. Jede Spielklasse umfasst maximal 20 Spieler. Die Grundlage der Klasseneinteilung ist das Ergebnis der letzten Klub- bzw. Pokalmeisterschaft. Setzt ein Spieler aus, so behält er seine Klassenzugehörigkeit bis zu seiner nächsten Turnierteilnahme.
2. Wird die Klubmeisterschaft nach dem Schweizer System ausgetragen, werden elf Runden gespielt. Bei weniger als vierzig oder mehr als sechzig Teilnehmern kann die Rundenzahl durch die Turnierausschreibung vergrößert oder reduziert werden, sie soll jedoch ungerade sein und neun Runden nicht unterschreiten.
3. Die Wertungszahl W_T des Turniers wird bestimmt, indem 4, 3, 2 bzw. 1 Punkte für jeden Spieler der 1., 2., 3. bzw. 4. Klasse gerechnet werden, und die Punktsumme durch die Teilnehmerzahl n dividiert wird. Das ergibt die Richtzahlen R_k .

$$R_k = (8 - W_T)^2 + C_k \quad \text{in \% mit } k = 1 \text{ bis } 4$$

sowie $C_1 = 35\%$, $C_2 = 25\%$, $C_3 = 10\%$ und $C_4 = 0$

- Auf- und Abstieg richten sich nach den R_k in Prozent der Rundenzahl r , welche die zugeordneten Richtpunktzahlen P_k unter *Aufrundung* auf halbe und ganze Punkte ergeben. (Beispielsweise ergeben zehn Spieler in jeder Klasse $R_1 = 65,25\%$, und mit $r = 11$ Runden folgt $P_1 = 7,18$, aufgerundet 7,5.) Das Erreichen von P_1 , P_2 bzw. P_3 berechtigt zum Aufstieg in die 1., 2. oder 3. Klasse, jedoch um nicht mehr als zwei Klassen. Um nur eine Klasse steigt ab, wer der 1., 2. oder 3. Klasse angehört, aber P_2 , P_3 bzw. P_4 nicht erreicht hat. Bei Punktgleichstand entscheidet die Buchholz-Wertung gemäß § IV.4 über die Rangfolge.
4. Bei der Austragung der Klubmeisterschaft als Rundenturnier in mehreren Klassen, steigen in jeder Klasse die *beiden* Erstplatzierten in die nächsthöhere Spielklasse auf, während die *beiden* Letztplatzierten in die nächsttiefere Klasse absteigen. Die

Auf- und Absteigerzahl kann durch die Turnierausschreibung entsprechend der Teilnehmerzahl geändert werden. Bei Punktegleichstand, das betrifft auch Auf- und Abstieg, nicht jedoch den Titel, wird nach dem Sonneborn/Berger-System gemäß § IV.4 gewertet. Bei Wertungsgleichheit entscheidet das Los, es sei denn, dass *alle* Betroffenen einen Stichkampf wünschen, wobei die Farbe gelost und gegen alle Konkurrenten *eine* Partie gespielt wird. Bei erneutem Punkt- und Wertungsgleichstand entscheidet das Los endgültig.

5. In jeder Klasse kann anstelle eines Rundenturniers das Schweizer System gewählt werden, wenn mehr als zwölf Meldungen vorliegen und die Mehrzahl der Teilnehmer dies wünscht. Für die sichere Ermittlung der ersten k Plätze sind bei n Teilnehmern mindestens $r = (n + 7 \cdot k) / 5$ Runden erforderlich; hier ist von $k = 3$ auszugehen. Die Wertung erfolgt dann nach dem Buchholz-System, bei Wertungsgleichheit zusätzlich nach Sonneborn/Berger, ansonsten gilt § III.A.4.
6. Paarungen und Farben werden *unmittelbar vor Beginn* der ersten Runde ausgelost. Für Turniere nach Schweizer System und alle weiteren Runden muss der Spiel- bzw. Turnierleiter die Auslosungen jeweils wenigstens zwei Tage vor der nächsten Runde und die Richtpunktzahlen für Auf- und Abstieg spätestens zur zweiten Runde bekannt geben. Rückständige Partien werden als remis ausgelost.
7. Über die Titelvergabe wird bei Punktegleichstand, auch bei ungleicher Wertung, durch einen Stichkampf entschieden, wobei die Farbverteilung entgegengesetzt zur Partie beider Kontrahenten ist oder gelost wird, wenn beide in diesem Turnier noch nicht gegeneinander gespielt haben. Bei Remis wird mit wechselnden Farben bis zur ersten Gewinnpartie gespielt. Bei mehr als zwei Kandidaten wird ein Rundenturnier durchgeführt. Bei erneutem Punktegleichstand entscheidet das Los endgültig zwischen den besten Spielern mit gleicher Wertung. Der Turniersieger erhält den Titel des Klubmeisters, außerdem wird ihm ein Wanderpokal gewidmet.
8. Pokalmeister und Pokalvizemeister erlangen eine *einjährige* Berechtigung für die *höchste Spielklasse* der Klubmeisterschaft, die Plätze 3 und 4 berechtigen unter gleichen Bedingungen für die *zweithöchsten Spielklasse*. Aufgrund besonderer Leistungen in internen oder externen Turnieren kann der Spielausschuss höhere Neueinstufungen von Spielern vornehmen, die bereits an der Klubmeisterschaft teilgenommen haben ohne in die infrage kommende Klasse aufgestiegen zu sein. Bei neu aufgenommenen Mitgliedern entscheidet der Spielausschuss über die Einstufung, wobei eine gültige oder alte Wertungszahl (DWZ, FIDE-Elo etc.) dieses Spielers angemessen zu berücksichtigen ist.
9. Ein Spieler gilt als entschuldigt, wenn er Spielleiter *und* Partner spätestens *einen Tag* vor der Spielansetzung telefonisch, brieflich, per Postkarte, per Fax oder EMail unterrichtet hat. Der entschuldigte Spieler muss seinem Gegner mindestens zwei Ausweichtermine anbieten, notfalls auch zwischen den Spieltagen. Insgesamt sind während der Turnierdauer *zwei* Entschuldigungen möglich, vorgespelte Partien nicht mitgerechnet. Unentschuldigtes Fehlen führt zum Partieverlust. Beruht das entschuldigte Versäumen einer Spielansetzung auf einer Spielverpflichtung auf Verbandsebene, so dürfen sich hieraus keine Nachteile für den Spieler ergeben. Bei triftigen Gründen kann der Spielleiter *mehr als zwei* Entschuldigungen gestatten, wenn der betreffende Spieler Gegner und Spielleiter akzeptable Ausweichtermine anbieten kann. Zweifelsfälle entscheidet der Spielausschuss.

10. Rückständige Partien sollen spätestens am letzten Spieltag vor der nächsten Runde gespielt werden. In besonderen Fällen fällt der Spielleiter und nötigenfalls der Spielausschuss die Entscheidung über die Ansetzung. Alle sonstigen Sondervereinbarungen, auch zwischen den Turnierteilnehmern, bedürfen der Zustimmung des Spiel- bzw. Turnierleiters.
11. Zur Endrunde, zu der alle rückständigen Partien erledigt sein müssen, sind keine Entschuldigungen möglich, da bereits vorliegende Ergebnisse den Verlauf der Endrundenpartien und Platzierungen sowie Auf- und Abstieg unbeteiligter Spieler beeinflussen können. Der Spielleiter kann in begründeten Fällen Entschuldigungen sowie das Vorspielen von Endrundenpartien zulassen, deren Ergebnisse aus dem angeführten Grund erst zwei Stunden nach dem Beginn der Endrunde bekannt gegeben werden. Beim Schweizer System müssen rückständige Partien mindestens eine Woche vor der Endrunde, erledigt sein, so dass deren Auslosung spätestens nach Ende der letzten rückständigen Partie vorgenommen werden kann.
12. Ein Rücktritt vom Turnier hat den Abstieg zur Folge. In gut begründeten Fällen können Spielleiter oder Spielausschuss Ausnahmen gestatten. Zweimaliges unentschuldigtes Fehlen gilt als Rücktritt. Der Rücktritt eines Spielers hat Streichung seiner sämtlichen Ergebnisse zur Folge, wenn er weniger als 50% seiner Partien gespielt oder begonnen hat. Ab 50% werden alle nicht gespielten Partien als kampflos verloren gewertet. Bei Rundenturnieren gilt dafür die um eins verminderte Anzahl der zur ersten Runde angetretenen Spieler und beim Schweizer System die festgesetzte Rundenzahl.
13. Um zu starke Beeinträchtigungen der Ergebnisse zu vermeiden, werden die bis zum Ausscheiden erzielten Ergebnisse von zurückgetretenen Spielern bei der Wertung der Ergebnisse der übrigen Spieler angemessen berücksichtigt. Bei Turnieren nach Schweizer System mit r Runden bleiben die erzielten Brettunkte P , inklusive der kampflos erworbenen unberührt, während die Buchholzwertung W_B bezüglich der a ausgeschiedenen Gegner eines Spielers durch $W_B^* = (W_B - P_A - P_B \dots) \times r / (r - a)$ ersetzt wird, wobei P_A , P_B usw. die erzielten Punktzahlen der ausgeschiedenen Gegner sind. Die Ergebnisse werden auf zwei Stellen nach dem Komma gerundet. Bei einem Rundenturnier werden die Sonneborn/Berger-Wertung W_S und die Brettpunktzahl P nach Abzug der Brett- und Wertungspunkte der ausgeschiedenen Spieler in gleicher Weise korrigiert und gerundet. Bei softwaregestützter Turnierorganisation kann für die Wertung der Ergebnisse vorzeitig zurückgetretener oder ausgeschiedener Spieler die dort implementierte Vorgehensweise angewendet werden, beispielsweise FIDE-gemäß. Das gilt, sofern anwendbar, auch für alle anderen Turniere. Diese Korrekturen werden in der Turnierabschlussstabelle vermerkt.
14. Der Spielleiter kann aus jeder Spielklasse einen Teilnehmer bitten, während der Dauer des Turniers seine Spielklasse zu betreuen, d. h. die Tabelle zu führen und die Abwicklung der rückständigen Partien zu verfolgen.
15. Der Turniersieger erhält den Titel des Klubmeisters und einen Wanderpokal.
16. Gegebenenfalls sind ergänzende Festlegungen in der Ausschreibung zur Klubmeisterschaft enthalten. Für alle anderen Turniere gelten die Regeln der Klubmeisterschaft sinngemäß, sofern nachstehend oder in der jeweiligen Turnierausschreibung keine anderslautenden Festsetzungen erfolgen.

B. Offene Schnellturniere

1. Es werden neun Runden nach Schweizer System gespielt, sofern die Turnierausschreibung nichts anderes bestimmt. Die Bedenkzeit beträgt fünfzehn (SiR - AHG) bzw. dreißig (GWG) Minuten je Spieler und Partie. Für die Auslosung zur letzten Runde wird die Farbverteilung nicht aufgehoben.
2. Um auch schwächeren Spielern eine Chance zu geben, werden die Teilnehmer nach ihrer aktuellen Wertungszahl (DWZ, FIDE-Elo etc.) in gesetzte und ungesetzte Spieler eingeteilt, gegebenenfalls können weitere Unterteilungen vorgenommen oder auch eine Gruppe für ungesetzte SKT-Spieler eingerichtet werden. Die Sieger der einzelnen Gruppen werden getrennt prämiert. Weiterhin werden die besten Damen, die besten Senioren (über 60 Jahre) und die besten Jugendlichen (unter 21 Jahre) ausgezeichnet, sofern diese Gruppen genügend Teilnehmer umfassen und die Ausschreibung nichts anderes bestimmt. (Dabei zählt das Kalenderjahr, in welchem 21 bzw. 60 Jahre erreicht werden als letztes bzw. erstes Jahr der Altersgruppenzugehörigkeit.) Die Einstufung der Spieler beschließt die Turnierleitung.
3. Sofern diese Turnierordnung oder die Turnierausschreibung nichts anderes bestimmt, gelten die aktuellen FIDE-Regeln und die nachstehenden Schnellschachregeln.
4. Vor Partiebeginn haben sich die Spieler davon zu überzeugen, dass die Stellung der Steine den Regeln und die Uhreinstellung der vorgegebenen Bedenkzeit entspricht. Nach Partiebeginn sind keine Reklamationen mehr möglich, und es muss mit der vorhandenen Uhreinstellung und Stellung der Steine bzw. Brettlage gespielt werden, wobei falsch stehende Könige kein Rochaderecht haben. Ein Zug gilt als ausgeführt, sobald der Stein losgelassen ist, also bereits *bevor* die Schachuhr betätigt wird, *regelwidrige Züge dürfen jedoch vor Betätigen der Schachuhr nach den üblichen Regeln korrigiert werden.*
5. Ein Spieler *kann* in Zeitnot *bei weniger als 5 Minuten* Restbedenkzeit Remis beantragen, wenn er eine deutlich überlegene Stellung hat, die Partie technisch remis ist oder wenn der Gegner ohne Gewinnplan nur auf Zeit spielt. Bei Ablehnung durch den Gegner hat er die Uhr zu neutralisieren und den Turnierleiter zu verständigen, der umgehend über das weitere Vorgehen zu entscheiden hat.
6. Dreifache Stellungswiederholung führt nur zum Remis, wenn der reklamierende Spieler das durch seine Partienotation belegen oder es erzwingen kann.
7. Notation ist nicht obligatorisch. *Alle Züge* (auch Rochaden, Schlagfälle und Figurenumwandlungen) müssen mit *einer* Hand ausgeführt werden, mit dieser muss auch die Schachuhr bedient werden. Matt gilt auch nach Ablauf der Bedenkzeit, wenn der Gegner nicht zuvor Zeitüberschreitung reklamiert hat.
8. Eine Partie ist verloren bei Matt, Aufgabe und Reklamation einer Zeitüberschreitung oder eines regelwidrigem Zuges. Die Reklamation einer Zeitüberschreitung steht nur den beiden an der jeweiligen Partie beteiligten Spielern zu, jedoch weder dem Turnierleiter noch einem Außenstehenden.
9. Eine Partie ist remis bei Übereinkunft, Patt, Dauerschach, erzwungener Zugwiederholung, technischem Remis (z. B. im Endspiel KLK) und bei beiderseitiger Zeitüberschreitung. Entgegen § III.B.8 ist eine Partie auch remis bei Zeitüberschreitung der stärkeren Partei in einer elementaren Mattführung (z. B. im End-

spiel KLSK) oder wenn die schwächere Partei aus technischen Gründen nicht mehr gewinnen kann (z. B im Endspiel KDKS).

10. Nach Partieende meldet der Sieger der Turnierleitung unverzüglich das Ergebnis, bei einem Remis übernimmt das Weiß.
11. Ein Protest gegen eine Entscheidung der Turnierleitung ist unmittelbar nach der Partie *formlos aber schriftlich* an die Turnierleitung zu richten. Diese hat umgehend, in jedem Fall aber noch vor der Auslosung zur nächsten Runde, eine Entscheidung durch das Schiedsgericht zu veranlassen, das vor Turnierbeginn aus drei erfahrenen Spieler aus dem Teilnehmerkreis gebildet wird und eventuelle Streitfälle *endgültig* entscheidet.
12. Der Turniersieger erhält einen Wanderpokal, der beim Veranstalter verbleibt, jedoch nach viermaligem Turniergegninn oder dreimaligem Gewinn in Folge in den Besitz des Siegers übergeht. Bei Punktgleichheit entscheidet die Buchholz-Wertung über die Platzierung, jedoch wird eine Hälfte der eventuell ausgelobten Geldpreise geteilt und die andere nach Wertung vergeben (Hort-System).
13. Weitere Einzelheiten, vor allem Startgelder, Zahl und Höhe der Preise und Spielereinstufungen betreffend, werden durch die Turnierausschreibung geregelt.

C. Pokalmeisterschaft

1. Die Pokalmeisterschaft wird, soweit nachstehend nichts anderes festgelegt ist, nach den gleichen Regeln wie die Klubmeisterschaft ausgetragen. Sie wird nach dem KO-System durchgeführt, wobei Paarungen und Farben *unmittelbar vor Beginn* der ersten Runde ausgelost werden, für die restlichen Runden gilt die in § III.A.6 gesetzte Frist.
2. Wenn die Zahl der Teilnehmer n keine glatte Zweierpotenz ist ($n \neq 2^p$, z. B. 8, 16 oder 32), so wird eine Vorrunde gespielt, um die Zahl der verbleibenden Teilnehmer auf eine glatte Zweierpotenz zu reduzieren. Bei $(2^q + q)$ Teilnehmern bekommen $(2^p - q)$ Spieler ein Freilos, d. h. sie dürfen kampflos in die erste Pokalrunde einziehen, und die Vorrunde wird von nur $2q$ Spielern bestritten. Der Spielausschuss *kann* Freilose an starke Spieler vergeben, bevorzugt an Klub-, Pokal- und Blitzmeister sowie Klub-, Pokal- und Blitzvizemeister des Vorjahres.
3. Wer verliert oder nicht fristgemäß antritt, scheidet aus. Bei Remis wird die Partie mit vertauschten Farben wiederholt. Bei abermaligem Remis entscheidet das Los. Um den Titel wird jedoch bis zur nächsten Gewinnpartie weitergespielt.
4. Der Turniersieger erhält den Titel des Pokalmeisters, und ihm wird ein Wanderpokal gewidmet, der im Klubheim verbleibt, jedoch nach dreimaligem Turniergegninn in Folge oder viermaligem Gewinn in unterbrochener Reihenfolge in seinen Besitz übergeht.

D. Blitzmeisterschaft

1. Die Blitzmeisterschaft wird nach den aktuellen FIDE-Regeln gespielt, läuft über ein Kalenderjahr und wird in monatlichen Rundenturnieren durchgeführt. Falls ausgetragen ersetzt das Neujahrblitzturnier das Januarblitzturnier, das Blitzturnier nach der ordentlichen Mitgliederversammlung wird zusätzlich zum Maiblitzzturnier gewertet. Gäste sind zugelassen. Es wird nach dem Rutschsystem (vergl. § IV.3) mit ei-

ner Bedenkzeit von 5 Minuten pro Spieler und Partie gespielt. Bei über 12 Teilnehmern kann computergestützt nach dem Schweizer System gespielt werden.

2. Bei Punktgleichheit werden die Plätze geteilt. Der Spielleiter *kann* die Plätze auch nach der Sonneborn/Berger-Wertung ermitteln, für die Endauswertung zählen jedoch nur die erreichten Prozentzahlen.
3. In die Endauswertung kommen nur Spieler, die an mindestens sechs Blitzturnieren teilgenommen haben. Spieler mit nur vier oder fünf Turnierteilnahmen *können* gewertet werden, wobei dann ein- oder zweimal 0% in Ansatz kommen. Von jedem Spieler werden nur die sechs besten Ergebnisse gezählt und die zugehörigen Prozentzahlen gemittelt. Bei Wertungsgleichheit entscheidet ein Stichkampf über *fünf* Partien um den Titel, bei erneutem Gleichstand entscheidet die nächste Gewinnpartie.
4. Der Sieger der Blitzmeisterschaft erhält den Titel des Blitzschachmeisters und einen Wanderpokal.

E. Seniorenmeisterschaft

1. Alle männlichen Klubmitglieder ab 60 Jahre sind in der Seniorenmeisterschaft spielberechtigt, und für Damen gilt ein Mindestalter von 55 Jahren, wobei die Altersdefinition § III.B.2 entspricht.
2. In der Seniorenmeisterschaft wird mit einer Bedenkzeit von einer Stunde pro Partie und Spieler gespielt. Mit Ausnahme der letzten fünf Minuten besteht für jeden Spieler Mitschreibepflicht. In der Zeitnotphase braucht nicht markiert zu werden, allerdings kann dann kein Remis mehr reklamiert werden, dessen Gültigkeit nur mit der eigenen Mitschrift nachgewiesen werden kann.
3. Bei Punktgleichheit wird der Turniersieger wie beim Klubturnier bestimmt.
4. Der Turniersieger erhält den Titel des Seniorenmeisters einen Wanderpokal.
5. Wenn in der Turnierausschreibung nichts anderes festgelegt ist, soll diese Meisterschaft als einfaches Rundenturnier auf der Basis der Paarungstafeln, sofern die Teilnehmer die Farben nicht lösen wollen, während des Sommerhalbjahres von Mai bis Oktober durchgeführt werden. Es wird nach freier Terminverabredung der Spieler gespielt, da in der Urlaubszeit kein fester Rundenplan praktikabel ist.

F. Damenmeisterschaft, Jugendmeisterschaft, Sommer- und Sondersturniere

1. Alle Damen sind in der Damenmeisterschaft spielberechtigt.
2. Bis zum Alter von 21 Jahren gemäß § III.B.2 ist jedes Mitglied in der Jugendmeisterschaft spielberechtigt.
3. Im Sommerturnier sind alle Mitglieder und Gäste spielberechtigt.
4. Sondersturniere werden nach Bedarf ausgeschrieben, beispielsweise für Gäste und als Einsteiger-, Trainings- und Thematurniere. Die Regeln all dieser Turniere entsprechen denen der Seniorenmeisterschaft, wobei aber auch von einer Stunde abweichende Bedenkzeiten und ein anderer Zeitraum festgelegt werden können.

G. Schnellschachranglistenturnier

1. Das Schnellschachranglistenturnier läuft über ein Kalenderjahr, die Rangliste wird jedoch permanent fortgeführt.

2. Bei der erstmaligen Errichtung der Rangliste werden alle Teilnehmer nach ihrer aktuellen Wertungszahl (DWZ, FIDE-Elo etc.) eingereiht. Spieler, die später einsteigen, werden auf einem Platz 50 Punkte unter ihrer aktuellen Wertungszahl in die Rangliste eingereiht, jedoch nicht höher als Platz 3.
3. Für jeden Wettkampf werden zwei Partien angesetzt. Die Farbverteilung der ersten Partie wird ausgelost, die zweite Partie wird mit vertauschten Farben gespielt. Beide Partien werden mit einer kurzen Pause am selben Tag nach Schnellturnierregeln mit einer Gesamtbedenkzeit von 30 Minuten je Spieler und Partie gespielt.
4. Der Herausforderer benötigt zum Gewinn mindestens anderthalb Punkte. Gewinnt er, so nimmt er den Ranglistenplatz des Herausgeforderten ein. Der Unterlegene belegt dann den Platz unmittelbar dahinter, alle anderen Spieler rutschen entsprechend. Gewinnt der Herausgeforderte die erste Partie, so steht die erfolgreiche Verteidigung seines Platzes bereits fest und es wird keine zweite Partie mehr gespielt, die Rangfolge bleibt dann unverändert.
5. Der Spielleiter aktualisiert die Rangliste nach jeder erfolgreichen Herausforderung.
6. Man darf nur Spieler herausfordern, die in der Rangliste *ein bis drei* Plätze höher stehen, und man darf den gleichen Gegner nicht zweimal hintereinander herausfordern. Wird ein Spieler herausgefordert, so muss er sich der Herausforderung innerhalb eines Monats stellen, andernfalls gilt der Wettkampf als von ihm aufgegeben. Auf Antrag kann der Spielleiter in besonderen Fällen eine Fristverlängerung von vier Wochen gewähren. Hat sich ein Spieler drei aufeinander folgenden Herausforderungen nicht gestellt, so wird er aus der Rangliste gestrichen. Bei einer eventuellen späteren Wiedereingliederung wird gemäß § III.G.2 verfahren.
7. Für die aktive Teilnahme am Ranglistenturnier gibt es Bonuspunkte. Der Gewinner eines Wettkampfes bekommt drei Punkte, der Verlierer einen Punkt gutgeschrieben. Wird eine Herausforderung nicht angenommen, so bekommen der Herausforderer drei Punkte und der Herausgeforderte keinen Punkt.
8. Sofern er seit seiner Aufnahme in die Rangliste mindestens einen Wettkampf absolviert hat, erhält der Ranglistenerte einen jährlich verliehenen Wanderpokal. Die beiden Punktbesten werden ebenfalls mit Preisen bedacht.

H. Verbandsturniere

1. Es gelten die Turnierordnung und die Turnierausschreibungen des BSV und die von ihm festgelegten Spielberechtigungen, die bis auf wenige Ausnahmen die Mitgliedschaft in einem dem Berliner Schachverband angeschlossenen Verein voraussetzen.
2. Ausgetragen werden u. a. die Berliner Einzelmeisterschaft, die Berliner Pokalmeisterschaft, die Berliner Blitzmeisterschaft, die Berliner Mannschaftsmeisterschaft, die Berliner Feierabendliga, die Berliner Pokalmannschaftsmeisterschaft, die Berliner Blitzmannschaftsmeisterschaft und diverse Frauen-, Jugend-, und Senioren-einzel- und -mannschaftsturniere sowie verschiedene Sonderturniere.
3. Die Mannschaftsaufstellungen zu allen Berliner Mannschaftsturnieren werden vom Spielausschuss und den Mannschaftsleitern unter Berücksichtigung der jeweils neuesten DWZ-Rangliste gemeinsam festgelegt. Die Wünsche der Spieler sollen berücksichtigt werden so weit das zwanglos möglich ist, die Interessen des Klubs haben jedoch Vorrang.

4. Für jede Mannschaft der Berliner Mannschaftsmeisterschaft (BMM) werden acht Stammspieler (S), davon ein Mannschaftsleiter (ML) und ein Stellvertreter, sowie ein fester Ersatzspieler (E) aufgestellt, der intern Stammspielerrechte genießt. Es können weitere feste Ersatzspieler gemeldet werden, insbesondere solche Spieler, die nicht als Stammspieler eingesetzt werden können oder wollen. Über die jeweilige Wettkampfaufstellung entscheidet der Mannschaftsleiter. Bei der Berliner Feierabendliga (BFL) wird mit nur vier (4 + 1) Spielern gespielt, ansonsten aber analog verfahren.
5. Bei Ausfällen von Spielern, die nicht durch Ersatzspieler kompensiert werden können, kann jeder Mannschaftsleiter unter Beachtung der Regeln der BSV-Turnierordnung Spieler der nachfolgenden Mannschaften anfordern. Dabei haben die Belange der höheren Mannschaft Priorität, sofern diese Aufstiegschancen hat oder sich in Abstiegsgefahr befindet. Können sich die Mannschaftsleiter nicht einigen, so fällt der Spielleiter eine endgültige Entscheidung.
6. Die Ergebnisse der BMM und der BFL werden intern nur für diejenigen Spieler gewertet, die mindestens zwei Partien weniger als die Rundenzahl gespielt haben. Spieler die mindestens 66,7% der möglichen Punkte erzielt haben, mindestens jedoch die beiden Mannschaftsbesten, sofern sie wenigstens 50% erzielt haben, erhalten Sachpreise. Die Ergebnisse der Einsätze als Ersatzspieler in einer höheren Mannschaft werden bei *verlorenen* Partien *nicht* gewertet.
7. Die Berliner Pokalmeisterschaft wird nach dem KO-System ausgetragen. Die je Verein zugelassene Teilnehmerzahl regelt die Turnierausschreibung des BSV. Der SKT entsendet den Pokalmeister und weitere Spieler nach Maßgabe der Anzahl der zur Verfügung stehenden Plätze, die vom Spielleiter vergeben werden.

I. Skatturniere

1. Grundsätzlich gelten die Altenburger Skatregeln. Beim Preisskat gibt es *kein Bock, kein Kontra, kein Re und keine Revolution*.
2. Es muss immer so abgehoben werden, dass mindestens vier Karten liegen bleiben oder abgehoben werden. Gegeben werden 3, Skat, 4, 3 Karten.
3. Grand und Grand-Ouvert zählen 24, Null-Hand 35, Null-Ouvert 46 und Null-Ouvert-Hand 59.
4. Bei allen offenen Spielen muss sofort und sortiert aufgedeckt werden. Offen können nur Null- und Handspiele sowie Farb- und Grandspiele gespielt werden. Bei offenen Farb- oder Grandspielen darf kein Stich abgegeben werden, und es muss immer "Schneider" und "Schwarz" angesagt werden. Bei offenen Farb- oder Grandspielen wird zusätzlich der Fall "offen" angerechnet.
5. Farbspiele können maximal mit oder ohne 11 Trumpf gespielt werden, d. h. wenn jemand z. B. Herz spielt und seine höchste Herzkarte die 10 ist, so spielt er ohne 5, Spiel 6 mal Herz gleich 60.
6. "Schneider" ist die Partei, die 30 oder weniger Punkte erreicht. Verlorene Handspiele zählen doppelt, wenn nicht "Schneider" oder "Schwarz" angesagt wurde.
7. Mit Rücksicht auf "Gelegenheitsspieler" gilt abweichend von der Altenburger Regel: *Wer sich verworfen hat, darf die Karte zurücknehmen, solange noch kein weiterer Stich gespielt wurde.*

8. Wenn alte Stiche falsch bedient wurden oder ein Spieler während des Spieles alte Stiche (*nicht den letzten!*) oder den Skat anschaut, können der oder die Gegner auf "einfach verloren" reklamieren. Dies gilt jedoch nur, wenn die schuldhafte Seite zum Zeitpunkt ihres Fehlers noch nicht gewonnen hatte. Will die schuldlose Seite jedoch weiterspielen, weil sie z.B. "doppelt verloren" erreichen möchte, gilt der Fehler als nicht begangen.
9. Wenn niemand 18 sagt, wird Tischramsch gespielt. Der oder die Spieler mit der niedrigsten Punktzahl erhalten 23 Punkte zuzüglich Bonus. Der Skat bleibt liegen.
10. Jeder Spieler erhält bei Gewinn 50 Bonus- und bei Verlust 50 Maluspunkte. Die beiden Gegenspieler erhalten bei Gewinn je 50 Bonuspunkte. Der Kartengeber am Vierertisch erhält keine Bonuspunkte.
11. Es werden drei Runden zu 18 Spielen gespielt.
12. Die Paarungen zur ersten Runde werden ausgelost. In allen weiteren Runden wird nach Punktstand gepaart, d. h. die punktstärksten spielen am ersten und die punktschwächsten am letzten Tisch.

J. Mehrkampf

1. Der Mehrkampf besteht aus möglichst mindestens fünf Disziplinen, die im Sommerhalbjahr von April bis Oktober jeweils an nur einem Tage ausgetragen werden.
2. Außer *Blitzschach (obligatorisch)* stehen die Disziplinen *Bowling, Gehen, Kegeln, Langlauf, Minigolf, Skat, und Tischtennis* zur Auswahl. Neue Disziplinen können vor Mehrkampfbeginn durch Mehrheitsbeschluss der Teilnehmer hinzugenommen werden. Disziplinen mit weniger als fünf Teilnehmern werden nicht ausgetragen.
3. Der Spielleiter bestellt für jede Disziplin einen Teilnehmer, dem die Organisation des Wettkampfes obliegt.
4. Für eventuell fällig werdende Bahn- oder Platzgebühren kommt der SKT auf, Gebühren für geliehene Sportsachen und –geräte müssen selbst getragen werden. Für Bowling, Gehen, Langlauf, Minigolf und Tischtennis dürfen eigene Sportutensilien, insbesondere Schläger, Bälle, Kugeln, Schuhe und Sportkleidung und dergleichen benutzt werden.
5. Die Zahl n der Teilnehmer kann in den einzelnen Disziplinen unterschiedlich sein. Die Rangfolgeziffern m der einzelnen Disziplinen werden deshalb für jeden Teilnehmer in auf zehn Teilnehmer normierte Kennziffern $K = 10m/n$ umgerechnet und ohne Rundung addiert. Beispielsweise erhält der neunte von zwölf Teilnehmern für die dritte Disziplin die Kennziffer $K_3 = 7,5$. Da nicht alle Teilnehmer alle Disziplinen gut beherrschen, werden für jeden Teilnehmer nur die fünf besten Ergebnisse gewertet. Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der fünf niedrigsten Kennziffern eines jeden Teilnehmers. Bei Wertungsgleichheit entscheidet das Los über den Titel, es sei denn, die Titelanwärter bevorzugen einen Stichkampf über *fünf* Blitzpartien, bei erneutem Gleichstand entscheidet die nächste Gewinnpartie. Gibt es mehr als zwei Titelanwärter, so wird ein doppelrundiges Blitzrudenturnier gespielt, bei erneutem Gleichstand folgen weitere Einzelrunden bis eine Entscheidung gefallen ist.
6. Mehrkampfsieger ist derjenige mit der kleinsten Kennziffersumme, er bekommt einen Wanderpokal.
7. Es haben sich folgende Ergänzungsregeln bewährt:

Bowling: Es wird möglichst in Zweier- oder Dreiergruppen gespielt. Jeder Teilnehmer spielt auf einer Bahn drei Spiele zu je zehn Durchgängen. Es zählt die erreichte Gesamtpunktzahl. Sieger ist der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl.

Blitzschach: Es gelten die Regeln für SKT-Blitzturniere.

Gehen: Die Wettkampfstrecke beträgt ca. 5 km. Start und Ziel sollten am selben Punkt liegen, um die Zeitnahme zu vereinfachen. Gewertet wird die benötigte Gesamtzeit. Bei Teilnehmern über 35 Jahre werden von der erzielten Zeit pro Lebensjahr 20 Sekunden abgezogen, um die altersbedingten Unterschiede auszugleichen. Sieger ist der Teilnehmer mit der geringsten bewerteten Gesamtzeit.

Kegeln: Es wird möglichst in Zweier- oder Dreiergruppen gespielt. Jeder Teilnehmer spielt auf einer Bahn 60 Kugeln, der Aufsatz ist beliebig. Es zählt die erreichte Holzzahl. Sieger ist der Teilnehmer mit der höchsten Holzzahl.

Langlauf: Die Wettkampfstrecke beträgt ca. 10 km. Start und Ziel sollten am selben Punkt liegen, um die Zeitnahme zu vereinfachen. Gewertet wird die benötigte Gesamtzeit. Bei Teilnehmern über 35 Jahre werden von der erzielten Zeit pro Lebensjahr 35 Sekunden abgezogen, um die altersbedingten Unterschiede auszugleichen. Sieger ist der Teilnehmer mit der geringsten bewerteten Gesamtzeit.

Minigolf: Es wird möglichst in Zweier- oder Dreiergruppen auf einer Minigolfanlage mit achtzehn Löchern (Bahnen) in zwei Umgängen gespielt. Es gelten die dort gültigen Regeln mit den folgenden Änderungen und Ergänzungen.

Bei ungünstiger Lage des Balles darf man jederzeit vom Abschlag einer Bahn neu beginnen, wobei die bisher benötigten Schläge weiterhin gezählt werden. Falls die Abschlagpunkte nicht eindeutig markiert sind, so ist die ungefähre Mitte des Bahnanfanges als Abschlagpunkt zu nehmen. Befindet sich hinter dem Abschlagpunkt eine Bande, so darf der Ball maximal 20 cm vor diese gelegt werden. Bei nicht bezwungenem Hindernis kann vom Ruhepunkt des Balles oder vom Abschlagpunkt weitergespielt werden. Springt der Ball aus einem zu flachen Loch wieder heraus nachdem er den Lochgrund berührt hat, so gilt er als im Loch geblieben. Das gilt auch für ein defektes Netz, wenn der Ball nachträglich herausspringt oder hindurch fällt.

Auf jeder Bahn muss mit dem Ball weitergespielt werden, mit dem begonnen wurde. Verlässt der Ball die Bahn, so gibt es einen zusätzlichen Strafpunkt, außer am Netz. Wird eine Bahn nicht in der vorgesehenen Anzahl von Schlägen bezwungen, sofern die Bahnregel nichts anderes bestimmt sind es gewöhnlich sieben, so gibt es ebenfalls einen Strafpunkt. Inklusive der Strafpunkte darf einem Spieler höchstens ein Punkt mehr als die maximal zulässige Zahl von Schlägen für jede Bahn angerechnet werden. Als Endergebnis zählt die Gesamtpunktzahl beider Umgänge. Sieger ist der Teilnehmer mit der geringsten Punktzahl.

Skat: Es gelten die Regeln der SKT-Skatturniere.

Tischtennis: Es wird ein Rundenturnier mit einfachen Spielen bis 21 Punkte gespielt. Sobald ein Spieler 11 Punkte erreicht hat, werden die Seiten gewechselt. Bei 21 müssen zum Spielgewinn mindestens zwei Punkte Vorsprung bestehen, andernfalls wird bis zu diesem Vorsprung weitergespielt.

Wenn alle Teilnehmer das wünschen, können alternativ auch Sätze mit nur 11 Punkten gespielt werden, dann wird jedoch schon bei 6 Punkten gewechselt, und

es wird gespielt bis ein Spieler zwei Gewinnsätze mit jeweils mindestens zwei Punkten Vorsprung erreicht hat.

Hinweis: *Insbesondere ältere Teilnehmer an den Disziplinen Gehen und Langlauf sollten sich zuvor bei ihrem Hausarzt vergewissert haben, dass sie dadurch keine gesundheitliche Schäden riskieren.*

K. Weitere Veranstaltungen

Alle anderen Veranstaltungen werden entsprechend den jeweiligen Ausschreibungen durchgeführt.

IV Paarungsregeln, Wertungssysteme und Spielstärkeermittlung

1. Paarungsregeln für Rundenturniere

Die Paarung der Spieler erfolgt gemäß den nachstehenden neuen Paarungstabellen, die nun eine nachträgliche Erhöhung der Spielerzahl ohne Änderung der Farbverteilung bei irgendeiner Paarung gestatten. Der erstgenannte Spieler führt die weißen Steine. Bei ungerader Spielerzahl ist in jeder Runde der Spieler spielfrei, der gegen den Spieler mit der höchsten (nicht vorhandenen) Startnummer spielen müsste.

Runde	Paarungen für 3 und 4		bzw.	5 und 6 Spieler		
1	1,4	2,3		1,6	2,5	3,4
2	3,4	1,2		6,4	5,3	1,2
3	4,2	3,1		6,2	3,1	4,5
4	—	—		5,6	1,4	2,3
5	—	—		3,6	4,2	5,1

Runde	Paarungen für 7 und 8 Spieler				
1	1,8	2,7	3,6	4,5	
2	5,8	6,4	7,3	1,2	
3	8,2	3,1	4,7	5,6	
4	8,6	7,5	1,4	2,3	
5	3,8	4,2	5,1	6,7	
6	7,8	1,6	2,5	3,4	
7	8,4	5,3	6,2	7,1	

Runde	Paarungen für 9 und 10 Spieler					
1	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6	
2	10,6	7,5	8,4	9,3	1,2	
3	10,2	3,1	4,9	5,8	6,7	
4	7,10	8,6	9,5	1,4	2,3	
5	3,10	4,2	5,1	6,9	7,8	
6	10,8	9,7	1,6	2,5	3,4	
7	10,4	5,3	6,2	7,1	8,9	
8	9,10	1,8	2,7	3,6	4,5	
9	5,10	6,4	7,3	8,2	9,1	

Runde	Paarungen für 11 und 12 Spieler					
1	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
2	7,12	8,6	9,5	10,4	11,3	1,2
3	12,2	3,1	4,11	5,10	6,9	7,8
4	12,8	9,7	10,6	11,5	1,4	2,3
5	3,12	4,2	5,1	6,11	7,10	8,9
6	9,12	10,8	11,7	1,6	2,5	3,4
7	12,4	5,3	6,2	7,1	8,11	9,10
8	12,10	11,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5,12	6,4	7,3	8,2	9,1	10,11
10	11,12	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	12,6	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1

Runde	Paarungen für 13 und 14 Spieler						
1	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
2	14,8	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	1,2
3	14,2	3,1	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
4	9,14	10,8	11,7	12,6	13,5	1,4	2,3
5	3,14	4,2	5,1	6,13	7,12	8,11	9,10
6	14,10	11,9	12,8	13,7	1,6	2,5	3,4
7	14,4	5,3	6,2	7,1	8,13	9,12	10,11
8	11,14	12,10	13,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5,14	6,4	7,3	8,2	9,1	10,13	11,12
10	14,12	13,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	14,6	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,13
12	13,14	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7,14	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1

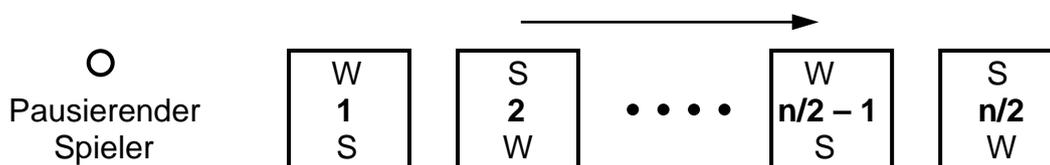
Runde	15 und 16 Spieler							
1	1,16	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
2	9,16	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	1,2
3	16,2	3,1	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
4	16,10	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	1,4	2,3
5	3,16	4,2	5,1	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
6	11,16	12,10	13,9	14,8	15,7	1,6	2,5	3,4
7	16,4	5,3	6,2	7,1	8,15	9,14	10,13	11,12
8	16,12	13,11	14,10	15,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5,16	6,4	7,3	8,2	9,1	10,15	11,14	12,13
10	13,16	14,12	15,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	16,6	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,15	13,14
12	16,14	15,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7,16	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,15
14	15,16	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	16,8	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1

2. Paarungsregeln für das Schweizer System

In der Vorrunde und der ersten Runde wird frei oder lt. Ausschreibung gemäß den Wertungszahlen (stärkster Spieler der oberen Hälfte gegen den stärksten der unteren) ausgelost. In den folgenden Runden werden, soweit das möglich ist, nur punktgleiche Spieler gepaart. Dabei darf man gegen keinen Gegner doppelt spielen, und jeder Spieler darf höchstens zweimal hintereinander die gleiche Farbe bekommen. Müssen Spieler unterschiedlicher Punktzahlen gegeneinander ausgelost werden, so soll der bisher weniger erfolgreiche Spieler eine möglichst hohe Buchholzwertung haben und der erfolgreichere eine möglichst geringe.

3. Paarungsregeln für Blitzturniere - das Rutschsystem

Die Startnummern der n Teilnehmer werden ausgelost oder nach Reihenfolge der Meldung festgelegt. Alle Spieler nehmen an einer langen Tafel mit $n/2$ Brettern mit wechselnden Farben Platz und spielen die erste Runde. Falls n ungerade ist, sind es $(n - 1)/2$ Bretter und der letzte Spieler ist in der ersten Runde spielfrei.



Nach jeder Runde behalten alle Bretter die ursprünglichen Farbverteilung, alle Spieler rutschen im *Uhrzeigersinn* an das nächste Brett und spielen die nächste Runde. Bei ungerader Teilnehmerzahl setzt der Spieler eine Runde aus, der als letzter an Tisch 1 Schwarz hatte, und der in der vorigen Runde pausierende Spieler rückt an Tisch 1. Ist die Teilnehmerzahl jedoch gerade, so bleibt der Spieler an Tisch 1, der in der ersten Runde Weiß hat, während des ganzen Turniers sitzen, wechselt jedoch nach jeder Partie die Farbe und die anderen überspringen ihn.

4. Ergebnisbewertung

Für jeden Partiegewinn gibt es einen ganzen Punkt und für jedes Remis einen halben. Turniersieger ist der Spieler mit der höchste Punktzahl. Bei gleichen Punktzahlen erlauben die nachstehenden Wertungssysteme eine feinere Differenzierung.

- Sonneborn/Berger-Wertung: Bei *Rundenturnieren* werden jedem Spieler die *Partiepunkte* aller Gegner, gegen die er gewonnen hat, angerechnet und die Hälfte der *Partiepunkte* der Spieler, gegen die er remisiert hat.
- Buchholz-Wertung: Beim *Schweizer System* werden jedem Spieler die *Partiepunkte* aller Gegner, gegen die er gespielt, hat angerechnet.
- Verfeinerte Buchholz-Wertung: Eine feinere Differenzierung punktgleicher Buchholz-Wertungen erhält man, indem jedem Spieler die *Buchholz-Punkte* aller Gegner, gegen die er gespielt hat, angerechnet werden.
- Berliner Wertung: Bei *Mannschaftskämpfen* mit n Spielern und unentschiedenem Ausgang wird das Ergebnis an jedem Brett mit der umgekehrten

Brettnummernzahl multipliziert, an Brett 1 also mit n , an Brett 2 mit $(n - 1)$ usw. bis Brett n mit 1, und die Ergebnisse werden addiert.

- e. Mannschaftspunkte: Bei Mannschaftsmeisterschaften, werden gewöhnlich für den Wettkampfgewinn zwei Punkte und für ein Unentschieden ein Punkt vergeben. Die Mannschaft mit der höchsten Zahl von Mannschaftspunkten ist Sieger. Bei Gleichstand an Mannschaftspunkten entscheidet die höhere Zahl von Brettpunkten. Gelegentlich wird auch nach Brettpunkten gewertet und erst bei Gleichstand entscheiden die Mannschaftspunkte.

5. Spielstärkeermittlung

Für jeden Teilnehmer wird nach dem Abschluss eines Turniers aus der alten Wertungszahl und dem Turniererfolg eine neue Wertungszahl bestimmt. Der Deutsche Schachbund berechnet die Deutschen Wertungszahlen (DWZ), während die FIDE international gültige FIDE-Elo-Zahlen vergibt. Der Ermittlung beider Zahlen basiert auf den gleichen statistischen Gesetzen, ein Spieler kann jedoch unterschiedliche DWZ und Elo-Zahlen haben, zur Zeit werden beide getrennt ermittelt.

V Inkrafttreten

Diese Turnierordnung wurde im November 1963 errichtet und seitdem mehrfach geändert und erweitert, zuletzt im Juni 2012.