

Stadtmeisterschaften 2016 Turniermodus

- **9 Runden Schweizer System**
- **30 Minuten pro Spieler und Partie**
- **Der Sieger erhält den Titel "Delmenhorster Stadtmeister 2016" und einen Wanderpokal.**
- **Termine: 11./18./25. Februar, 10./17. März 2016**
- **Um den ersten Platz wird gestochen, ansonsten gelten Buchholz-Wertung (eine Streichwertung), Buchholz-Summe**
- **Es wird unter allen angemeldeten Teilnehmern ausgelost.**
- **Die Auslosung der nächsten Runde findet bereits im Anschluss an die vorhergehende Runde statt.**
- **Verhinderte Teilnehmer müssen sich beim Turnierleiter abmelden, und zwar vor Auslosung der Runde.**
- **Spieler, die an zwei Spielterminen ohne Abmeldung fehlen, werden disqualifiziert.**
- **Nicht abgemeldete Teilnehmer, die nicht erscheinen, verlieren kampflos.**
- **Partien können vorgeholt werden. Das Ergebnis muss dem Turnierleiter bis zum regulären Beginn der Runde mitgeteilt werden, sonst wird die Partie für beide Spieler als verloren gewertet.**
- **Verhinderte Spieler können mit Ihrer Abmeldung beim Turnierleiter ein Remis "kaufen". Dies ist bis zur sechsten Runde möglich. Der Turnierleiter wird die Remisen unter den verhinderten Spielern organisieren.**
- **Alternativ können verhinderte Spieler mit Ihrer Abmeldung bis zur sechsten Runde beim Turnierleiter Nachholpartien beantragen. In diesem Fall werden sie normal mit ausgelost. Die zugeloste Partie wird zunächst für die Auslosung der folgenden Runden mit dem Ergebnis 1-1 eingetragen. Die Ergebnisse der Nachholpartien sind bis zum Beginn der 7.Runde dem Turnierleiter zu melden. Bis dahin nicht gemeldete oder nicht gespielte Nachholpartien werden endgültig als Remis gewertet.**

Spieler, die einer Nachholpartie zugelost wurden, sind im Sinne der Fairness dazu aufgerufen, sich auf einen Nachholtermin zu einigen.
- **Jeder Spieler kann höchstens 4 Mal ein Remis kaufen oder eine Nachholpartie beantragen.**
- **Im Sinne der anwesenden Spieler wird der Turnierleiter, soweit ohne Wettbewerbsverzerrung möglich, abwesende Spieler gegeneinander losen.**