Ausschreibung zum Schachpokal

Schachfreunde Drensteinfurt e. V.

1 Veranstalter, Ort und Termin

Veranstalter: Schachfreunde Drensteinfurt e. V.
Datum: Freitag, 20. November 2026 und 4. Dezember 2026
Austragungsort: Kulturbahnhof Drensteinfurt
Turnierbeginn: 19:00 Uhr
Anmeldeschluss: Per Mail bis um 19.11.2026 an turnierleiter@schachfreunde-drensteinfurt.de, in der Anmeldeliste im Kulturbahnhof oder im Kulturbahnhof am Turniertag 18:45 Uhr

2 Teilnehmende

Mitglieder und Freunde der Schachfreunde Drensteinfurt

3 Anmeldung und Auslosung

Die Anmeldung erfolgt am Turniertag bis zum angegebenen Anmeldeschluss bei der Turnierleitung. Die endgültige Teilnehmerzahl wird nach Meldeschluss festgestellt. Anschließend werden der passende Spielplan und die Paarungen bekannt gegeben.

Die Freilose werden anhand des Spielplans in Anlage A vergeben. Die Turnierleitung dokumentiert, wer ein Freilos erhalten hat. Kein Teilnehmer darf im gesamten Turnier mehr als ein Freilos erhalten.

4 Turniermodus

Der Schachpokal wird im K.-o.-System ausgetragen. Wer eine Partie verliert, scheidet aus dem Wettbewerb um den Pokalsieg aus. Nach den ersten beiden Runden soll die Zahl der verbleibenden Teilnehmer eine Zweierpotenz betragen (2, 4, 8 oder 16); danach wird der Turnierbaum im regulären K.-o.-System fortgesetzt.

Pro Spielabend sind grundsätzlich zwei Runden vorgesehen. Die konkrete Durchführung richtet sich nach der Teilnehmerzahl und dem in Anlage A aufgeführten Spielplan.

5 Bedenkzeit

Die regulären Partien werden mit einer Bedenkzeit von **25 Minuten pro Spieler zuzüglich 15 Sekunden Zeitzuschlag pro Zug** gespielt.

6 Entscheidung bei Remis

Endet eine reguläre Partie remis, wird die Entscheidung in folgender Reihenfolge herbeigeführt:

1. **Zwei Blitzpartien:** Es werden zwei Blitzpartien mit jeweils **3 Minuten plus 2 Sekunden pro Zug** gespielt. Die Farben werden zwischen den beiden Partien gewechselt.

2. **Armageddon:** Steht es nach den beiden Blitzpartien weiterhin unentschieden, wird eine Armageddon-Partie gespielt. Weiß erhält **5 Minuten**, Schwarz **4 Minuten**. Bei Remis gewinnt Schwarz; Weiß muss gewinnen, um weiterzukommen.

Die Farbverteilung für die Armageddon-Partie wird vor Beginn durch Los bestimmt. Der Gewinner der Auslosung darf die Farbe wählen. Die Turnierleitung gibt das Verfahren vor Turnierbeginn bekannt.

7 Turnierleitung und Schlussbestimmungen

Die Turnierleitung ist für Anmeldung, Auslosung, Dokumentation der Freilose, Ergebniserfassung und organisatorische Entscheidungen zuständig. Bei Unklarheiten entscheidet die Turnierleitung im Rahmen dieser Ausschreibung.

Mit der Anmeldung erkennen die Teilnehmer diese Ausschreibung einschließlich der Spielplanregeln in Anlage A an.

Wir wünschen allen Teilnehmern spannende Partien und viel Erfolg beim Schachpokal!

A Verbindliche Vorgaben und Spielplan für 5 bis 32 Teilnehmer

A.1 Verbindliche Vorgaben

1. Gespielt wird im K.-o.-System. Jede verlorene Partie bedeutet das Ausscheiden aus dem Pokal.
2. Pro Spielabend werden zwei Runden gespielt, soweit es der Turnierablauf zulässt.
3. Nach der zweiten Runde sollen genau 2, 4, 8 oder 16 Spieler übrig sein.
4. In Runde 1 finden möglichst viele Partien statt.
5. **Jede Person darf im gesamten Turnier höchstens ein Freilos erhalten.** Die Turnierleitung muss Freilose dokumentieren und bei jeder Auslosung berücksichtigen.
6. Wer in Runde 1 ein Freilos erhalten hat, muss in Runde 2 spielen. Freilose in Runde 2 werden nur an Spieler vergeben, die in Runde 1 tatsächlich gespielt und gewonnen haben.
7. Nach Runde 2 wird mit einem regulären K.-o.-Turnierbaum weitergespielt.
8. Die Tabelle gibt die Anzahl der Partien und Freilose je Runde vor. Die konkreten Paarungen und die Freilos-Empfänger werden am Turniertag unter Einhaltung dieser Regeln festgelegt.

A.2 Spielplantabelle

Teilnehmer	Partien R1	Freilose R1	Spieler nach R1	Partien R2	Freilose R2	Spieler nach R2
5	2	1	3	1	1	2
6	3	0	3	1	1	2
7	3	1	4	2	0	2
8	4	0	4	2	0	2
9	4	1	5	1	3	4
10	5	0	5	1	3	4
11	5	1	6	2	2	4
12	6	0	6	2	2	4
13	6	1	7	3	1	4
14	7	0	7	3	1	4
15	7	1	8	4	0	4
16	8	0	8	4	0	4
17	8	1	9	1	7	8
18	9	0	9	1	7	8
19	9	1	10	2	6	8
20	10	0	10	2	6	8
21	10	1	11	3	5	8
22	11	0	11	3	5	8
23	11	1	12	4	4	8
24	12	0	12	4	4	8
25	12	1	13	5	3	8
26	13	0	13	5	3	8
27	13	1	14	6	2	8
28	14	0	14	6	2	8
29	14	1	15	7	1	8

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Teilnehmer	Partien R1	Freilose R1	Spieler nach R1	Partien R2	Freilose R2	Spieler nach R2
30	15	0	15	7	1	8
31	15	1	16	8	0	8
32	16	0	16	8	0	8

A.3 Hinweise zur Anwendung

- Bei 32 Teilnehmern spielen in Runde 1 alle Teilnehmer (16 Partien). Danach bleiben 16 Spieler; in Runde 2 folgen acht Partien, sodass acht Spieler übrig bleiben.
- Bei 17 Teilnehmern erhält in Runde 1 eine Person ein Freilos und acht Partien werden gespielt. Danach sind neun Spieler übrig. In Runde 2 wird eine Partie gespielt; sieben der acht Gewinner aus Runde 1 erhalten ein Freilos. Die Person mit dem Freilos aus Runde 1 spielt gegen den verbleibenden Gewinner. Danach sind acht Spieler übrig.
- Bei jeder Auslosung muss geprüft werden, dass niemand ein zweites Freilos erhält. Die in der Tabelle aufgeführten Zahlen sind nur dann umsetzbar, wenn die Freilose entsprechend zugewiesen werden.