

FIDE - TURNIERREGELN

Genehmigt von der Generalversammlung 1986. Geändert von den Generalversammlungen 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006 und 2010 und dem Exekutivrat 2011.

Vorwort

Alle Schachbewerbe müssen in Übereinstimmung mit den FIDE Schachregeln (E.I.01.A) gespielt werden. Die FIDE Turnierregeln müssen in Verbindung mit den Schachregeln angewandt werden und sind gültig für alle offiziellen FIDE Bewerbe. Diese Turnierregeln sind auch bei allen FIDE gewerteten Turnieren anzuwenden, falls erforderlich entsprechend angepasst.

Von Organisatoren, Teilnehmern und Schiedsrichtern, welche bei einem Turnier tätig sind, wird erwartet, dass sie schon vor dem Start des Turniers mit diesen Regeln vertraut sind.

In diesen Regeln werden Personenbezeichnungen und ihre Fürwörter so verwendet, dass sie unterschiedslos das männliche und das weibliche Geschlecht einschließen.

1. Anwendungsbereich

1.1 Wenn bei einem Bewerb ein Problem auftritt, welches durch dessen Turnierbestimmungen nicht geregelt ist, dann sind diese FIDE Turnierregeln entscheidend.

1.2 Diese Regularien sind bei folgenden Bewerben anzuwenden:

L1: Offizielle FIDE Bewerbe, definiert durch die FIDE Event Kommission (D.IV.01.1) oder die FIDE Weltmeisterschaft und Olympiade Kommission (D.I, D.II)

L2: Bewerbe, bei denen FIDE Titel und Titelnormen erreicht werden können

L3: FIDE gewertete Bewerbe

L4: Alle anderen Bewerbe.

Regeln, welche für bestimmte Bewerbe gelten haben Stufe des Bewerbes (Welt, Kontinental, National) anzugeben. Andernfalls gelten die Regeln für alle Stufen der Bewerbe.

1.3 Diese Regularien können Bestimmungen anderer FIDE Kommissionen enthalten, welche im FIDE Handbuch angeführt sind. Soweit möglich wird auf diese externen Bestimmungen hingewiesen.

2. Der Organisator (CO)

2.1 Die Föderation oder das für die Organisation eines Bewerbes zuständige Gremium kann einen Turnier-Organisator mit der technischen Organisation betrauen. Dieser kann gemeinsam mit der Föderation oder dem verantwortlichen Gremium ein Organisations-Komitee ernennen, welches für alle finanziellen, technischen und organisatorischen Angelegenheiten verantwortlich ist.

Neben obigen Bestimmungen können auch zusätzliche Aufgaben des CO festgelegt werden. Er und der Haupt-Schiedsrichter (siehe Artikel 3) müssen eng zusammenarbeiten um den reibungslosen Ablauf des Bewerbes zu sichern.

3. Der Haupt-Schiedsrichter (CA)

3.1 Die Aufgaben des CA sind in den FIDE-Schachregeln, in anderen FIDE Bestimmungen und den Turnierregeln festgelegt. Dazu gehört während des Turniers die Ergebnisse jeder Runde festzuhalten, den vorschriftsmäßigen Verlauf des Turnieres zu überwachen, Ordnung im Spielsaal und das Wohlbefinden der Spieler während der Partien zu sichern und die Arbeit des Hilfspersonals im Turnier zu überwachen.

- 3.2 Vor dem Start der Bewerbes:
- 1) kann er in Abstimmung mit dem CO zusätzliche Bestimmungen verfassen;
 - 2) muss er alle Spielbedingungen überprüfen, dazu gehören die Turnierräumlichkeiten, der Turniersaal, die Beleuchtung, die Heizung, die Klimaanlage, die Lüftung, Lärmbelastigungen, Sicherheit usw.;
 - 3) muss er durch den CO die erforderlichen Materialien bereitstellen lassen und darauf achten, daß eine ausreichende Anzahl von Schiedsrichtern, Hilfskräften und Stellvertretern eingestellt werden und sicherstellen, daß die Arbeitsbedingungen für die Schiedsrichter zufriedenstellend sind. Es bleibt seine endgültige Entscheidung ob die Spielbedingungen den Erfordernissen dieser FIDE-Bestimmungen entsprechen.
- 3.3 Nach Beendigung des Turniers muss der CA einen angemessenen Bericht erstellen.

4. Die Vorbereitung des Spielsaales

Ist in den Regularien der Technischen Kommission enthalten

5. Das Schachmaterial

Ist in den Regularien der Technischen Kommission enthalten

6. Der Wettkampf

- 6.1 Alle Partien müssen im Turniersaal zu der vom Veranstalter im voraus festgesetzten Zeit gespielt werden, es sei denn, der CA entscheidet anders (in Abstimmung mit dem CO).
- 6.2 Wenn es möglich ist muss ein gesonderter Bereich außerhalb der Turnierräumlichkeiten zur Verfügung gestellt werden, in welchem das Rauchen erlaubt ist. Dieser Bereich muss vom Spielbereich leicht erreichbar sein. Falls örtliche Vorschriften das Rauchen innerhalb der Räumlichkeiten gänzlich verbieten, sollte den Spielern und Funktionären ein einfacher Ausgang ins Freie ermöglicht werden.
- 6.3 Wenn mechanische Uhren verwendet werden müssen diese so eingestellt werden, dass jede von ihnen bei der ersten Zeitkontrolle sechs Uhr zeigt.
- 6.4 Bei FIDE Bewerben mit 30 Spielern oder mehr, zu irgendeinem Zeitpunkt, muss im Spielsaal eine große digitale Uhr installiert sein, welche die verbleibende Zeit bis zum Spielbeginn anzeigt. Bei Bewerben mit weniger als 30 Teilnehmern muss fünf Minuten vor dem Start eine entsprechende Ankündigung gemacht werden, dann nochmals eine Minute vor dem Start der Runde.
- 6.5 Nach Beendigung der Partie müssen die Partieformulare unterschrieben werden. Danach stellen der Schiedsrichter oder die Spieler die Könige in der Mitte des Schachbrettes so auf, dass das Ergebnis der Partie angezeigt wird. Bei einem Sieg von Weiß sind die Könige auf e4 und d5 (die weißen Zentralfelder) zu stellen; bei einem Sieg von Schwarz sind die Könige auf d4 und e5 (die schwarzen Zentralfelder) zu stellen; im Falle eines Unentschiedens sind die Könige auf d4 und d5 oder auf e4 und e5 zu stellen.
Wenn elektronische Schachbretter verwendet werden ist zuerst ein unerlaubter Zug auszuführen, bevor die Könige in der Mitte aufgestellt werden.
- 6.6 Wenn es eindeutig ist, dass Partieergebnisse im voraus vereinbart wurden (E.I.01.A.11.1), dann muss der CA angemessene Strafen verhängen(E.I.01.A.12).
- 6.7 Ein Wörterbuch mit den wichtigsten Begriffen in verschiedenen Sprachen sollte für den Schiedsrichter zur Verfügung sein.

7. Die Auslosung

- 7.1 Die Verantwortung für die Auslosung und die jeweiligen Paarungen obliegt dem CA.
- 7.2 Die Auslosung der ersten Runde eines Rundenturniers muss vom CO organisiert werden und soll allen Spielern zugänglich sein.
- 7.3 Bei L1 und L2 Rundenturnieren und bevorzugten Schweizer Turnieren muss die Auslosung mindestens 12 Stunden vor dem Beginn der ersten Runde stattfinden. Bei L1 Turnieren müssen alle Teilnehmer an der Auslosungsveranstaltung teilnehmen. Ein Spieler, welcher nicht rechtzeitig vor der Auslosung eingetroffen ist, kann nach Ermessen des CA in das Turnier aufgenommen werden. Die Paarungen der ersten Runde müssen danach so rasch wie möglich veröffentlicht werden.
- 7.4 Wenn ein Spieler nach der Auslosung, aber vor dem Start der ersten Runde, zurücktritt oder vom Bewerb ausgeschlossen wird, oder wenn es zusätzliche Anmeldungen gibt müssen die veröffentlichten Paarungen unverändert bleiben. Zusätzliche Paarungen oder Veränderungen können nach Ermessen des CA und nach Rücksprache mit allen direkt betroffenen Spielern vorgenommen werden, aber die Änderungen der bereits veröffentlichten Paarungen müssen so gering wie möglich sein.
- 7.5 Für die Paarungen eines Rundenturniers müssen die Berger-Tabellen (Anhang 1) verwendet werden, welche falls erforderlich für doppelrundige Turniere angepasst werden können.
- 7.6 Wenn die Auslosung in irgendeiner Weise beeinflusst wird - z.B. wenn Spieler der gleichen Föderation nach Möglichkeit in den letzten drei Runden nicht aufeinander treffen sollen - muss dies so rasch wie möglich, spätestens am Start der ersten Runde, den Spielern mitgeteilt werden.
- 7.7 Bei Rundenturnieren kann diese Beeinflussung der Auslosung durch die Verwendung der „Varma-Tabellen“ (Anhang 2) vorgenommen werden, welche bei Turnieren von 9 bis 24 Teilnehmern verwendet werden können.
- 7.8 Bei der Auslosung eines Schweizer Turniers muss das im voraus bekanntgegebene Auslosungssystem und Programm verwendet werden (C.04).

8. Ungespielte Partien

„Spieler“ in den Artikeln 8.1 - 8.3.3 gilt gegebenenfalls auch für „Team“.

- 8.1 Wenn ein Spieler eine Partie aus unangebrachten Gründen kampfflos verliert, dann wird er vom Turnier ausgeschlossen, es sei denn, der CA entscheidet anders.
- 8.2 Rundenturniere
 - 1) Jeder Spieler wird so behandelt als hätte er einen Vertrag geschlossen, das gesamte Turnier zu spielen.
 - 2) Wenn ein Spieler aus einem Rundenturnier ausscheidet oder ausgeschlossen wird, hat das folgende Auswirkungen:
 - a) Wenn ein Spieler weniger als 50 % seiner Partien beendet hat, bleiben die Ergebnisse in der Turniertabelle (zur Auswertung und zur Erinnerung), aber sie werden in der Endreihung nicht berücksichtigt. Die nicht gespielten Partien des Spielers werden mit "-" in der Turniertabelle angezeigt und die seiner Gegner mit "+". Wenn keiner der Spieler anwesend ist wird dies durch zwei "-" angezeigt.
 - b) Wenn ein Spieler mindestens 50 % seiner Partien beendet hat, muss sein Ergebnis in der Turniertabelle verbleiben und wird in der Endreihung berücksichtigt. Die nicht gespielten Partien des Spielers werden wie oben beschrieben angezeigt.

8.3 Schweizer Turniere

- 1) Wenn ein Spieler ausscheidet verbleiben die Ergebnisse zur Reihung in der Turniertabelle. Für die Auswertung werden nur tatsächlich gespielte Partien berücksichtigt.
- 2) Wenn ein Spieler eine bestimmte Runde nicht spielen kann, dann ist er erforderlich den CA und die für die Auslosung verantwortliche Person zu verständigen, bevor die Auslosung für diese Runde durchgeführt wird.
- 3) Bei L2, L3 oder L4 Turnieren: Wenn zwei Spieler keine Gegner haben nachdem eine Runde gestartet wurde, dann können sie gegeneinander ausgelost werden. Dies ist nur möglich, wenn der Schiedsrichter und beide Spieler einverstanden sind und sie in diesem Turnier noch nicht gegeneinander gespielt haben. Der Schiedsrichter berichtigt die Einstellung der Uhren in angemessener Weise.
- (4) Bei L2, L3 oder L4 Turnieren können die Turnierregeln erlauben, dass ein Spieler in einer bestimmten Runde ein ungespieltes Remis erhält. Dies ist nur möglich, wenn es rechtzeitig angekündigt wurde und der Schiedsrichter einverstanden ist. Eine solche Erlaubnis sollte einem Spieler, welcher besondere Konditionen oder freien Eintritt erhielt, nicht gewährt werden. Es ist nicht erlaubt in der letzten Runde eines Turniers.

9. Das Verhalten der Spieler

- 9.1 Sobald ein Spieler eine Einladung ausdrücklich angenommen hat, muss er auch teilnehmen, ausgenommen im Falle höherer Gewalt, wie Krankheit oder Unabkömmlichkeit. Die Annahme einer anderen Einladung ist kein ausreichender Grund für eine Absage.
- 9.2 Alle Teilnehmer sollten in angemessener Kleidung auftreten.
- 9.3 Ein Spieler, der eine Partie nicht fortsetzen möchte und weggeht ohne aufzugeben oder den Schiedsrichter zu verständigen, ist unhöflich. Er kann nach Ermessen des CA wegen Unsportlichkeit bestraft werden (E.I.01.A.12.9).
- 9.4 Ein Spieler darf über eine Partie nicht sprechen, solange sie in Gang ist, ausgenommen die in den Schachregeln erlaubten Fälle.
- 9.5 In einem Mannschaftsbewerb darf ein Spieler während der Partien nicht hinter der gegnerischen Mannschaft stehen.
- e) Alle Beschwerden betreffend das Verhalten von Spielern oder Mannschaftsführern beim Schiedsrichter vorzubringen. Einem Spieler ist es nicht erlaubt, sich direkt bei seinem Gegner zu beschweren (E.I.01.A.11.5).

10. Strafen, Berufungen

- 10.1 Wenn es einen Streitfall gibt sollten entsprechend der Zuständigkeit der CA oder der CO alles unternehmen um die Angelegenheit einvernehmlich zu lösen. Es kann sein, dass dies nicht gelingt und der Streitfall Strafen erforderlich macht, jedoch Strafen durch die Schachregeln oder die Turnierregeln nicht genau festgelegt sind. Dann hat CA (in Zusammenarbeit mit dem CO) unbeschränkte Vollmacht Strafen zu verhängen. Sie sollten dadurch die Disziplin aufrecht erhalten oder andere Lösungen anzubieten, welche die beleidigte Partei zufriedenstellen.
- 10.2 In jedem Bewerb muss ein Schiedsgericht (AC) vorhanden sein. Der CO muss sicherstellen, dass das Schiedsgericht vor Beginn der ersten Runde bestimmt oder gewählt wird, üblicherweise bei der Auslosung. Es wird empfohlen, dass es aus einem Vorsitzenden, mindestens zwei Mitgliedern und zwei Reserve-Mitgliedern besteht. Wenn es möglich ist sollten bei internationalen Turnieren der Vorsitzende, die beiden Mitglieder und die beiden Reserve-Mitglieder aus verschiedenen Föderationen kommen. Kein Mitglied des Schiedsgerichtes, welches in den Streitfall verwickelt ist, darf in diesem Fall entscheiden. Ein

Schiedsgericht sollte eine ungerade Anzahl von Mitgliedern haben. Mitglieder eines Schiedsgerichtes sollten nicht jünger als 21 Jahre sein.

- 10.3 Ein Spieler, oder eine registrierter Offizieller, der den Spieler vertritt, kann gegen jede Entscheidung des CA oder CO oder eines deren Assistenten berufen. Ein solch Offizieller kann der Mannschaftskapitän des Spieler, der Delegationsleiter oder eine andere Person sein, die in den Bestimmungen des Bewerbes angeführt ist.
- 10.4 Eine Berufung ist zusammen mit einer Gebühr schriftlich vor dem Ende der Protestfrist einzureichen. Sowohl die Gebühr als auch die Frist müssen im voraus festgesetzt sein. Entscheidungen des AC sind endgültig. Die Gebühr wird zurückgegeben falls die Berufung erfolgreich war. Die Gebühr (oder ein Teil davon) kann auch dann zurückgegeben werden, wenn die Berufung zwar nicht erfolgreich, aber aus der Sicht des Schiedsgerichtes verständlich war.

11. Fernsehrechte, Filmen und Fotografieren

- 11.1 Geräuschlos arbeitende und nicht störende Fernsehkameras sind in den Turnierräumlichkeiten und angrenzenden Bereichen mit Zustimmung des CO und CA gestattet. Der CA muss gewährleisten, dass die Spieler durch die Anwesenheit von Fernsehen, Videokameras oder anderen Geräten in keiner Weise gestört oder abgelenkt werden.
- 11.2 Nur berechnigte Reporter dürfen in den Turnierräumlichkeiten fotografieren. Die Verwendung von Blitzlicht im Turniersaal wird auf die ersten zehn Minuten nach Beginn der ersten Runde und auf die ersten fünf Minuten nach Beginn jeder folgenden Runde eingeschränkt, ausgenommen der CA trifft eine andere Entscheidung.

12. Die Rolle des Mannschaftsführers in Mannschaftsbewerben

Ein Mannschaftsbewerb ist ein Wettkampf, bei dem die Ergebnisse der Einzelpartien gleichwertig zum Endergebnis einer bestimmten Gruppe von Spielern beitragen.

- 12.1 Entsprechend den Bestimmungen des betreffenden Turnieres ist der Mannschaftsführer verpflichtet, zu einer bestimmten Zeit eine schriftliche Liste mit den Namen der Spieler seiner Mannschaft abzuliefern, welche an jeder einzelnen Runde teilnehmen, seine Spieler über deren Gegner zu informieren, am Ende des Wettkampfes den Bericht mit den Ergebnissen zu unterschreiben.
- 12.2 Ein Mannschaftsführer die Turnierräumlichkeiten nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters verlassen oder wieder betreten.
- 12.3 Der Mannschaftsführer darf während die Partien im Gang sind nicht hinter der gegnerischen Mannschaft stehen.
- 12.4 Wenn der Mannschaftsführer mit einem seiner Spieler sprechen will, dann muss er zuerst den Schiedsrichter informieren. Der Mannschaftsführer darf danach in Anwesenheit des Schiedsrichters mit seinem Spieler sprechen, muss aber dabei eine Sprache verwenden, welche der Schiedsrichter auch versteht. Dieselbe Vorgangsweise ist anzuwenden, wenn ein Spieler mit dem Mannschaftsführer sprechen will.
- 12.5 Ein Mannschaftsführer ist berechnigt, den Spielern seiner Mannschaft zu raten ein Remisangebot zu machen oder anzunehmen, sofern die Bestimmungen des Bewerbes nichts anderes festlegen. Er darf in keiner anderen Weise in eine Partie eingreifen. Er darf während der Partie keine Stellung auf irgendeinem Brett besprechen.
- 12.6 Der Mannschaftsführer darf seine Funktionen einer anderen Person abtreten, vorausgesetzt er informiert davon im Voraus den CA.

13. Einladung, Registrierung und Aufgaben

- 13.1 Die Einladung zu einem offiziellen FIDE Bewerb muss so rasch wie möglich ausgesandt werden.
- 13.2 Der CO muss an alle für diesen Bewerb qualifizierten Teilnehmer über deren nationale Föderationen Einladungen aussenden. Der Einladungsbrief muss im Falle eines Weltmeisterschafts-Bewerbes zuerst durch den FIDE Präsidenten, im Falle eines Bewerbes der Kontinental-Meisterschaft durch den Kontinental-Präsidenten, genehmigt werden.
- 13.3 Die Einladung sollte so verständlich wie möglich sein, die voraussichtlichen Konditionen deutlich enthalten und sie sollte alle Informationen beinhalten, welche für die Spieler erforderlich sind. Folgendes sollte im Einladungsschreiben enthalten sein, und auch auf der FIDE Webseite veröffentlicht werden:
1. Zeitpunkt und Ort des Turnieres
 2. die FIDE Regeln
 3. das Hotel, in welchem die Spieler wohnen werden (einschließlich E-mail-, Fax- und Telefon-Nummern)
 4. der Turnierplan: Datum, Zeit und Ort von Ankunft, Eröffnungsfeier, Auslosung, Wettkämpfe, besondere Veranstaltungen, Abschlußfeier, Abreise
 5. die Bedenkzeit und die Art der Uhren, welche im Turnier verwendet werden
 6. das Auslosungssystem für den Bewerb und die angewendeten Feinwertungen
 7. die Wartezeit (welche bei offiziellen FIDE-Turnieren der Start der Runde ist)
 8. die besonderen Bestimmungen für eine Remisvereinbarung, falls es irgendwelche Beschränkungen gibt
 9. bei Schnellschach- oder Blitz-Bewerben, ob Artikel A3 oder A4, oder B3 oder B4 gültig ist
 10. bei Bewerb ohne Zeitzugabe, ob die Richtlinien III. gültig sind
 11. die finanziellen Vereinbarungen: Reisespesen; Unterbringung, Zeitraum für den die Verpflegung übernommen wird, oder die Kosten dieses Aufenthaltes, einschließlich jener für Begleitpersonen der Spieler; Vorbereitungen für Essen; Startgeld, Taschengeld, Nenngeld, genaue Angaben über Preisgelder, einschließlich Sonderpreise, Punktegeld, die Währung, in welcher das Geld ausbezahlt wird; Steuervorschriften; Visas und wie man diese erhalten kann
 12. ob der Bewerb ausgewertet wird oder nicht
 13. die Möglichkeiten, den Turnierort zu erreichen, und die Vorbereitungen für den Transport der Spieler
 14. die ungefähre Anzahl der Teilnehmer, die Namen der eingeladenen Spieler und der Name des Haupt-Schiedsrichters (CA)
 15. die Webseite des Turniers, Kontaktadresse des Organisators, einschließlich Name des CO
 16. die Verpflichtungen der Spieler gegenüber Medien, der Öffentlichkeit, den Sponsoren, den Vertretern einer Regierung und andere Verpflichtungen
 17. Bekleidungs Vorschriften, falls vorhanden
 18. auf Rauchverbote sollte in der Einladung hingewiesen werden
 19. Sicherheitsvorbereitungen
 20. besondere medizinische Erfordernisse, wie etwa im voraus empfohlene oder benötigte Impfungen
 21. Vorbereitungen für Ausflüge, zusätzliche Veranstaltungen, Internetzugang, usw.

22. das Datum, bis wann der Spieler eine verbindliche Antwort auf die Einladung abgeben muss, sowie wem und bis wann er seine Ankunftszeit mitteilen muss und/oder religiöse Anforderungen.
 23. Wenn der Organisator wegen einer Beeinträchtigung des Spielers besondere Vorbereitungen treffen muss, dann muss der Spieler in seiner Antwort darauf hinweisen.
- 13.4 Sobald eine Einladung an einen Spieler gesandt wurde, darf diese nicht zurückgezogen werden, sofern der Spieler die Einladung innerhalb der Frist für die Antwort annimmt. Wenn ein Bewerb abgesagt oder verschoben wird, muss der Organisator eine Entschädigung zur Verfügung stellen.
 - 13.5 Der CO muss die medizinische Behandlung und Medikamente für alle Teilnehmer, offizielle Sekundanten, Schiedsrichter und Funktionäre eines offiziellen FIDE-Turnieres sicherstellen und muss sie gegen Unfälle und eine erforderliche medizinische Versorgung versichern, einschließlich der Medikamente, chirurgische Eingriffe, usw., hat aber keine Verpflichtung für Fälle von chronischen Krankheiten. Ein offizieller Arzt muss für die Dauer der Veranstaltung bestimmt werden.
 - 13.6 Die gleichen Bestimmungen wie in 13.3-5 müssen bei L2, L3 L4 Bewerbungen befolgt werden, angepasst falls erforderlich.

14. Ernennungen

- 14.1 a) Der CA eines offiziellen Welt-Bewerbes wird vom FIDE Präsidenten in Absprache mit dem CO ernannt. Der CA eines Kontinental-Bewerbes wird vom Kontinental-Präsidenten in Absprache mit dem CO ernannt. Falls aber der Kontinental-Bewerb eine Qualifikation für die Weltmeisterschaft ist, dann muss die Ernennung mit FIDE abgestimmt werden.
- b) Der CA muss den Titel „Internationaler Schiedsrichter“ und die Klassifikation „A“ oder „B“ (B.06) haben, sowie entsprechende Kenntnisse bei FIDE Bewerbungen, den offiziellen FIDE Sprachen und den entsprechenden FIDE Bestimmungen. FIDE und/oder das Organisationskomitee ernennen die Schiedsrichter und Hilfskräfte.

Anhang 1: Berger Tabellen für Rundenturniere

Wenn eine ungerade Anzahl an Spielern vorhanden ist, dann wird die höchste Nummer spielfrei.

3 oder 4 Spieler:

Rd 1: 1-4, 2-3. **Rd 2:** 4-3, 1-2. **Rd 3:** 2-4, 3-1.

5 oder 6 Spieler:

Rd 1: 1-6, 2-5, 3-4. **Rd 2:** 6-4, 5-3, 1-2. **Rd 3:** 2-6, 3-1, 4-5. **Rd 4:** 6-5, 1-4, 2-3. **Rd 5:** 3-6, 4-2, 5-1.

7 oder 8 Spieler:

Rd 1: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Rd 2:** 8-5, 6-4, 7-3, 1-2. **Rd 3:** 2-8, 3-1, 4-7, 5-6. **Rd 4:** 8-6, 7-5, 1-4, 2-3.

Rd 5: 3-8, 4-2, 5-1, 6-7. **Rd 6:** 8-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Rd 7:** 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

9 oder 10 Spieler:

Rd 1: 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **Rd 2:** 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2. **Rd 3:** 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.

Rd 4: 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3. **Rd 5:** 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8. **Rd 6:** 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Rd 7: 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9. **Rd 8:** 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Rd 9:** 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

11 oder 12 Spieler:

Rd 1: 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7. **Rd 2:** 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2. **Rd 3:** 2-12, 3-1, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

Rd 4: 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3. **Rd 5:** 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9. **Rd 6:** 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Rd 7: 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10. **Rd 8:** 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Rd 9:** 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11.

Rd 10: 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **Rd 11:** 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

13 oder 14 Spieler:

Rd 1: 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8. **Rd 2:** 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2.

Rd 3: 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9. **Rd 4:** 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3.

Rd 5: 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10. **Rd 6:** 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Rd 7: 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11. **Rd 8:** 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Rd 9: 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12. **Rd 10:** 14-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Rd 11: 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13. **Rd 12:** 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

Rd 13: 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

15 oder 16 Spieler:

Rd 1: 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9. **Rd 2:** 16-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2.

Rd 3: 2-16, 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10. **Rd 4:** 16-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3.

Rd 5: 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11. **Rd 6:** 16-11, 12-10, 13-9, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4.

Rd 7: 4-16, 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12. **Rd 8:** 16-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Rd 9: 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13. **Rd 10:** 16-13, 14-12, 15-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

Rd 11: 6-16, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14. **Rd 12:** 16-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

Rd 13: 7-16, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15. **Rd 14:** 16-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

Rd 15: 8-16, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1.

Bei einem Doppel-Rundenturnier wird empfohlen die beiden letzten Runden des ersten Durchgangs zu tauschen. Damit können drei aufeinanderfolgende Partien mit der gleichen Farbe vermieden werden.

Anhang 2: Varma Tabellen

Anweisungen für "beeinflusste" Auslosung der Startnummern:

1. Der Schiedsrichter muss im voraus unmarkierte Umschläge vorbereiten, welche jede eine der Nummerngruppen A, B, C oder D, wie nachstehend in Punkt 5 beschrieben, enthalten. Diese Umschläge werden danach in größere Umschläge gegeben, auf denen jeweils die Anzahl der enthaltenen Startnummern angegeben ist.
2. Die Reihenfolge, in welcher die Spieler ihre Nummern ziehen wird im voraus wie folgt festgelegt: Die Spieler der Föderation mit der größten Anzahl von Vertretern muss zuerst ziehen. Falls zwei oder mehr Föderationen die gleiche Anzahl von Vertretern aufweisen wird die Reihenfolge durch die alphabetische Reihung der FIDE Landeskodes bestimmt. Unter den Spielern der gleichen Föderation wird die Reihenfolge durch die alphabetische Reihung ihrer Namen bestimmt.
3. Beispiel: der erste Spieler der Mannschaft mit der größten Anzahl von Spielern muss einen der großen Umschläge auswählen, welcher eine ausreichende Anzahl Nummern für seine Mannschaft enthält, und danach eine der Nummern aus diesem Umschlag ziehen. Die anderen Spieler der gleichen Mannschaft müssen ebenfalls ihre Nummern aus dem gleichen Umschlag ziehen. Die verbleibenden Nummern stehen für andere Spieler zur Verfügung.
4. Die Spieler der nächsten Mannschaft wählen danach einen Umschlag und der Vorgang wird fortgesetzt bis alle Spieler ihre Startnummern gezogen haben.
5. Die folgenden "Varma-Tabellen" können bei 9 bis 24 Spielern verwendet werden:

9/10 Spieler

A: (3, 4, 8)

B: (5, 7, 9)

C: (1, 6)

D: (2, 10)

11/12 Spieler

A: (4, 5, 9, 10)

B: (1, 2, 7)

C: (6, 8, 12)

D: (3, 11)

13/14 Spieler

A: (4, 5, 6, 11, 12)

B: (1, 2, 8, 9)

C: (7, 10, 13)

D: (3, 14)

15/16 Spieler

A: (5, 6, 7, 12, 13, 14)

B: (1, 2, 3, 9, 10)

C: (8, 11, 15)

D: (4, 16)

17/18 Spieler

A: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16)

B: (1, 2, 3, 10, 11, 12)

C: (9, 13, 17)

D: (4, 18)

19/20 Spieler

A: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18)

B: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14)

C: (5, 10, 19)

D: (4, 20)

21/22 Spieler

A: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20)

B: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15)

C: (11, 16, 21)

D: (5, 22)

23/24 Spieler

A: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22)

B: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17)

C: (12, 18, 23)

D: (5, 24)

Anhang 3: Bestimmungen für Feinwertungen

Auswahl der Feinwertung

Die in einem Turnier verwendeten Feinwertungen müssen im voraus festgelegt und vor dem Start des Turniers bekanntgemacht werden. Wenn alle Feinwertungen scheitern wird die Reihung durch Losentscheid bestimmt. Entscheidungspartien wären das beste System, können aber nicht in jedem Fall angewandt werden. Es kann zum Beispiel nicht genügend Zeit vorhanden sein.

1. Entscheidungspartien

- a. Eine angemessene Zeit muss zur Verfügung stehen um eine Entscheidung herbeizuführen.
- b. Das Paarungssystem und die Bedenkzeit muss vor dem Start des Bewerbs festgelegt sein.
- c. Alle Möglichkeiten müssen von den Bestimmungen erfasst sein.
- d. Es wird empfohlen, dass Entscheidungspartien nur zur Bestimmung des ersten Platzes, eines Titels oder von Qualifikationsplätzen durchgeführt werden.
- e. Wenn durch die Entscheidungspartien zusätzliche Ränge entschieden werden, dann werden alle Spieler entsprechend den Ergebnissen der Entscheidungspartien gereiht. Zum Beispiel: Drei Spieler spielen Entscheidungspartien. Die Nummer 1 gewinnt, die Nummer 2 wird Zweiter und die Nummer 3 wird Dritter. Dann erhält die Nummer 2 auch den zweiten Preis.
- f. Falls zwei Spieler punktgleich sind nachdem der erste Platz entschieden ist, dann wird das gesamte Preisgeld, das ihnen zusteht, geteilt. Beispiel: Vier Spieler sind punktgleich. Es werden KO-Partien gespielt. Die Spieler 3 und 4 verlieren im Halbfinale und teilen sich den dritten und vierten Preis.
- g. Wenn die Zeit bis zur Abschlussfeier begrenzt ist, dann sollten Spieler, die möglicherweise von Entscheidungspartien betroffen sind, ihre letzte Runde früher beginnen können als andere Parteien im Turnier.
- h. Wenn es Entscheidungspartien gibt, dann sollten diese erst nach einer Pause von mindestens 30 Minuten, nachdem alle von Entscheidungspartien betroffenen Spieler ihre Hauptpartien beendet haben, beginnen. Wenn es mehrere Runden gibt, dann sollte eine Pause von mindestens 10 Minuten zwischen den Runden sein.
- i. Jede Partie muss von einem Schiedsrichter überwacht werden. Wenn es einen Streitfall gibt, dann wird dieser an den Haupt-Schiedsrichter weitergeleitet. Seine Entscheidung ist endgültig.
- j. In allen nachstehenden Fällen müssen die Anfangsfarben ausgelost werden.
- k. Nachstehend ein Beispiel für den Fall, dass die Zeit für Entscheidungspartien begrenzt ist.
 1. Wenn zwei Spieler eine Entscheidungspartie spielen müssen:
 - a) spielen sie einen Mini-Wettkampf von zwei Parteien mit der Bedenkzeit von 3 Minuten und zusätzlich 2 Sekunden pro Zug ab dem ersten Zug. Wenn der Wettkampf unentschieden ist,
 - b) dann wird die Farbverteilung neu ausgelost. Sieger ist der erste Gewinner einer Partie. Nach jeder ungeraden Partie werden die Farben getauscht.
 2. Wenn drei Spieler von Entscheidungspartien betroffen sind:
 - a) spielen sie ein einrundiges Rundenturnier mit der Bedenkzeit nach 1.a. Wenn alle Spieler neuerlich punktgleich sind,
 - b) dann wird die nächste Feinwertung (siehe Abschnitt G) verwendet und der schlechtest platzierte Spieler ausgeschieden. Die Entscheidung beginnt dann wieder wie in 1.a.
 3. Wenn vier Spieler von Entscheidungspartien betroffen sind spielen sie ein KO-Turnier. Die Paarungen werden durch das Los bestimmt.

4. Wenn fünf oder mehr Spieler von Entscheidungspartien betroffen sind dann werden sie entsprechend der nächsten Feinwertung (siehe Abschnitt G) gereiht und außer den ersten vier Spielern werden alle ausgeschieden.
5. Es besteht das Recht erforderliche Änderungen vorzunehmen.
6. Wenn nur zwei Spieler von Entscheidungspartien betroffen sind und wenn die Zeit es erlaubt, dann können sie nach Absprache mit dem CA und dem CO mit einer längeren Bedenkzeit spielen.

2. Sonstige übliche Feinwertungen

Bei allen Wertungen werden die Spieler in absteigender Ordnung des betreffenden Systems gereiht. Die nachstehende Liste ist in alphabetischer Reihung.

A. Beschreibung der Feinwertungen

a) Wertungsdurchschnitt der Gegner

Der Wertungsdurchschnitt der Gegner (ARO) ist die Summe der Wertungen aller Gegner eines Spielers, geteilt durch die Anzahl der gespielten Partien.

- a.1 Die gekürzte Durchschnittswertung der Gegner (ARCO) ist die durchschnittliche Wertungszahl der Gegner, vermindert um eine oder mehrere Wertungszahlen der Gegner, beginnend mit dem Gegner mit der niedrigsten Wertung.

b) Buchholz System

Der Buchholz-Wert ist die Summe der Punkte von allen Gegnern eines Spielers.

- b.1 Der mittlere Buchholz-Wert ist der Buchholz-Wert vermindert um das höchste und das niedrigste Ergebnis der Gegner.
- b.2 Der mittlere Buchholz-Wert 2 ist der Buchholz-Wert vermindert um die beiden höchsten und die beiden niedrigsten Ergebnisse der Gegner.
- b.3 Der gekürzte Buchholz-Wert 1 ist der Buchholz-Wert vermindert um das niedrigste Ergebnis der Gegner.
- b.4 Der gekürzte Buchholz-Wert 2 ist der Buchholz-Wert vermindert um die beiden niedrigsten Ergebnisse der Gegner.

c) Direkte Begegnung

Wenn alle punktegleichen Spieler gegeneinander gespielt hatten, dann wird die Summe der Punkte aus diesen Begegnungen verwendet. Der Spieler mit den meisten Punkten wird an die erste Stelle gereiht, usw.

Wenn einige, aber nicht alle Spieler gegeneinander gespielt hatten, dann kann ein Spieler mit einem Ergebnis, welches von keinem anderen Spieler erreicht werden kann (falls alle Partien gespielt worden wären) an die erste Stelle gereiht werden.

d) Koya System für Rundenturniere

Das ist die Anzahl der Punkte, welche gegen Gegner erzielt wurden, die 50% oder mehr Punkte erreicht haben.

d.1 Das erweiterte Koya System

Das Koya System kann durch Einschluß von Punktgruppen mit weniger als 50% Schritt für Schritt erweitert werden oder durch den Ausschluß von Spielern welche 50% und danach mehr Punkte erreicht haben Schritt für Schritt gekürzt werden.

e) **Anzahl der mit den schwarzen Steinen gespielten Partien**

Die höhere Anzahl der mit den schwarzen Steinen gespielten Partien (ungespielte Partien werden gezählt als mit den weißen Steinen gespielt).

f) **Sonneborn-Berger System**

f.1 Der Sonneborn-Berger-Wert für Einzelturniere ist die Summe der Punkte der Gegner, welche der Spieler besiegt hat, und die Hälfte der Punkte der Gegner, mit denen er unentschieden gespielt hat.

f.2 Der Sonneborn-Berger-Wert für Mannschaftsturniere ist die Summe der Produkte aus den Punkten, welche jede gegnerische Mannschaft erreicht hat, und dem Ergebnis gegen diese Mannschaft.

g) **Mannschafts-Wettkämpfe**

g.1 Mannschaftspunkte bei Mannschaftsbewerben, welche durch Partiepunkte entschieden werden, zum Beispiel:

2 Punkte für einen gewonnenen Wettkampf, wenn eine Mannschaft mehr Punkte erreicht hat wie die gegnerische Mannschaft.

1 Punkt für einen unentschiedenen Wettkampf

0 Punkte für einen verlorenen Wettkampf

g.2 Partiepunkte bei Mannschaftsbewerben, welche durch Mannschaftspunkte entschieden werden. Die Reihung erfolgt nach der Gesamtzahl der erreichten Partiepunkte.

B. Feinwertungen, welche sowohl Ergebnisse des Spielers, als auch Ergebnisse der Gegner verwenden

- a) Sonneborn-Berger
- b) Koya System für Rundenturniere
 - b.1 erweitertes Koya-System
- c) Anzahl der gewonnenen Partien
- d) direkte Begegnung

C. Feinwertungen, welche die eigenen Ergebnisse einer Mannschaft verwenden

- a) Mannschaftspunkte bei Mannschaftsbewerben
- b) Partiepunkte bei Mannschaftsbewerben, welche durch Mannschaftspunkte entschieden werden
- c) direkte Begegnung

D. Feinwertungen, welche die Ergebnisse der Gegner verwenden

Es ist zu beachten, dass diese Berechnungen in jedem Fall erst nach Anwendung der Bestimmungen betreffend ungespielte Partien gemacht werden.

- a) Der Buchholz Wert
 - a.1 Der mittlere Buchholz-Wert
 - a.2 Der mittlere Buchholz-Wert 2
 - a.3 Der gekürzte Buchholz-Wert 1
 - a.4 Der gekürzte Buchholz-Wert 2
 - a.5 Die Buchholz-Summe ist die Summe der Buchholz-Werte der Gegner.

- b) Der Sonneborn-Berger Wert
 - b.1 Der Sonneborn-Berger Wert für Einzelturniere
 - b.2 Der Sonneborn-Berger Wert A für Mannschaftsturniere: ist die Summe der Produkte aus den Mannschaftspunkten jeder gegnerischen Mannschaft und den gegen diese Mannschaft erzielten Mannschaftspunkten, oder
 - b.3 Der Sonneborn-Berger Wert B für : ist die Summe der Produkte aus den Mannschaftspunkten jeder gegnerischen Mannschaft und den gegen diese Mannschaft erzielten Partiepunkten, oder
 - b.4 Der Sonneborn-Berger Wert C für : ist die Summe der Produkte aus den Partiepunkten jeder gegnerischen Mannschaft und den gegen diese Mannschaft erzielten Mannschaftspunkten, oder
 - b.5 Der Sonneborn-Berger Wert D für : ist die Summe der Produkte aus den Partiepunkten jeder gegnerischen Mannschaft und den gegen diese Mannschaft erzielten Partiepunkten.
 - b.6 Der gekürzte Sonneborn-Berger Wert 1A für Mannschaftsturniere: ist die Summe der Produkte aus den Mannschaftspunkten jeder gegnerischen Mannschaft und den gegen diese Mannschaft erzielten Mannschaftspunkten, ausgenommen die gegnerische Mannschaft, welche die wenigsten Mannschaftspunkte erreicht hat, oder
 - b.7 Der gekürzte Sonneborn-Berger Wert 1B für Mannschaftsturniere: ist die Summe der Produkte aus den Mannschaftspunkten jeder gegnerischen Mannschaft und den gegen diese Mannschaft erzielten Partiepunkten, ausgenommen die gegnerische Mannschaft, welche die wenigsten Mannschaftspunkte erreicht hat, oder
 - b.8 Der gekürzte Sonneborn-Berger Wert 1C für Mannschaftsturniere: ist die Summe der Produkte aus den Partiepunkten jeder gegnerischen Mannschaft und den gegen diese Mannschaft erzielten Mannschaftspunkten, ausgenommen die gegnerische Mannschaft, welche die wenigsten Partiepunkte erreicht hat, oder
 - b.9 Der gekürzte Sonneborn-Berger Wert 1D für Mannschaftsturniere: ist die Summe der Produkte aus den Partiepunkten jeder gegnerischen Mannschaft und den gegen diese Mannschaft erzielten Partiepunkten, ausgenommen die gegnerische Mannschaft, welche die wenigsten Partiepunkte erreicht hat.

E. Feinwertungen, welche Wertungszahlen in Einzelturnieren verwenden (sofern alle Spieler Wertungen haben)

Falls ein Spieler sich entschlossen hat mehr als zwei Partien in einem Turnier nicht zu spielen, dann wird sein ARO oder ARCO als niedriger betrachtet als der jedes anderen Spielers, welcher mehr Partien gespielt hat.

- a) ARO siehe 2.A.a
- b) ARCO siehe 2.A.a.1

F. Behandlung von ungespielten Partien bei Berechnung von Buchholz Werten

- a) Bei der Feinwertungen wird jedes Ergebnis einer ungespielten Partie als ein Unentschieden gegen den Spieler selbst berechnet.
Dieses System darf nach dem 1. Juli 2012 nicht mehr verwendet werden.

Ab dem 1. Juli 2012 ist nur noch folgendes System gültig:

- b) Alle ungespielten Partien, von denen Spieler indirekt betroffen sind (ungespielte Partien der Gegner), werden bei der Feinwertung als Unentschieden berechnet. Ein Spieler welcher keinen Gegner hatte wird bei der Feinwertung berechnet als hätte er gegen einen virtuellen Gegner gespielt, welcher am Beginn der Runde die gleiche Punktezahl hat und der alle folgenden Runden unentschieden spielt. Für die Runde selbst wird das Ergebnis der ungespielten Partie als normales Resultat berechnet.

Das ergibt folgende Formel:

$$S_{\text{von}} = S_{\text{PR}} + (1 - S_{\text{fPR}}) + 0.5 * (n - R)$$

wobei für Spieler "P", welcher in Runde "R" nicht gespielt hat,

n = Anzahl der beendeten Runden

S_{von} = Punkte des virtuellen Gegners nach Runde "n"

S_{PR} = Punkte von "P" vor Runde "R"

S_{fPR} = Ergebnis der ungespielten Partie von "P" in Runde "R"

Beispiel 1: in Runde 3 eines 9-rundigen Turniers erscheint Spieler "P" nicht.

Spieler "P" hat nach 2 Runden 1.5 Punkte. Die Wertung des virtuellen Gegners ist

$$S_{\text{von}} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5 \text{ nach Runde 3}$$

$$S_{\text{von}} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5 \text{ am Ende des Turniers.}$$

Beispiel 2: in Runde 6 eines 9-rundigen Turniers erscheint der Gegner von Spieler "P" nicht.

Spieler "P" hat nach 5 Runden 3.5 Punkte. Die Wertung des virtuellen Gegners ist

$$S_{\text{von}} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5 \text{ nach Runde 6}$$

$$S_{\text{von}} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0 \text{ am Ende des Turniers.}$$

G. Empfohlene Feinwertungen

Für die unterschiedlichen Turnierarten werden die Feinwertungen nachstehend aufgelistet und es wird empfohlen, sie in der angegebenen Reihenfolge zu verwenden.

(a) Einzel-Rundenturniere:

direkte Begegnung

größere Anzahl an Siegen

Sonneborn-Berger System

Koya System

(b) Mannschafts-Rundenturniere:

Mannschaftspunkte (wenn die Reihung nach Partiepunkten erfolgte), oder

Partiepunkte (wenn die Reihung nach Mannschaftspunkten erfolgte)

direkte Begegnung

Sonneborn-Berger System

(c) Einzel-Schweizer Turnier (wenn nicht alle Wertungen vorhanden sind):

direkte Begegnung

größere Anzahl an Siegen

größere Anzahl an Siegen mit Schwarz (ungespielte Partien werden als mit Weiß gespielt gezählt)
gekürzte Buchholz Wertung 1
Buchholz Wertung
Sonneborn-Berger System

(d) Einzel-Schweizer Turnier (wenn alle Wertungen vorhanden sind):

direkte Begegnung
größere Anzahl an Siegen
größere Anzahl an Siegen mit Schwarz (ungespielte Partien werden als mit Weiß gespielt gezählt)
ARCO
gekürzte Buchholz Wertung 1
Buchholz Wertung
Sonneborn-Berger System

(e) Mannschafts-Schweizer Turniere:

Mannschaftspunkte (wenn die Reihung nach Partiepunkten erfolgte), oder
Partiepunkte (wenn die Reihung nach Mannschaftspunkten erfolgte)
direkte Begegnung
gekürzte Buchholz Wertung 1
Buchholz Wertung
Sonneborn-Berger System

07_2012