

REGELUNGEN ZU DEN VEREINSTURNIEREN 2025/26

VEREINSMEISTERSCHAFT

Der Vereinsmeister wird in zwei Runden und 3 Gruppen ausgespielt. Nach jeder Runde werden die Gruppen neu gebildet. Die zwei Letztplatzierten von Gruppe A und Gruppe B steigen ab und die zwei Erstplatzierten der Gruppe B und der Gruppe C steigen auf. Nach der ersten Runde können Neueinsteiger in der Gruppe C starten. Damit die Gruppen in etwa gleich viele Spieler enthalten sind eventuell andere Gruppeneinteilungen nötig. Dies erfolgt durch zusätzliche Absteiger/Aufsteiger bzw. weniger Absteiger/Aufsteiger.

Bei Punktegleichheit entscheidet das Sonnebornberger System und dann das verfeinerte Sonnebornberger System. Falls auch damit keine Entscheidung herbeigeführt werden kann, erhalten die Spieler den gleichen Platz zugewiesen. Bei entscheidenden Plätzen um den Aufstieg und den Abstieg, werden jedoch von den beiden betroffenen Spielern Kurzpartien gespielt, siehe hierzu den Abschnitt Kurzpartien-Regelung.

Sollten jedoch mehr als zwei Spieler bei den entscheidenden Plätzen betroffen sein, siehe auch hier den Abschnitt Kurzpartien-Regelung.

Ermittlung des Vereinsmeisters

Vereinsmeister wird derjenige, der in Hin- und Rückrunde den 1. Platz in Gruppe A belegt. Sollten dies zwei verschiedene Personen sein, so findet ein Entscheidungsspiel mit klassischer Bedenkzeit um den ersten Platz statt. Der Verlierer belegt dabei den zweiten Platz in der Vereinsmeisterschaft.

Selbiges Prinzip gilt für den zweiten und dritten Platz, es sei denn, es findet bereits ein Entscheidungsspiel um den ersten Platz statt – hier belegt der Zweitplatzierte aus Hin- und Rückrunde der Gruppe A den dritten Platz. Sind es auch hier zwei verschiedene Personen, findet zwischen diesen beiden Spielern ein klassisches Entscheidungsspiel um Platz drei statt.

Der Sieger des Glaspokals wird der Spieler mit einer DWZ ≤ 1600 und der sowohl in der Hin- als auch in der Rückrunde die höchste Platzierung hat. Sind dies zwei verschiedene Spieler, so entscheidet die höhere Platzierung der jeweils anderen Runde. Falls diese Plätze von denselben Spielern belegt werden, wird der Sieger durch ein klassisches Entscheidungsspiel dieser beiden Personen ermittelt.

Kommt es dazu, dass in Hin- oder Rückrunde ein entscheidender Platz von zwei Spielern belegt wird, so entscheidet das Sonnebornberger-System, dann das verfeinerte Sonnebornberger-System. Liegt in beiden Wertungen Punktegleichheit vor, kommt es zu Kurzpartien, siehe hierzu den Abschnitt Kurzpartien-Regelung.

Sollte ein Spieler zwei Entscheidungspartien spielen müssen, so spielt dieser nur diejenige um den höheren Platz aus. Der eigentliche Gegner belegt automatisch den Platz, der aus einer Niederlage des nun ausgelassenen Entscheidungsspiels resultieren würde.

Eine Überschneidung mit dem Entscheidungsspiel des Glaspokals betrifft immer nur zwei Spieler, die neben dem Entscheidungsspiel um den Glaspokal auch eine Entscheidungspartie um eine Platzierung in der Vereinsmeisterschaft spielen müssten. In diesem Fall ist nur eine Entscheidungspartie notwendig und ihr Ausgang bestimmt die Platzierung in der Vereinsmeisterschaft sowie den Sieger des Glaspokals. In allen Fällen gilt:

- (i) Die Farbverteilung einer Entscheidungspartie wird vorher ausgelost.
- (ii) Endet eine Entscheidungspartie Remis, kommt es zu Kurzpartien, siehe hierzu den Abschnitt Kurzpartien-Regelung.

Für besseres Verständnis ist im Anhang eine Beispieltabelle.

VEREINSPOKAL

Die Vorrunde wird in 6 Gruppen mit 3 Spielern (Gruppen 2 – 6) und 4 Spieler (Gruppe 1) ausgetragen.

Die ersten zwei der Gruppen qualifizieren sich für die nächste Runde.

Danach wird eine Zwischenrunde in 4 Gruppen mit je 3 Spielern gespielt.

Die Gruppenersten und die Gruppenzweiten qualifizieren sich für das Viertelfinale.

Bei Punktegleichheit in der Vorrunde als auch in der Zwischenrunde entscheidet das Sonnebornberger System, verfeinerte Sonnebornberger Wertung, direkter Vergleich und zuletzt die niedrigere DWZ.

Falls auch hierdurch keine Entscheidung herbeigeführt werden kann, werden von den beiden gleich platzierten Kurzpartien gespielt, siehe hierzu den Abschnitt Kurzpartien-Regelung.

Sollten jedoch alle drei oder vier Spieler gleich platziert sein, siehe auch hier den Abschnitt Kurzpartien-Regelung.

Das Viertelfinale, Halbfinale und Finale werden dann im k.o.-System ausgetragen. Sowohl die Paarungen als auch die Farben werden ausgelost. Bei Remis werden Kurzpartien gespielt, siehe hierzu den Abschnitt Kurzpartien-Regelung.

Kurzpartien-Regelung

Es kommt zu Kurzpartien, wenn

- (i) Aufstiegsplätze nicht eindeutig sind durch Partiepunktegleichheit.
- (ii) Die Plätze eins, zwei und/oder drei in Gruppe A nicht eindeutig sind durch Gleichheit der Partiepunkte sowie in Zweit- und Drittwertung.
- (iii) In der Gruppenphase des Vereinspokals keine Entscheidung nach Erst, Zweit- und Drittwertung sowie DWZ-Vergleich gefällt werden kann.

(iv) Eine Partie im Vereinspokal der k.o.-Phase Remis endet
Sind zwei Spieler betroffen, spielen diese drei 15-Minuten-Kurzpartien. Ist hiernach auch keine Entscheidung erzielt worden, werden so lange weitere 15-Minuten-Kurzpartien gespielt, bis eine gewonnen wurde. Die Farben werden nach jedem Spiel getauscht. Die Farbverteilung der ersten Partie wird vorher ausgelost.

Sind mehr als zwei Spieler betroffen, erfolgt eine Runde Kurzpartien aller betroffener Spieler, in denen jeder gegen jeden spielt. Der letzte in dieser Runde wird danach in der Tabelle entsprechend nach unten eingestuft. Bei Gleichstand wird diese Runde Kurzpartien so lange wiederholt, bis schließlich eine Entscheidung gefallen ist. Die Farbverteilung wird vorher ausgelost. Bei wiederholter Runde wird mit vertauschten Farben gestartet.

VEREINSBLITZMEISTERSCHAFT

Termin siehe Terminplan. Die Vereinsblitzmeisterschaft wird je nach Teilnehmerzahl Einrundig oder Zweirundig gespielt. Bei Punktegleichheit entscheidet die Sonnebornberger Wertung (nur um den ersten Platz bei zwei oder drei punktgleichen Spielern entscheiden zwei bzw. vier Blitzpartien der betroffenen Spieler, d.h. diese spielen ein weiteres zweirundiges Blitzturnier untereinander).
Sofern dann noch keine Entscheidung gefallen ist, (ein Spieler der den 3.Platz in diesem Stichkampf belegt scheidet aus) wird solange ein weiteres zweirundiges Blitzturnier gespielt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

SOMMERTURNIER

Das Sommerturnier 2026 wird in zehn Runden (fünfmal Blitzen und fünfmal Kurzpartien) ausgetragen. Die jeweils drei besten Ergebnisse in den beiden Kategorien werden zur Ermittlung des Gesamtsiegers ausgewertet. Weiterhin werden zusätzlich auch jeweils der beste Spieler im Blitzen und in den Kurzpartien (hier zählen ebenfalls nur die drei besten Ergebnisse) geehrt. Für alle Sieger gibt es Geldpreise und eine Urkunde; Doppelplatzierungen sind nicht möglich.

ALLGEMEINES

Spielbeginn ist am jeweiligen Spieltag um 20:00 Uhr. Es ist aber auch möglich die Partien bereits vorher zu Spielen. Auch an anderen Tagen in der Woche oder vor 20:00 Uhr am Freitag.

Kommt eine Partie am Spielabend nicht zustande, sollte die anwesende Person in der Turniertabelle ein Häkchen hinter seinem Namen machen.

Kommt die Partie bis zum Ende der Runde nicht zustande wird nach diesem Häkchen die Partie Kampflös gewertet.

Jugendliche dürfen ab 22:00 Uhr unabhängig von Stellung, Zugzahl und Bedenkzeit eine Hängepartie fordern. Ansonsten sind Hängepartien nur im beidseitigen Einverständnis möglich.

Für Vereinsmeisterschaft und Vereinspokal gelten folgende Bedenkzeiten:

Je Spieler 90 Minuten für 40 Züge, danach 30 Minuten für den Rest der Partie und

30 Sekunden zusätzlich für jeden Zug ab dem 1. Zug.