

Turnierordnung des Pinneberger Schachclub von 1932 e.V.

1. Es wird zur Turnierverwaltung und Turnierorganisation Swiss Chess Version 8.40 oder neuer eingesetzt. Die Turniereinstellungen von Swiss Chess befinden sich im Anhang.
2. Die Swiss Chess Datei wird sofort nach Turnierende zur DWZ Auswertung an den Hamburger Schachverband gesendet.
3. Es gelten die Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE). Sie sind Bestandteil dieser Turnierordnung, soweit diese nichts anderes vorschreibt.
4. Die Karenzzeit beträgt 60 Minuten: Der Spieler, der später als eine Stunde nach offiziellem Spielbeginn erscheint, hat seine Partie verloren. Erscheinen beide Spieler um mehr als 1 Stunde verspätet, so wird die Partie für beide als verloren gewertet.
5. Es ist den Spielern nicht gestattet, das Turnierareal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Das Turnierareal ist begrenzt auf den Spielbereich, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie auf weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche. Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielbereich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. (Spielbereich – Turniersaal)
6. Es besteht Rauchverbot im Turniersaal.
7. Handys werden während der Partie ausgeschaltet. Klingelt bei einem Spieler während der Partie das Handy im Turniersaal, so erhält der Spieler eine Zeitstrafe von 10 Minuten. Vibrationsalarm bleibt beim ersten Mal ohne Folgen.
8. Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge (Zeitkontrolle). Danach müssen die verbleibenden Züge innerhalb von 30 Minuten ausgeführt werden. Die Zeitkontrolle gilt als erreicht, wenn bei einem Spieler das Blättchen gefallen ist. Erst danach werden entweder durch einen Spieler oder durch den Turnierleiter die Uhren um jeweils 30 Minuten vorgestellt.
9. Die Analoguhren sind auf 4 Uhr zu stellen. Die Digitaluhren sind auf Mode 08 zu stellen.
10. Der Sieger einer Partie oder bei Remis, der Spieler mit den weißen Steinen, muss unmittelbar nach dem Ende der Partie die Spielberichts Karte und die Originale der Partie-Formulare bei der Turnierleitung abgeben. Die Originale können am nächsten Spielabend, nach Runde und Brett-Nr. sortiert, bei der Turnierleitung abgeholt werden.
11. Versäumt ein Spieler eine Runde ohne Entschuldigung, muss er bis zum Freitag seine weitere Teilnahme bestätigen, sonst wird er vom Turnier ausgeschlossen.
12. In Ausnahmefällen und in gegenseitigem Einvernehmen kann eine Partie nachgeholt werden. Die letzte Runde kann nicht nachgeholt werden. Die Ergebnisse verlegter Partien müssen der Turnierleitung vor der nächsten Runde mitgeteilt werden. Ergebnisse verlegter Partien werden zunächst durch die Turnierleitung festgelegt, um angemessene Paarungen für die nächste Runde vornehmen zu können.
Regeln für die Festlegung:
 - Falls DWZ Weiß - DWZ Schwarz $\geq +100$ dann 1:0
 - Falls DWZ Weiß - DWZ Schwarz ≤ -150 dann 0:1, sonst remis
13. Die Auslosung der folgenden Runde (inkl. Abschätzung der noch nicht gespielten Partien) wird grundsätzlich jeweils am Freitag auf der Home-Page veröffentlicht.
14. Für die Ermittlung der Preisträger entscheidet bei Punktgleichheit die Wertung in folgender Reihenfolge: Buchholz- und Buchholzsummen-Wertung, Zahl der Siegpunkte. Führt diese Wertung zu keiner Entscheidung, werden die in Frage kommenden Preise geteilt.
15. Die Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig!

Im Anhang:

- Turniereinstellungen von Swiss Chess
- Regeln für nicht zustande gekommene Partien

Turnierordnung des Pinneberger Schachclub von 1932 e.V.

Anhang:

SWISS-CHESS Turniereinstellung

1. Turniermodus
 - ⤴ Einzelspielerturnier
 - ⤴ Schweizer System / Standard / alle Einstellungen
 - ⤴ Rundenzahl: 7
2. Allgemeiner Teil (1)
 - ⤴ Sieg = 1 ; Remis = ½
 - ⤴ Farbe des 1. Spieler in der 1. Runde : Weiß
3. Allgemeiner Teil (2)
 - ⤴ TWZ-Ermittlung und Darstellung
 - ⤴ NWZ vor ELO (nur DWZ)
 - ⤴ Gleiche Rangnummer bei gleicher Feinwertung
 - ⤴ Rangliste mit deaktivierten Teilnehmern
 - ⤴ Kampflöse Verluste in Partien Zählung (SVR) werten
4. Schweizer System (1)
 - ⤴ Paarungsermittlung: Standard (FIDE)
 - ⤴ Gruppeneinteilung nach FIDE
 - ⤴ Ranglistendarstellung: Standard
 - ⤴ weitere Einstellungen
 - ⤴ Ranglistenkorrektur (BuW, SoB) nach FIDE: nein
 - ⤴ Kampflöse Paarung erneut setzen (FIDE): nein
 - ⤴ Paarungen mit Berücksichtigung der Farben ermitteln (FIDE-Regel)
5. Schweizer System (2)
 - ⤴ Einzelspieler-Feinwertungen
 - ⤴ 2. Wertung: Buchholzwertung
 - ⤴ 3. Wertung: Buchholzsumme
 - ⤴ 4. Siege als letzte Wertung
 - ⤴ Maximale Farbdifferenz: 2 (FIDE)
 - ⤴ Maximale Farbgleichheit: 2 (FIDE)
 - ⤴ Runden mit Test auf Vereinsgleichheit: 2
 - ⤴ Runden mit Test auf Verbandsgleichheit: 0
 - ⤴ Anzahl der Streichwertungen Buchholz, Feinwertung: 0 bei Bedarf bis zu 2
 - ⤴ Runde mit erzwungenem Farbausgleich: 0

Regeln für nicht zustande gekommene Partien

Wer am Spieltag nicht kann, hat schlechte Karten:

- Will/kann der Gegner keinem anderen Termin zustimmen, so hat der Gegner kampflos gewonnen.
- Können beide Gegner nicht und sich auch auf keinen anderen Termin einigen, so wird die Partie kampflos remis gewertet.
- Kommt ein Gegner ohne Entschuldigung vor der Partie nicht, so hat er kampflos verloren.