

Schachklub Tempelhof 1931 e.V.

Vorsitz

Carsten Staats
Tirschenreuther Ring 73
12279 Berlin
Tel.: 030 – 7201 9150
Fax: 030 – 7201 9152

Spiellokal

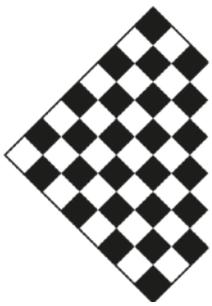
Sportanlage Götzstraße
1. Etage
Götzstraße 34
12099 Berlin

Spiel- und Trainingszeiten

Dienstag ab 19:00 Uhr,
Freitag ab 17:00 Uhr

Turnierordnung Tempelhof-Cup

1. Es werden neun Runden nach Schweizer System gespielt. Die Bedenkzeit beträgt fünfzehn Minuten je Spieler und Partie. Für die Auslosung zur Endrunde wird die Farbverteilung nicht aufgehoben.
2. Als Turnierwertungszahl wird die jeweils höhere vorliegende ELO- bzw. DWZ-Zahl genommen. Als Verein für eine eventuelle Wertung unter Vereinslosen zählen sowohl Vereine des DSB als auch Betriebsschachgruppen.
3. Es gelten die aktuellen Fide-Regeln, sofern nichts anderes in der Turnierordnung oder der Ausschreibung festgelegt worden ist.
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 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.



Schachklub Tempelhof 1931 e.V.

7. Notation ist nicht obligatorisch. Alle Züge (auch Rochade, 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 regelwidrigen 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. Endspiel KLK) und bei beiderseitiger Zeitüberschreitung. Entgegen §8 ist eine Partie auch remis bei Zeitüberschreitung der stärkeren Partei in einer elementaren Mattführung (z.B. im Endspiel KLSK) oder wenn die schwächere Partei aus technischen Gründen nicht mehr gewinnen kann (z.B. KDKS).
10. Der Sieger einer Partie hat der Turnierleitung nach Partieende unverzüglich das Ergebnis zu melden. Bei Remis meldet der Spieler mit den weißen Steinen.
11. Ein Protest gegen eine Entscheidung der Turnierleitung ist unmittelbar nach der Partie mündlich 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 Spielern aus dem Teilnehmerkreis gebildet wird und eventuelle Streitfälle endgültig entscheidet.
12. Einzelheiten zu Startgeldern, Zahl und Höhe der Preise und Spielereinstufungen betreffend, werden durch die Turnierausschreibung geregelt.

Berlin-Tempelhof, April 2015