

Turniermodi 2026

Vereinsmeisterschaft

Die Vereinsmeisterschaft wird zur **DWZ-Auswertung** angemeldet. Die VM wird in einer Gruppe mit **sieben** (7) Runden nach Schweizer System ohne Streichergebnisse ausgetragen. Die Bedenkzeit beträgt **1,5 Stunden zuzüglich 30 Sekunden Inkrement pro Zug**. Die Paarungen werden nach jedem Spieltag ermittelt und auf der Internetseite des Schachklubs veröffentlicht.

Partien können mit Einverständnis des Gegners vorgespielt werden; ein Nachspielen ist nicht möglich. Während der ersten fünf Runden kann ein Spieler einmal von der Bye-Regelung Gebrauch machen. In dieser Runde wird er nicht ausgelost und erhält einen halben Punkt (gegnerloses Remis), der jedoch nicht für die Feinwertung berücksichtigt wird. Das Wahlremis muss vor Turnierbeginn oder mindestens zwei Runden im Voraus angemeldet werden.

Soll in der ersten oder zweiten Runde pausiert werden, ist die Anmeldung zwingend vor Turnierbeginn erforderlich; bei einer Pause beispielsweise in Runde vier muss die Anmeldung vor Austragung der dritten Runde erfolgen.

Tritt ein Spieler nicht an, wird die Partie als kampflös verloren gewertet. Wer mehr als zweimal unentschuldig fehlt, wird aus der Wertung genommen. Bei Punktgleichstand entscheidet zunächst die Buchholz-Wertung, anschließend die Sonneborn-Berger-Wertung. Grundlage der Startrangliste ist die aktuelle DWZ-Liste des DSB. Eine frühzeitige Anmeldung wird aus organisatorischen Gründen erbeten.

Herbstmeisterschaft

Die Herbstmeisterschaft ist als **DWZ-ungewertetes** klassisches Turnier mit schnellerem Ablauf im Vergleich zur Vereinsmeisterschaft vorgesehen.

Die Vereinsmeisterschaft wird in einer Gruppe mit **fünf** (5) Runden nach Schweizer System ohne Streichergebnisse ausgetragen. Die Bedenkzeit beträgt **1,5 Stunden zuzüglich 30 Sekunden Inkrement pro Zug**. Die Paarungen werden nach jedem Spieltag ermittelt und auf der Internetseite des Schachklubs veröffentlicht.

Partien können mit Einverständnis des Gegners vorgespielt werden; ein Nachspielen ist nicht möglich.

Tritt ein Spieler nicht an, wird die Partie als kampflös verloren gewertet. Wer mehr als zweimal unentschuldig fehlt, wird aus der Wertung genommen. Bei Punktgleichstand entscheidet zunächst die Buchholz-Wertung, anschließend die Sonneborn-Berger-Wertung. Grundlage der Startrangliste ist die aktuelle DWZ-Liste des DSB. Eine frühzeitige Anmeldung wird aus organisatorischen Gründen erbeten.

Blitz-Vereinsmeisterschaft

Die Blitz-Vereinsmeisterschaft wird je nach Teilnehmerzahl **vollrundig** (bei mehr als acht (>8) Teilnehmern) oder **doppelrundig** (bei acht oder weniger Teilnehmern (<=8)) gespielt und umfasst **neun** (9) Spielabende. Die Bedenkzeit beträgt **3 Minuten + 2 Sekunden Inkrement pro Zug**. Für die Jahreswertung werden die Platzierungen der einzelnen Spielabende berücksichtigt; bei mehr als **sieben** (>7) gespielten Runden werden maximal **zwei** (2) Streichergebnisse angerechnet; maximal werden 7 Runden in der Jahreswertung berücksichtigt.

Der Erstplatzierte eines Spielabends erhält **acht** (8) Punkte, der Zweitplatzierte **sieben** (7) Punkte usw. Bei Punktgleichstand innerhalb eines Spielabends werden die entsprechenden Punkte geteilt. Bei Punktgleichstand in der Gesamtauswertung entscheidet zunächst die Anzahl der Gesamtsiege, anschließend die besseren Platzierungen der einzelnen Runden.

Schnellschach-Vereinsmeisterschaft

Die Schnellschach-Vereinsmeisterschaft wird nach **Schweizer System** ausgetragen und umfasst **neun** (9) Spielabende mit jeweils **sechs** (6) Partien pro Abend. Die Bedenkzeit beträgt **10 Minuten + 2 Sekunden Inkrement pro Zug**.

Bei Punktgleichstand innerhalb eines Spielabends werden die entsprechenden Punkte geteilt. Für die Jahreswertung werden die Platzierungen der einzelnen Spielabende herangezogen; bei mehr als **sieben** (>7) gespielten Runden werden maximal **zwei** (2) Streichergebnisse berücksichtigt; maximal werden 7 Runden in der Jahreswertung berücksichtigt.

Die Punktevergabe erfolgt analog zur Blitz-Vereinsmeisterschaft (**acht** (8) Punkte für Platz eins, **sieben** (7) Punkte für Platz zwei usw.; bei Gleichstand werden die Punkte geteilt). Bei Punktgleichstand in der Gesamtwertung entscheidet zunächst die Anzahl der Gesamtsiege, anschließend die besseren Platzierungen der einzelnen Runden.

Sonstige Schachmodi

Schach960

Schach960 ist eine Variante des klassischen Schachspiels, bei der die Ausgangsstellung der Figuren auf der Grundreihe vor jeder Partie neu ausgelost und anschließend aufgebaut wird. Dabei werden die Figuren nach bestimmten Regeln zufällig angeordnet, sodass insgesamt 960 unterschiedliche Startstellungen möglich sind.

Schach960 wird je nach Teilnehmeranzahl **vollrundig** (bei **sechs** (6) oder weniger Teilnehmer) oder nach **Schweizer System** (bei mehr als **sechs** (>6)) ausgetragen.

Bedenkzeit beträgt **10 Minuten + 0 Sekunden Inkrement pro Zug**.

Arena-Schach

Arena-Schach ist ein Turnierformat mit festgelegter Gesamtspielzeit (**90 Minuten**) ohne vorab bestimmte Rundenzahl. Die Spieler werden zu Beginn nebeneinandergesetzt (Grundlage der Startrangliste ist die aktuelle DWZ-Liste des DSB) und spielen gleichzeitig ihre Partien.

Die Bedenkzeit beträgt **3 Minuten + 2 Sekunden Inkrement pro Zug**.

Nach jeder Runde rückt der Gewinner einen Platz in „nach oben“ weiter, während der Verlierer in die entgegengesetzte Richtung wechselt. Bei einem Remis gewinnt automatisch der Spieler mit Schwarz. Der Gewinner führt am neuen Brett einen Farbwechsel durch. Auf diese Weise entstehen fortlaufend neue Paarungen. Gewertet wird die innerhalb der Gesamtspielzeit erzielte Punktzahl.