

Vorbemerkung:

Unabhängig von Corona ergibt sich aus dem Ablauf der letzten beiden Vereinsmeisterschaften (zu viele nicht gespielte Partien, häufig verspätet gespielte Partien etc.) ein **Reformbedarf**.

Ziele dieser Reform sind folgende:

1. Die Vereinsmeisterschaft soll möglichst attraktiv für alle Mitglieder sein.
2. Möglichst niemand sollte eine Teilnahme als stressig empfinden (es ist ja unser Freizeitvergnügen).
3. Auf Grund des Phänomens, dass alle immer weniger Zeit haben, sollte der Zeitumfang (sowohl hinsichtlich der Terminierung als auch hinsichtlich der Rundenlänge) nicht zu groß sein.
4. Der Turnierleiter sollte nicht zu viele Erinnerungsmails verschicken müssen.

Modus:

- Gespielt wird in **zwei Vorgruppen**. Die eine Vorgruppe spielt ihre Partien nur online, die andere Vorgruppe nur analog.
- Die **Anmeldung** erfolgt **bis zum 30. September** unter Angabe der Vorgruppe (online oder analog), entweder an soeren.koop@web.de und / oder vorzugsweise an s.kondziella@sw-nett.de.
- Die **Online-Gruppe** spielt **ein Turnier** auf **lichess** am **Freitagabend, den 19. März, ab 20 Uhr¹**. Die Bedenkzeit beträgt **15 Minuten**, die Rundenzahl und der genaue Modus sind abhängig von der Teilnehmerzahl (evtl. jeder gegen jeden, bei geringer Teilnehmerzahl kann auch mit Rückrunde gespielt werden).
- Die **Analog-Gruppe** spielt ihre Partien auf dem **Vereinsabend im TCK** (unter Beachtung der Corona-Auflagen). Die Bedenkzeit beträgt hier **30 Minuten²**. Die Rundenzahl und der genaue Modus sind abhängig von der Teilnehmerzahl (evtl. jeder gegen jeden, bei geringer Teilnehmerzahl kann auch mit Rückrunde gespielt werden). Die Teilnehmer verabreden sich selbständig zu ihrer Partie. Das Turnier beginnt im Oktober und muss **bis zum 31. März 2021 beendet** sein.
- Die jeweils Erst- und Zweitplatzierten beider Vorgruppen qualifizieren sich für das **Halbfinale** (bei Punktgleichheit entscheidet der direkte Vergleich; ist der Unentschieden gibt es einen StICKkampf), dort tritt der jeweils Erste der einen

¹ Den Termin habe ich gewählt, weil ein Termin festgelegt werden muss (und weil ich an dem Tag Zeit habe 😊). Natürlich kann der Termin aber noch geändert werden (ich bitte um rechtzeitige Rückmeldung).

² Die Bedenkzeit ist anders als bei der Online-Gruppe, um dem Umstand Rechnung zu tragen, dass Online-Schach generell schneller ist.

Vorgruppe auf den jeweils Zweiten der anderen Vorgruppe. Gespielt werden **zwei Partien mit jeweils 30 Minuten** Bedenkzeit. Enden diese unentschieden, gibt es Stichkämpfe. Das **Finale** findet unter den gleichen Bedingungen statt. Die Spieler verabreden sich selbstständig zu den Partien³. Das **Halbfinale** soll **bis zum 30. April**, das **Finale bis zum 31. Mai** gespielt sein.

- **Stichkämpfe** werden wie folgt ausgetragen: Zwei Partien mit je 5 Minuten Bedenkzeit. Ist dann immer noch keine Entscheidung gefallen, folgt eine Armageddon-Partie.
- Beim analogen Spielen müssen die **Corona-Auflagen beachtet werden** (siehe Hygiene-Konzept). Es kann sein, dass der Modus und die Termine auch noch während des laufenden Turnieres angepasst werden müssen – in dem Fall werden aber alle Teilnehmer informiert.

Übersicht Zeitplan:

geplante Termine	Ereignis
bis zum 30.09.20	Anmeldung für die Online- oder Analoggruppe
1.10.20 bis zum 31.03.21	analoges Vorrundenturnier auf den Vereinsabenden
oder	oder
19.03.21	Online-Vorrundenturnier auf lichess.org
01.04.21 bis zum 30.04.21	Halbfinale
01.05.21 bis zum 31.05.21	Finale
Jahreshauptversammlung 2021	Siegerehrung

Abschlussbemerkung:

- Bei diesem neuen Modus handelt es sich um ein Experiment, von dem ich hoffe, dass es die oben genannten Ziele erreicht. In einem Jahr muss man dann sehen, inwieweit sich die Reform bewährt hat. Verbesserungsvorschläge können aber auch gerne schon jetzt bis zum 30. September eingereicht werden.
- Stephan K. hat dankenswerterweise das Amt des Turnierleiters übernommen. Dieser Monat ist noch ein Übergangsmontat, die Durchführung der Vereinsmeisterschaft wird er dann begleiten (Fragen, Ergebnismeldungen etc. also an ihn schicken).

Sören Koop

³ Hier liegt zugegeben ein Schwachpunkt, denn es ist offen, ob man sich online oder analog trifft. Hier hoffe ich darauf, dass individuelle Lösungen gefunden werden.