

Vereinspokal 2025

1 Grundsätzliches

Die Teilnehmerzahlen der Vereinsmeisterschaften waren seit langem rückläufig. Viele Spieler wollen nicht freitags abends regelmäßig lange Partien spielen und sich u.U. ihre DWZ runterspielen. Wir haben deshalb überlegt, anstatt der VM einen Vereinspokal zu spielen:

- **Doppel-KO-System**
- **keine DWZ-Auswertung**

2 Doppel-KO-System

Das Doppel-KO-System wird in zwei „Klammern“ gespielt: der Gewinner- und der Verliererklammer (GK und VK). Alle Spieler starten in der GK. Nach der ersten Niederlage spielt man in der VK weiter und hat nach wie vor Chancen auf den Gesamtsieg, der im großen Finale (GF) zwischen dem Sieger der GK und dem der VK ausgespielt wird. Nach der zweiten Niederlage ist man endgültig ausgeschieden, muss aber noch Platzierungsspiele spielen.

Verliert der Sieger der GK das GF, gibt es eine Wiederholung des GF, weil auch der Sieger GK einmal verlieren darf. Der detaillierte Spielplan ist in Abschnitt 4 dargestellt.

Um die Dauer des Turniers einzugrenzen, wird die Teilnehmerzahl auf 16 begrenzt werden und ggf. in Gruppen (A, B) gespielt (s. auch Abschnitt 3 Qualifikation).

Bedenkzeit:

60 Minuten für die ganze Partie + 30 Sek. Inkrement ab Zug 1.

*Erläuterung: da **ohne DWZ-Auswertung gespielt** wird, ist man bei der Bedenkzeit relativ frei. Die gegebene Regelung führt zu Partien von 3 Stunden (60 Züge), was ein relativ entspannter Freitag Abend werden kann.*

Es werden insgesamt 9 Termine ohne Nachholtermine eingeplant (s. 4 . Spielplan)

2.1 Setzliste

Die Startnummern 1-4 werden nach DWZ-Ranking vergeben (s. 4 Spielplan 16-er Feld). Die übrigen Startlistenplätze werden gelost. So wird ein Aufeinandertreffen von Turnierfavoriten in den ersten 2 Runden vermieden.

2.2 Tiebreak

Bei Remis erfolgt direkt im Anschluss der Tiebreak durch Blitz und Armageddon-Blitz:

2x Blitz (3 Minuten + 2 Sekunden) mit Farbtasch

Bei 1:1 Armageddon-Blitz mit gleichen Farben wie Hauptpartie.

Weiß: 5 Minuten, Schwarz: 4 Minuten. Kein Inkrement Bei Remis ist Schwarz weiter.

Erläuterung: im Allgemeinen gilt Schwarz bei Armageddon als vorteilhaft, weil Weiß unter Siegzwang steht. Da da Armageddon mit denselben Farben gespielt wird, ist daher Weiß in der Hauptpartie motiviert auf Sieg zu spielen. Da ohne Inkrement gespielt wird, ha Weiß zumindest die Chance, den Gegner zu „flaggen“ (auf Zeit gewinnen).

2.3 Platzierungsspiele

Die Platzierung (1-16) ist notwendig, um entsprechende Super-Cup Punkte vergeben zu können, und allen Spielern mind. 4 Spiele (s. Platzierungsspiele in 4 .Spielplan 16-er Feld) zu garantieren. Die Platzierung erfolgt nach der Reihenfolge des Ausscheidens. Für die Plätze 5, 7, 9, 11, 13 und 15 sind gesonderte Platzierungsspiele notwendig (siehe 4 . Spielplan 16-er Feld).

2.4 Farbzuteilung

Die Farbzuteilung erfolgt mit folgenden Regeln:

1. Nach Möglichkeit werden Farben vertauscht zur vorherigen Runde vergeben.
2. kein Spieler sollte mehr als zweimal dieselbe Farbe in Folge haben.
3. Im Turnierverlauf sollte kein Teilnehmer mehr als einmal öfter mit der einen Farbe gespielt haben als mit der anderen (Farbdifferenz < 2).
4. Findet das Rückspiel zum GF statt, wird dieses auf jeden Fall mit vertauschten Farben zum Hinspiel gespielt.
5. Sind die Regeln 1-3 nicht manuell einzuhalten, entscheidet das Los über die Farben (z.B. in Runde 1), d.h. es ist dann zufällig möglich, dass Regeln 1-3 verletzt sind.

6. Im Mittel aller Paarungen sollen die Regelverletzungen 1-3 minimiert werden.

3 Qualifikation

Da die Teilnehmerzahl auf maximal 16 Teilnehmer begrenzt werden muss, wird parallel in Gruppen (Division A,B) gespielt. Startberechtigt sind:

- nur Mitglieder des Schachklubs Neumarkt
- Division A:
 1. jeweils Plätze 1-5 des VP 2024:
L. Schilay, R.Seitner, J. Smyk, A. Hierl,S. Mösl
 2. Plätze 1-2 der SM 2024:
(A. Hierl), M. Simon, T. Hummel
 3. auf Antrag kann der Spieleiter **einen** Startplatz oder mehrere Freiplätze in Division A nach eigenem Ermessen vergeben (Wilcard).
 4. Nicht besetzte/wahrgenommene Startplätze (von max. 16) werden nach der Rangfolge im Qualifikations-Rapidturnier vergeben oder durch Wildcards gefüllt..
 5. Verbindliche Teilnahmezusage muss spätestens eine Woche vor Turnierstart erfolgen.

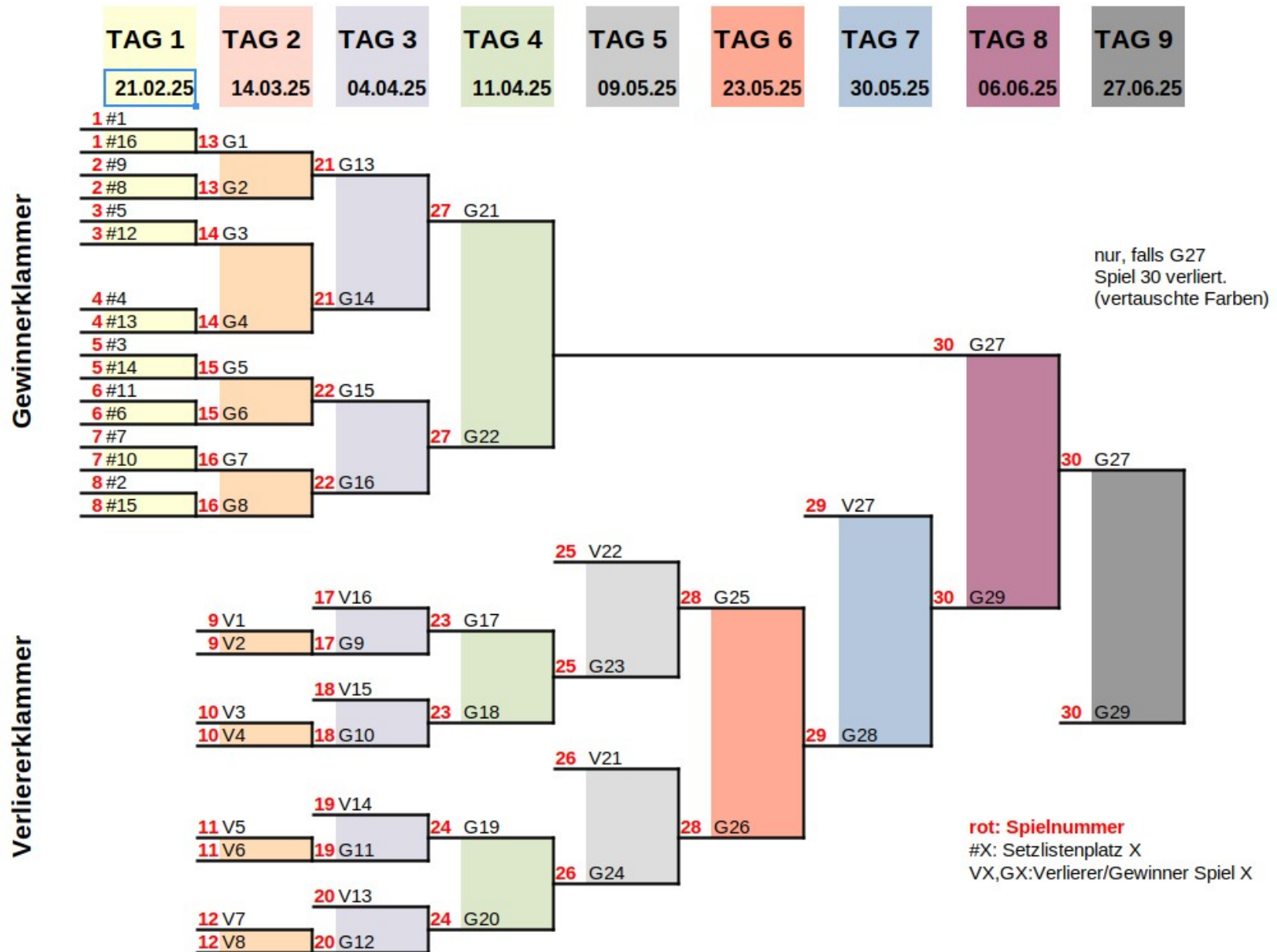
Hintergrund: Leistungen in bisherigen Vereinsturnieren sollten wie bisher auch berücksichtigt werden (Regel 1). Auch starke Jugendliche sollten mitmischen können (Regeln 2 und 3).

3.1 Freilose

Da die Teilnehmerzahl jeder Division eine Zweierpotenz sein muss (max. 16), werden bei geringerer Teilnehmerzahl Freilose bis zum Erreichen der nächsten Zweierpotenz zugelost.

Wer in Division A keinen Platz mehr bekommt, kann in Division B mitspielen (sofern sie zustande kommt).

4 Spielplan 16-er Feld



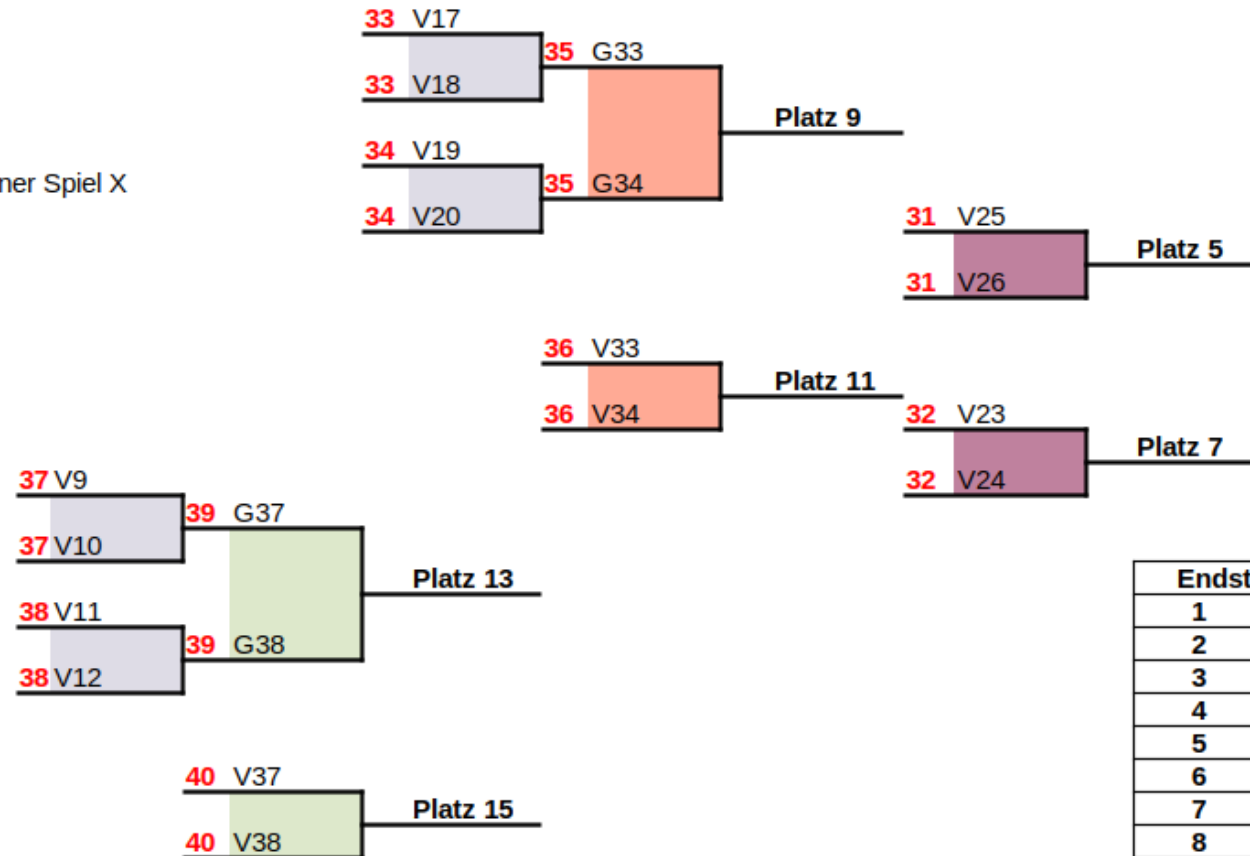
Platzierungs-Spiele

TAG 1	TAG 2	TAG 3	TAG 4	TAG 5	TAG 6	TAG 7	TAG 8	TAG 9
21.02.25	14.03.25	04.04.25	11.04.25	09.05.25	23.05.25	30.05.25	06.06.25	27.06.25

rot: Spielnummer

#X: Setzlistenplatz X

VX,GX:Verlierer/Gewinner Spiel X



Endstand		#Spiele
1	G30	5-9
2	V30	5-9
3	V29	7
4	V28	6
5	G31	6
6	V31	6
7	G32	5
8	V32	5
9	G35	5
10	V35	5
11	G36	5
12	V36	5
13	G39	4
14	V39	4
15	G40	4
16	V40	4

5 Termine

Qualifikationsturnier für Division A: Monatsrapid am 07.02.2025.

Verbindliche Zusage zu Division A bis allerspätestens 14.02.2025!

Termine:

24.01.25			
31.01.25			
07.02.25	Monatsrapid		
14.02.25	Monatsblitz		
21.02.25		VP1	
28.02.25	U1800-1		RapidNM
07.03.25			Vorra
14.03.25	U1800-2	VP 2	
21.03.25			
28.03.25	U1800-3		
04.04.25		VP3	
11.04.25	U1800-4	VP4	
18.04.25	OSTERN		
25.04.25			osterferien
02.05.25	U1800-5		
09.05.25		VP5	
16.05.25	U1800-6		
23.05.25	U1800-7	VP6	
30.05.25		VP7	Seebach
Fr, 6. Jun 25		VP8	
Fr, 13. Jun 25			DJEM
Fr, 20. Jun 25		Blitz-VM	altstadtfest
Fr, 27. Jun 25		(VP9)	

Grundsätzlich ist Nachspielen nicht möglich (außer unter der Woche vor dem nächsten Spieltag). Bei wenigen Spielen ist eine Verschiebung möglich, wenn der Spielplan es erlaubt.

6 Kurzzusammenfassung

Wesentliche Eigenschaften des neuen Vereinspokals.

- Double-Elimination Pokal mit längerer Bedenkzeit.
- Keine DWZ-Auswertung, nur Schachspaß am Freitag Abend!
- Auch nach einer Niederlage ist noch der Gesamtsieg möglich. Endgültiges Ausscheiden erst nach der zweiten Niederlage.
- Jeder Teilnehmer spielt mindestens 4 Partien (inkl. Platzierungsspielen um Plätze 5-15).
- Bis zum Erreichen des Großen Finales sind maximal 8 Spiele notwendig.
- Tiebreaks (nach Remis) durch Blitz-Minimatch und Armageddon.

- Plätze 1 bis 16 sind nach Turnierende eindeutig vergeben.
- Teilnehmerzahl pro Division auf maximal 16 begrenzt, entsprechend Qualifikationsregeln für Division A.