



Bild- und Textquellen: <http://www.quickstep-chess.de>



## Quickstep-CHESS in Bremen-Nord

<b>Termin</b>	Sonntag, den 7. Oktober 2018
<b>Ort</b>	DRK-Saal, Meinert-Löffler-Str. 15, 28755 Bremen-Aumund Speisen und Getränke werden vor Ort preisgünstig angeboten. Parkmöglichkeiten bestehen beim gegenüberliegenden Supermarkt.
<b>Zeit</b>	09:45 Uhr persönlicher Meldeschluss (auch für vorangemeldete Spieler) 10:00 Uhr Runde 1 13:30 Uhr Runde 2 17:00 Uhr Runde 3
<b>Modus</b>	maximal 60 Teilnehmer, Vierergruppen nach TWZ, drei Partien, DWZ-Auswertung
<b>Startgeld</b>	12 EUR für Vollzahler 9 EUR ermäßigt für Schüler, Jugendliche (bis 18 Jahre) und Studenten bei Überweisung auf IBAN DE97 2509 0500 0001 1746 90 (Manfred Röhl) und Zahlungseingang bis 4. Oktober, danach 3 Euro Aufschlag
<b>Preise</b>	Der Sieger jeder Gruppe erhält ein Preisgeld von 33 EUR.
<b>Anmeldung</b>	Email an <b>quickstep-chess@skbn-online.de</b> mit den Angaben NAME, VORNAME, VEREIN, VOLLZÄHLER/ERMÄSSIGT (mit Grund) DWZ, ggf. variabler Auf-/Abschlag (+100 +75 +50 +25 -25 -50 -75 -100)
<b>Zusatzinfos</b>	<p><b>Teilnahme</b> (Berechtigung) Im Prinzip ist jeder Schachfreund teilnahmeberechtigt. Über die Vergabe der zur Verfügung stehenden Plätze entscheidet die Reihenfolge der Zahlungseingänge..</p> <p><b>Spielmodus</b> (Gruppeneinteilung) Auf Grundlage der TWZ wird eine Rangliste erstellt. Es werden jeweils Gruppen aus 4 Spielern gebildet. In Gruppe A kommen die Spieler mit den Startranglistennummern 1-4; in Gruppe B die mit den Nummern 5-8; usw. In den einzelnen Gruppen wird jeweils ein Rundenturnier gespielt, wobei die Startnummer innerhalb der Gruppe ausgelost wird. Runde 1: Startnummer 1 - Startnummer 4 und Startnummer 2 - Startnummer 3 Runde 2: Startnummer 4 - Startnummer 3 und Startnummer 1 - Startnummer 2 Runde 3: Startnummer 2 - Startnummer 4 und Startnummer 3 - Startnummer 1 In den letzten Gruppen kann es zu einer zweckmäßigen Zusammenfassung bei ggf. drei Runden nach Schweizer System kommen. In allen Fällen besteht das Turnier aus drei Runden. DWZ-lose Spieler spielen in eigenen Gruppen. Nach Ermessen der Turnierleitung können sie auch den regulären Gruppen zugeordnet werden.</p> <p><b>Bedenkzeitregelung</b> Pro Partie und Spieler steht 1 Stunde Bedenkzeit für die ersten dreißig Züge zur Verfügung, nach der Zeitkontrolle müssen die verbleibenden Züge innerhalb von einer halben Stunde je Spieler ausgeführt werden. Die maximale Dauer der Partien beträgt somit drei Stunden. Der Anhang G der FIDE-Regeln findet keine Anwendung.</p> <p><b>Variable DWZ</b> (Selbsteinstufung) Spieler, die besonders ehrgeizig oder besonders zurückhaltend sind, können innerhalb bestimmter Grenzen mitbeeinflussen, mit welcher Wahrscheinlichkeit sie einer höheren bzw. niedrigeren Gruppe zugeordnet werden. Zu diesem Zweck können sie bei der Anmeldung bis zu 100 DWZ Punkte auf ihre tatsächliche (aktuelle) DWZ aufschlagen oder davon abziehen lassen. Diese Einstufungs-DWZ hat selbstverständlich außerhalb des Quickstep-Chess-Turnieres keine Bedeutung! Getrennt von der tatsächlichen DWZ wird die Einstufungs-DWZ ausschließlich in der Voranmeldeliste aufgeführt.</p> <p><b>Turniergültige DWZ</b> Am Vorabend des Turniers werden die DWZ-Zahlen der angemeldeten Spieler aktualisiert. Alle zuvor getätigten DWZ-Angaben sind unverbindlich. An diesem Tag erfolgt auf der Basis der DSB-Online-Datenbank die Aktualisierung der DWZ. Die Selbsteinstufung wird nach diesem Stichtag auf die dann turnierverbindliche, aktuelle DWZ bezogen.</p> <p><b>Preise</b> Der Sieger jeder Gruppe erhält ein Preisgeld von 33 EUR. Bei Punktgleichheit an der Gruppenspitze entscheidet die Feinwertung Sonneborn-Berger (SB). Bei dadurch nicht gebrochenem Gleichstand wird der Geldpreis zu gleichen Teilen auf die punktgleichen Spieler aufgeteilt.</p>
<b>Datenschutz</b>	Alle vom Spieler gemachten Angaben werden ausschließlich für die Turnierabwicklung verwandt. Die Turnierergebnisse werden an den Deutschen Schachbund zur DWZ-Auswertung übermittelt. Der Ausrichter hat das Recht, über Ergebnisse im Internet oder in Pressemedien zu berichten. Durch die Teilnahme stimmt der Spieler bzw. sein Erziehungsberechtigter diesen Regelungen zu.