



# Spielordnung des Schachverein Erftstadt e.V.

---

## § 1 Anwendungsbereich

- (1) Mit dieser Spielordnung wird ein Rahmen für die Durchführung von Turnieren und Meisterschaften des SV Erftstadt e.V. festgelegt.
- (2) Die jeweilige Turnierausschreibung regelt die Einzelheiten und ist bindend.

## § 2 Teilnahmeberechtigung

- (1) Für die Offene Erftstädter Stadtmeisterschaft sind alle Gäste und Mitglieder des Vereins teilnahmeberechtigt. Turniersieger kann jeder werden.
- (2) Für sämtliche anderen Turniere sind alle Gäste und Mitglieder des Vereins teilnahmeberechtigt. Gäste werden für die Gesamtwertung nicht gewertet. Turniersieger können ausschließlich Vereinsmitglieder werden.

## § 3 Offene Erftstädter Stadtmeisterschaft

- (1) Die Stadtmeisterschaft wird in zwei verschiedenen Gruppen ausgetragen.  
Die Gruppe B ist von 0-1199 DWZ  
Die Gruppe A ist ab 1200 DWZ  
Sollten sich für eine Gruppe weniger als 6 Spieler gemeldet haben, werden die Gruppen zusammengefasst.
- (2) Der Spielmodus innerhalb einer Saison ist abhängig von der Anzahl der Teilnehmer.

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| ≤8 Teilnehmer     | Rundenturnier                  |
| 9 – 15 Teilnehmer | fünf Runden Schweizer System   |
| ≥16 Teilnehmer    | sieben Runden Schweizer System |

- (3) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 90 Minuten. Ab dem ersten Zug gibt es einen Aufschlag (Inkrement) von 30 Sekunden pro Zug.
- (4) Der Spieler, der am angesetzten Termin nicht spielen kann, informiert rechtzeitig vor der Runde Gegner und Turnierleiter. Es kann vorgespielt werden. Es kann bis zu einen Tag vor der nächsten Auslosung nachgespielt werden. Alle Partien müssen beendet und alle Ergebnisse müssen vor der nächsten Auslosung gemeldet sein. Der Spieler ist dafür verantwortlich, mit dem Gegner einen geeigneten Verlegungstermin vor dem nächsten Spieltag zu finden. Können sich die Spieler nicht auf einen Termin einigen, legt der Turnierleiter einen Termin fest. Der Gewinner (bei Remis beide Spieler) muss spätestens am darauffolgenden Tag dem Turnierleiter das Ergebnis persönlich oder per Mail melden. Wird die Ergebnismeldung versäumt, so wird die Partie für beide Spieler genullt. Die letzte Runde kann nicht nachgespielt werden. Ausnahme ist eine vor der Runde

nachgewiesene Erkrankung mit ärztlichem Attest. In diesem Fall kann bis zu 7 Tage nachgespielt werden.

- (5) Es wird mit dem Programm Swiss-Chess ausgelost. Der Turnierleiter gibt spätestens sechs Tage im Voraus die Partien der nächsten Runde bekannt. Die letzte Runde wird spätestens 13 Tage im Voraus bekanntgegeben.
- (6) Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Sonneborn-Berger-Finwertung. Bei erneuter Gleichheit entscheidet die Fortschrittswertung.
- (7) Spieler, die unentschuldigt eine Partie kampflos verlieren, können vom Turnier ausgeschlossen werden. Spieler, die zwei Mal eine Partie kampflos verlieren, werden vom Turnier ausgeschlossen.
- (8) Die Stadtmeisterschaft wird zur DWZ-Auswertung eingereicht.
- (9) Die Spieler stimmen mit ihrer Teilnahme der Stadtmeisterschaft zu, dass ihre Mailadresse allein zum Zwecke der Terminvereinbarungen an die Teilnehmer der jeweiligen Gruppe weitergeleitet werden dürfen.

#### **§ 4 Doris & Helmut Schlich Schnellschachturnier**

- (1) Innerhalb einer Saison werden fünf Schnellschachturniere gespielt. Davon jeweils vier Qualifikationsturniere und ein Finale.
- (2) Der Spielmodus innerhalb einer Saison ist abhängig von der Anzahl der Teilnehmer.

|                  |                                     |
|------------------|-------------------------------------|
| ≤6 Teilnehmer    | Rundenturnier 15 Minuten Bedenkzeit |
| 7 – 8 Teilnehmer | Rundenturnier 10 Minuten Bedenkzeit |
| ≥9 Teilnehmer    | fünf Runden Schweizer System        |

- (3) Für den ersten Platz jedes Qualifikationsturniers gibt es zehn Punkte, für den zweiten Platz neun Punkte usw. Für die Gesamtwertung gibt es bei vier Runden zwei Streichergebnisse.
- (4) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 15 Minuten. Bei sieben oder acht Spielern wird die Bedenkzeit auf 10 Minuten verkürzt.
- (5) Sollten an einem Spieleabend mehrere Spieler punktgleich sein, werden die Punkte für die betreffenden Plätze aufsummiert und durch die Anzahl der betroffenen Spieler geteilt (Ein Beispiel: Zwei Spieler sind punktgleich auf dem ersten Platz. Die Punkte des ersten und zweiten Platzes werden addiert ( $10+9=19$ ) und durch die Anzahl der Spieler geteilt ( $19/2=9,5$ ). Jeder Spieler erhält 9,5 Punkte.). Sollte der 10. Platz geteilt werden, erhalten alle betroffenen Spieler einen Punkt.
- (6) Sollten am Ende der Qualifikationsturniere in der Gesamtwertung mehrere Spieler punktgleich sein, werden ihre Streichergebnisse miteinbezogen. Sollten die Punkte trotzdem gleich sein, entscheidet bei gleicher Platzierung der qualifizierten Spieler das Los, bei nicht qualifizierten Spielern werden die Plätze geteilt. Sollte der vierte Platz geteilt sein, wird ein Stichkampf um die Qualifizierung ausgetragen. Bei zwei Spielern entscheidet eine Armageddon Partie (Weiß 10 Minuten und Schwarz 7 Minuten) mit ausgelosten Farben über die Qualifizierung. Bei mehr Spielern entscheidet die Turnierleitung oder ersatzweise der erweiterte Vorstand über einen

geeigneten StICKkampf.

- (7) Für das Finale qualifizieren sich die ersten vier Plätze in der Gesamtwertung nach (6). Im Finale wird ein KO-Turnier ausgetragen (Runde 1 (Halbfinale) 1:4 und 2:3, Runde 2 (Finale) Sieger 1: Sieger 2 und Verlierer 1: Verlierer 2 (Spiel um Platz 3)
- (8) In den jeweiligen Runden werden unter den Spielern mit abwechselnden Farben jeweils zwei Runden Schnellschach gespielt.
- (9) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 15 Minuten.
- (10) Sollten die Spieler nach den regulär gespielten Partien punktgleich sein, entscheidet eine Armageddon Partie (Weiß 10 Minuten und Schwarz 7 Minuten Bedenkzeit) mit ausgelosten Farben das Ergebnis.

## § 5 Blitzturnier

- (1) Innerhalb einer Saison werden fünf Blitzturniere gespielt. Davon jeweils vier Qualifikationsturniere und ein Finale.
- (2) Der Spielmodus innerhalb einer Saison ist abhängig von der Anzahl der Teilnehmer.

|                   |                              |
|-------------------|------------------------------|
| ≤8 Teilnehmer     | doppelrundiges Rundenturnier |
| 9 - 16 Teilnehmer | Rundenturnier                |
| ≥17 Teilnehmer    | elf Runden Schweizer System  |

- (3) Für den ersten Platz jedes Qualifikationsturniers gibt es zehn Punkte, für den zweiten Platz neun Punkte usw. Für die Gesamtwertung gibt es bei vier Runden zwei Streichergebnisse.
- (4) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 5 Minuten.
- (5) Die Punktgleichheit am Spieleabend ist analog zu § 4 (5) geregelt.
- (6) Sollten am Ende der Qualifikationsturniere in der Gesamtwertung mehrere Spieler punktgleich sein, werden ihre Streichergebnisse miteinbezogen. Sollten die Punkte trotzdem gleich sein, entscheidet bei gleicher Platzierung der qualifizierten Spieler das Los, bei nicht qualifizierten Spielern werden die Plätze geteilt. Sollte der vierte Platz geteilt sein, wird ein StICKkampf um die Qualifizierung ausgetragen. Bei zwei Spielern erfolgt eine Armageddon Partie (Weiß 5 Minuten und Schwarz 4 Minuten) mit ausgelosten Farben über die Qualifizierung. Bei mehr Spielern entscheidet die Turnierleitung oder ersatzweise der erweiterte Vorstand über einen geeigneten StICKkampf.
- (7) Die Qualifizierung und Austragung des Finales sind analog zu § 4 (7).
- (8) Im Finale wird ein vierrundiges Rundenturnier mit abwechselnden Farben gespielt. Die Startposition der Spieler richtet sich nach der Platzierung in den Qualifikationsturnieren:

|   |   |
|---|---|
| 3 | 4 |
| 2 | 1 |

Spieler 1 dreht nach jeder Runde das Brett. Nach jeder dritten Runde werden beide Bretter gedreht.

- (9) Die Bedenkzeit ist analog zu (4).
- (10) Sollten die Spieler nach den regulär gespielten Partien punktgleich sein, entscheidet ein Stichkampf über das Ergebnis. Hierbei werden zunächst zwei zusätzliche Partien nach ausgetragen. Sollte auch dies zu keiner Entscheidung führen, erfolgt eine Armageddon Partie (Weiß 5 Minuten und Schwarz 4 Minuten) mit ausgelosten Farben.

## § 6 Handicap-Schnellschachturnier

- (1) Innerhalb einer Saison werden mindestens vier Handicap-Schnellschachturniere gespielt.
- (2) Der Spielmodus innerhalb einer Saison ist abhängig von der Anzahl der Teilnehmer.

|                |                                |
|----------------|--------------------------------|
| ≤8 Teilnehmer  | Rundenturnier                  |
| 9 – 10         | fünf Runden Schweizer System   |
| ≥11 Teilnehmer | sieben Runden Schweizer System |

- (3) Für den ersten Platz jedes Handicap-Schnellschachturniers gibt es zehn Punkte, für den zweiten Platz neun Punkte usw. Für die Gesamtwertung gibt es bei vier bis fünf Runden insgesamt ein Streichergebnis, ab sechs Runden zwei Streichergebnisse.
- (4) Die Teilnehmer werden zu Beginn der Saison in verschiedene Gruppen nach ihrer Spielstärke geordnet:

A: Aufstieg B:  
 B: 1900+ DWZ  
 C: 1700+ DWZ  
 D: 1500+ DWZ  
 E: 1300+ DWZ  
 F: 1100+ DWZ  
 G: <1100 DWZ  
 H: Abstieg F

- (5) Die Gruppeneinteilung nach (4) kann sich über die Saison durch die Ergebnisse in den einzelnen Turnieren ändern. Die Plätze 1 und 2 steigen nach einem Turnier eine Gruppe auf. Die letzten beiden Plätze steigen entsprechend eine Gruppe ab. Die Gruppen A und H können nur durch Auf- beziehungsweise Abstiege erreicht werden. Sollte jemand nicht auf- bzw. absteigen können (Gruppe A/H) rückt der nächstplatzierte Spieler nach.
- (6) Die Bedenkzeiten und das Materialverhältnis werden durch die entsprechende Gruppendifferenz der beiden Spieler entschieden. Dies richtet sich nach folgendem Schema:

Differenz 0: Beide Spieler spielen eine Partie ohne materielle Nachteile mit 10 Mi-

nuten Bedenkzeit.

Differenz 1: A (8 Minuten) gegen B (12 Minuten) Spieler A ohne c- und f-Bauer.

Differenz 2: A (6,5 Minuten) gegen B (13,5 Minuten) Spieler A ohne b-Springer.

Differenz 3: A (5 Minuten) gegen B (15 Minuten) Spieler A ohne b-Springer und c-Bauer.

Differenz 4: A (4 Minuten) gegen B (16 Minuten) Spieler A ohne h-Turm.

Differenz 5: A (3 Minuten) gegen B (17 Minuten) Spieler A ohne b-Springer und f-Läufer.

Differenz 6: A (2,5 Minuten) gegen B (17,5 Minuten) Spieler A ohne f-Läufer und h-Turm.

Differenz 7: A (2 Minuten) gegen B (18 Minuten) Spieler A ohne h- und a-Turm.

Erläuterung: A = Spieler der höheren Gruppe, B = Spieler der niedrigeren Gruppe

- (7) Sollten am Ende der Saison in der Gesamtwertung mehrere Spieler punktgleich sein, werden ihre Streichergebnisse miteinbezogen. Der Spieler mit den meisten Punkten aus allen Runden gewinnt. Sollten die Punkte trotzdem gleich sein, werden die Plätze geteilt.

## **§ 7 Vereinsmeisterschaft**

- (1) Die Spieler werden anhand ihrer DWZ und ihren Ergebnissen in den vorherigen Vereinsmeisterschaften nach (10) in Gruppen mit mindestens sechs und maximal acht Teilnehmern eingeteilt. Spieler ohne DWZ werden durch die Turnierleitung einer Gruppe zugewiesen. Der Fokus liegt bei der Verteilung auf möglichst großen Gruppen (z.B.: bei 24 Teilnehmern 3x8 statt 4x6) und einer gleichmäßigen Verteilung (z.B.: bei 22 Teilnehmern 2x7 und 1x8 statt 2x8 und 1x6).
- (2) Es werden jeweils zwei Partien in einer Runde mit wechselnder Farbverteilung nach (3) und (4) gespielt.
- (3) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 45 Minuten. Ab dem ersten Zug gibt es einen Aufschlag (Inkrement) von 15 Sekunden pro Zug. Es gilt eine Notationspflicht.
- (4) Die beiden Partien werden nach Möglichkeit an einem Spielabend gespielt. Sollte die 1. Partie nach 21:30 Uhr enden, steht es den Spielern frei, die zweite Partie zu verlegen, sofern die Frist nach (5) dadurch gewahrt bleibt. Wird die Verlegung versäumt, wird die zweite Partie mit -:- gewertet.
- (5) Alle Partien sollen innerhalb von einer Saison gespielt werden. Die Fristen sind nach folgendem Schema eingeteilt:
  - Runde 1-2 bis zum letzten Spieltag im Oktober/November
  - Runde 3-4 letzter Spieltag Januar/Februar
  - Runde 5-6 letzter Spieltag April/Mai
  - Runde 7 letzter Spieltag JuniBei 6er-Gruppen wird alles entsprechend angepasst.  
Die Spieler sind dafür verantwortlich ihre Spieltermine zu vereinbaren. Wird kein Termin vereinbart, gilt das Fristende als gesetzter Termin. Der Gewinner (bei Remis mindestens einer der beiden Spieler) muss spätestens am darauffolgenden Tag der

Turnierleitung das Ergebnis persönlich oder per Mail melden. Wird die Ergebnismeldung versäumt, kann die Partie für beide Spieler genullt werden.

- (6) Abweichend von (5) kann in begründeten Ausnahmefällen die Frist einer Runde verlängert werden, sofern die Zustimmung des Turnierleiters eingeholt wurde. Termin und Begründung müssen dem Turnierleiter spätestens eine Woche vor Fristende mitgeteilt werden. Die Frist kann dabei um maximal einen Monat verlängert werden. Die Frist der letzten Runde kann gegebenenfalls wegen der Ferientermine nicht verlängert werden.
- (7) Der Gewinner (bei Remis mindestens einer der beiden Spieler) muss spätestens am darauffolgenden Tag der Turnierleitung das Ergebnis persönlich oder per Mail melden. Wird die Ergebnismeldung versäumt, kann die Partie für beide Spieler genullt werden.
- (8) Ein Sieg mit 2 oder 1,5 Brettpunkten wird mit einem Punkt gewertet, ein Unentschieden mit 1 Brett- punkt wird mit einem halben Punkt gewertet, ein Verlust mit 0 oder 0,5 Brettpunkten wird mit null Punkten gewertet.
- (9) Bei Punktgleichheit entscheidet die Anzahl der Brettpunkte über die Platzierung. Bei erneuter Gleichheit entscheidet die Sonneborn-Berger-Wertung.
- (10) Der 1. Platz einer Gruppe wird in den folgenden Vereinsmeisterschaften mit einem Vorteil von 100 DWZ-Punkten eingeteilt.  
Der 2. Platz einer Gruppe wird in den folgenden Vereinsmeisterschaften mit einem Vorteil von 50 DWZ-Punkten eingeteilt.  
Der vorletzte Platz einer Gruppe wird in den folgenden Vereinsmeisterschaften mit einem Nachteil von 50 DWZ-Punkten eingeteilt.  
Der letzte Platz einer Gruppe wird in den folgenden Vereinsmeisterschaften mit einem Nachteil von 100 DWZ-Punkten eingeteilt.  
Spieler, welche in der vorangegangenen Vereinsmeisterschaft nicht teilgenommen haben oder vom letzten Turnier ausgeschlossen wurden, verlieren ihre bis dahin erspielten Vorteile und werden mit einem Minus von 100 DWZ-Punkten eingeteilt.  
Der maximale Nachteil bei der Einteilung beträgt 100 DWZ-Punkte.
- (11) Spieler, die eine Runde kampflos verlieren, können vom Turnier ausgeschlossen werden. Spieler, die zwei Mal eine Runde kampflos verlieren, werden vom Turnier ausgeschlossen.
- (12) Die Spieler stimmen mit ihrer Teilnahme der Vereinsmeisterschaft zu, dass ihre Mailadresse allein zum Zwecke der Terminvereinbarungen an die Teilnehmer der jeweiligen Gruppe weitergeleitet werden dürfen.

## § 8 Themenabend

- (1) Innerhalb einer Saison können mehrere Themenabende angeboten, wobei die Anzahl der Termine nicht festgelegt ist.
- (2) Der Spielmodus innerhalb einer Saison ist abhängig von der Anzahl der Teilnehmer.

≤8 Teilnehmer  
9 - 10 Teilnehmer

Rundenturnier  
fünf Runden Schweizer System

- (3) Die ersten Spielzüge einer ausgewählten Eröffnungsvariante werden vorgegeben. Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 10 Minuten ohne Inkrement.
- (4) Für den ersten Platz jedes Turniers gibt es zehn Punkte, für den zweiten Platz neun Punkte usw. Für die Gesamtwertung werden die Punkte der einzelnen Themenabende addiert.
- (5) Bei Punktgleichheit werden die Plätze geteilt.
- (6) In den Partien wird eine vorgegebene Stellung ausgespielt.

## **§ 9 Auszeichnungen**

- (1) Der erste Platz eines jeden Turniers erhält einen Pokal, der zweite und dritte Platz eine Medaille. Die ersten drei Plätze erhalten jeweils eine Urkunde.

## **§ 10 Jugendturniere**

- (1) Bei allen Jugendturnieren gilt die Jugendspielordnung.

## **§ 11 Regelwerke**

- (1) Soweit die Spielordnung oder die jeweilige Turnierausschreibung nichts anderes regeln, wird nach den jeweils aktuellen Fassungen der Bundesturnierordnung des Schachbundes Nordrhein-Westfalen und den aktuellen FIDE-Regeln gespielt.
- (2) Abweichend von Artikel 6.7.1 der FIDE-Regeln („*Karenzzeit*“) gilt für alle Turniere, dass jeder Spieler, der länger als eine halbe Stunde verspätet am Schachbrett erscheint, die Partie verliert.
- (3) Abweichend von Artikel 11.3.2.2 der FIDE-Regeln („*Elektronische Geräte*“) gilt für alle Turniere, dass jeder Spieler beim ersten Verstoß lediglich verwarnet wird. Beim zweiten Verstoß innerhalb eines Turniers wird Artikel 11.3.2.2 der FIDE-Regeln angewendet.

## **§ 12 Proteste**

- (1) Proteste sind nach Möglichkeit sofort, ansonsten binnen 24 Stunden dem Turnierleiter mitzuteilen. Entscheidet dieser nicht sofort oder ist einer der von der Entscheidung betroffenen Spieler mit der Entscheidung nicht einverstanden, so ist der Protest schriftlich binnen zwei Tagen nachzureichen.
- (2) Über einen Protest gegen die Entscheidung des Turnierleiters entscheidet der Turnierausschuss, bestehend aus dem ersten Vorsitzenden, einem vom Turnierleiter und 1. Vorsitzenden gewählten Mitglied des erweiterten Vorstandes, und einem Mitglied des Schachvereins, das vom Protestierenden benannt wird. Dieser Ausschuss beschließt endgültig mit einfacher Mehrheit.

## **§ 13 Beteiligung an Mannschaftsmeisterschaften**

- (1) Der Schachverein Erftstadt e.V. beteiligt sich an den Mannschaftskämpfen des Kölner Schachverbandes und der übergeordneten Verbände.
- (2) Endgültig wird die Rangfolge vom erweiterten Vorstand und den Mannschaftsführern bestimmt. Bei der Rangfolge im Rahmen der Mannschaftsmeldung werden die folgenden Kriterien berücksichtigt:
  - a) Die Mannschaftsergebnissen (DWZ-Ergebnis) aus der letzten Saison;
  - b) die aktuelle DWZ-Zahl;
  - c) sonstigen Turnierergebnisse und Beteiligung am Spielbetrieb.
- (3) Jugendliche können höher in der Rangfolge eingestuft werden, falls eine weitere positive Entwicklung zu erwarten ist.

## **§ 14 Schlussbestimmungen**

- (1) Änderungen der Spielordnung können nur vom erweiterten Vorstand oder der Mitgliederversammlung beschlossen werden.
- (2) Diese Spielordnung wurde am 27.07.2025 durch den erweiterten Vorstand beschlossen und tritt ab diesem Zeitpunkt in Kraft.