

Turnierordnung für das RS-Einzelligasystem

§1 Sinn und Zweck

Es soll ein Serverfern-schach-Ligasystem für Einzelspieler betrieben werden.

Eine Liga oder auch Spielklasse besteht aus mindestens einer Gruppe von 5 bis 11 Spielern, die während einer Saison gegeneinander antreten. Die Klassen sind nach Spielerfolg geordnet, wobei die 1. Klasse die erfolgreichsten Spieler beinhaltet, je nach Teilnehmeranzahl gibt es weitere Klassen und Gruppen. D.h. die Zuordnung der Spieler zu den Spielklassen erfolgt nach schachlicher Leistung/Erfolg. Die Gruppen einer Spielklasse untereinander sind ohne Rangordnung und daher gleichgestellt.

Der Ligaspielbetrieb erfolgt kontinuierlich Jahr für Jahr (Saison). Nach einer Saison haben die Gruppensieger ein Anrecht auf das Spiel in der nächst höheren Spielklasse in der nächsten Saison (Aufstieg). Analog müssen so viele Spieler wie aufsteigen aus der nächst oberen Klasse absteigen, d.h. in der folgenden Saison in der nächst tieferen Klasse spielen.

§1.1 Klassenzugehörigkeit

Die Klassenzugehörigkeit bestimmt der Erfolg der vorangegangenen Saisons durch Auf- und Abstiege.

§1.2 Gruppenzugehörigkeit

Stehen nach Auf- und Abstieg die Spieler einer Spielklasse für die kommende Saison fest, werden diese nach RS-Elo sortiert und danach so auf die Gruppen verteilt, dass möglichst gleichstarke Gruppen entstehen. Beispielsweise so:

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
RS-Elo #1	RS-Elo #2	RS-Elo #3	RS-Elo #4
RS-Elo #5	RS-Elo #6	RS-Elo #7	RS-Elo #8
RS-Elo #9	RS-Elo #10	RS-Elo #11	RS-Elo #12

Die Aufstellungsreihenfolge innerhalb der Gruppe wird anschließend ausgelost.

§2 Entscheidungen und Leitung des Ligasystems

Die Liga wird von einem Ligaleiter organisiert und verwaltet.

Der Ligaleiter kann bei Bedarf Ligaklassenleiter berufen, die dann Aufgaben für einzelne Klassen wahrnehmen. In allen Fragen hat remoteSchach.de das letzte Wort.

§3 Saisonbetrieb

Eine Saison dauert 350 Tage. Die Saison beginnt stets am 1. Februar. Die Bedenkzeitsysteme sind so eingestellt, dass eine Saison spätestens am 15. Januar des darauf folgenden Jahres beendet sind. Abweichungen des Saisonstarts aus wichtigem Anlass sind allerdings möglich. Eventuelle Einsprüche sind unverzüglich und schriftlich (EMail) sowie klar und deutlich begründet einzureichen. Eine Woche vor Saisonbeginn wird die endgültige Aufstellung veröffentlicht.

§3.1 Ergebnisse der abgelaufenen Saison

Auswertungen abgelaufener Saisons wird frühestmöglich auf remoteSchach.de veröffentlicht.

§3.2 Anmeldung für die folgende Saison

Anmeldungen für die jeweils folgende Saison sind frühestens ab Beendigung der vorangegangenen Saison und spätestens 10 Tage vor Beginn der neuen Saison (d.h. im Regelfall bis 21. Januar 23:59 Uhr) möglich.

§4 Austragungsmodus

Die Gruppen tragen ihre Spiele einrundig aus, d.h. jeder Spieler spielt eine Partie gegen jeden anderen Teilnehmer der gleichen Gruppe. Die Weiß- und Schwarzverteilung wird über die Auslosungsreihenfolge und die Standardpaarungstabellen bestimmt.

§5 Bedenkzeit

Es kommen 3 Bedenkzeitsysteme gleichzeitig zur Anwendung. Maßgeblich sind stets die Zeiten, bei denen ein Zug beim Server eintrifft.

§5.1 Turnusbedenkzeit

Die Turnusbedenkzeit beträgt 30 Tage für 10 Züge. (10 Züge = 1 Turnus)
Dieses Bedenkzeitsystem dient der Erhaltung des Spielflusses. Gerechnet wird in Tagen als kleinste Einheit. Zeigt die Restbedenkzeit -1 an, so wird die Partie automatisch vom Server beendet.

Während des Urlaubs eines Spielers bleibt die Uhr für dieses Bedenkzeitsystem stehen.

§5.2 Mahnsystem

1. Der am Zuge befindliche Spieler wird nach 8 Tagen ohne Zug per EMail/Privatnachricht erinnert.
2. Nach 16 Tagen ohne Zugabgabe wird der am Zug befindliche Spieler per EMail/Privatnachricht gewarnt und dem Turnierleiter eine Kopie geschickt.
3. Wurde nach 24 Tagen immer noch kein Zug abgegeben wird die Partie wegen Bedenkzeitüberschreitung beendet.

Auch dieses System soll den Spielfluss aufrecht erhalten. Gerechnet wird hier ebenfalls in Tagen als kleinste Einheit. Während des Urlaubs eines Spielers bleibt die Uhr für dieses Bedenkzeitsystem stehen.

§5.3 Spielzeit

Es werden hierbei jeweils für beide Spieler getrennt die Zeiten in denen ein Spieler am Zug war in Sekunden ermittelt und addiert. Jeder Spieler darf ab Partiestart zusammengerechnet 175 Tage, unabhängig von jeglichem Urlaub, am Zug sein. Die Partien sind also nach spätestens 350 Tagen beendet. Es wird hier sekundengenau abgerechnet.

Dies soll gewährleisten, dass rechtzeitig vor Beginn der nächsten Saison alle Partien beendet sind und die Auf- und Abstiegsregeln eindeutig angewendet werden können.

Achtung: Während eines jeden Urlaubs läuft die Uhr für dieses Bedenkzeitsystem weiter.

§6 Urlaub

Es gilt der Allgemeine remoteSchach.de-Urlaub im jeweils aktuellem Umfang. (Derzeit 60 Tage pro Jahr). Urlaub muss, wie üblich, spätestens einen Tag vorher Urlaubsbeginn eingetragen werden.

§7 Wertung der Partien

Alle Partien werden für die RS-Elo-Berechnung verwertet. Ausnahmen gibt es lediglich bei berechtigtem, unverschuldetem Rücktritt vom Turnier.

§8 Zugverzögerung

Die Partien werden für Nichtbeteiligte 6 Züge in der Vergangenheit angezeigt. Einsicht in den aktuellen Stand haben die Partiebeteiligten, der Turnierleiter sowie die remoteSchach-Administration.

§9 Gruppengröße und Anzahl

1. Pro Gruppe treten 5 bis maximal 11 Spieler an.
2. Maximale Anzahl der Gruppen in einer Klasse: 2^{k-1} (mit k= Klasse)

1. Klasse	1 Gruppe
2. Klasse	2 Gruppen
3. Klasse	4 Gruppen
4. Klasse	8 Gruppen

Die Anzahl der Gruppen der einer Ligaklasse muss mindestens so groß sein wie die Anzahl der Gruppen der nächst höheren Klasse. Da einrundig gespielt wird empfiehlt sich eine ungerade Gruppengröße (5, 7, 9, 11 Spieler) um eine gleiche Anzahl von Weiß- und Schwarzpartien für jeden Spieler zu bieten.

§10 Aufstieg/Abstieg:

Die Zahl Aufsteigenden und Absteigenden zwischen den Klassen soll so gestaltet werden, dass die Anzahl der Spieler innerhalb einer Klasse gleich bleibt und die Gruppengröße gleichmäßig ist.

1. Aus den Klassen unterhalb der ersten steigen pro Gruppe immer mindestens die Erstplatzierten Gruppe der Vorsaison auf.
2. Maximal zulässige Ab- und Aufsteiger einer Gruppe

Gruppengröße der oberen Klasse	Maximal zulässige Absteigerzahl	Maximal zulässige Aufsteigerzahl
5	2	2
6	3	2
7	4	2
8	4	3
9	5	3
10	5	4
11	6	4

3. Die Summe aus Absteigern und Aufsteigern darf nicht größer sein als die Gruppengröße minus 1. (Die besten zwei, mindestens aber alle Erstplatzierten der ersten Klasse zählen hier als Aufsteiger.) Dadurch soll immer mindestens ein Spieler in der Klasse verbleiben können.
4. Aufstieg hat Vorrang vor Abstieg
Beispiel:
In der 1. Klasse mit 5 Spielern gibt es 3 erste Plätze. In der 2. Klasse wollen 2 oder mehr Spieler aufsteigen. Da die eine Gruppe der 1. Klasse jedoch nur aus 5 Spielern besteht und 4 davon nicht absteigen können (3 x 1. Platz und 1x Mittelfeld) muss der TL entscheiden zwischen Losverfahren oder Vergrößerung der oberen Gruppe.
5. Bei geteilten ersten Plätzen verbleiben die Zweitplatzierten der gleichen Gruppe in der zuletzt gespielten Klasse.
6. Bei drei oder mehr ersten Plätzen steigt von den Erstplatzierten nur die Anzahl der maximal zulässigen Aufsteiger dieser Gruppe auf. Wer das ist, entscheidet das Los. Entsprechend erhöht sich die Anzahl der Absteigenden aus den oberen Gruppen.
7. Innerhalb der selben Klasse haben Erstplatzierte immer Aufstiegsvorrecht gegenüber Zweitplatzierten
8. Bei geteilten zweiten Plätzen verbleiben diese in der aktuellen Klasse.
9. Um eine bisherige Gruppengröße zu verändern, kann der Ligaleiter die Anzahl der Absteigenden um maximal 2 pro Gruppe und Saison verändern.

§11 Einstieg in das Einzelligasystem

Für die Teilnahme an einer Saison des Einzelligasystem muss man zum Zeitpunkt des Saisonstarts bzw. der Meldung entweder remoteSchach.de-Vollmitglied sein, oder über eine Startgebühr (Turnierlizenz) die Startberechtigung erwerben. Eine Startberechtigung gilt immer nur für die kommende Saison.

§11.1 Normalfall

Einsteigen in die Einzelliga kann man durch Anmeldung vor Saisonstart. Man wird der untersten Klasse zugeordnet.

§11.2 Sonderregelungen

Beim erstmaligen Einstieg eines Spielers in die Einzelliga gilt für

1. IMs bzw. Bronze-Spieler:
Frei gewordene Plätze können in der vorletzten Klasse besetzt werden. Bei 4 Klassen also 3. Klasse.
2. GMs bzw. Silber-Spieler:
Frei gewordene Plätze können bis in der drittletzten Klasse besetzt werden. Bei 4 Klassen also 2. Klasse.
3. WMs bzw. Gold-Spieler:
Frei gewordene Plätze können bis in der viertletzten Klasse besetzt werden. Bei 4 Klassen also 1. Klasse.

Die jeweilige Entscheidung trifft der Ligaleiter. Freie Plätze entstehen z.B. dadurch, dass Spieler die aus der Liga ausscheiden und sich nicht für die folgende Saison melden. Anspruch auf Einstieg durch diese Sonderregelungen gibt es nicht.

§12 Ausstieg aus der Einzelliga

Vor Saisonstart muss sich jeder unaufgefordert für die kommende Saison anmelden. Jeder wird gemäß seiner Ergebnisse in der Vorsaison aufgestellt.

§12.1 Reguläres Ausscheiden

Reguläres Ausscheiden aus der Liga erfolgt durch Nichtmelden zur nächsten Saison.

§12.2 Regelwidriges Ausscheiden

Tritt ein Spieler unberechtigt/unbegründet von einer laufenden Saison zurück (d.h. mehrere Partien laufen wegen ZÜ zu Ende, bzw. alle Partien werden innerhalb kurzer Zeit ohne schachlichen Grund aufgegeben, Spieler reagiert nicht mehr usw.) kann der Ligaleiter den Abstieg oder gar den Ausstieg des Spielers anordnen/vornehmen.

§12.3 Nachrücken – Auffüllen der durch Ausstieg leer gewordenen Plätze

Für die Einordnung in die kommende Saison werden Spieler, die nicht mehr teilnehmen so betrachtet, als hätten sie in der vorherigen Saison nicht teilgenommen. Nimmt z.B. Platz 1 einer Gruppe nicht mehr teil, so hat der Zweitplatzierte das Aufstiegsrecht. Vorrang hat Regel §11.2.