SCHACHBEZIRK PORTA

Phillipp Spaeth (Turnierleiter C)
geschaeftsfuehrer@schachbezirk-porta.de
Tel: 05744/5076204 (ggf. auf den AB sprechen)

Ausschreibung des Dähnepokals 2026

Spielberechtigt sind alle aktiven Mitglieder eines dem Schachbezirk Porta angehörenden Vereins.

Termine:

1. **Runde: Samstag, 31.10.2026 um 10 Uhr als Zentralrunde.**
2. **Runde: Samstag, 31.10.2026 um 15 Uhr oder im Anschluss (ggf. nach einer angemessenen Mittagspause (30-60 Minuten) für den entsprechenden Spieler oder ggf. nach Vereinbarung (die Partie muss dann bis zum 8.11. gespielt werden).**
3. **Runde: Nach Vereinbarung zwischen den beiden Spielern, die Runde muss bis zum 6.12. gespielt werden (außer, die 3. Runde ist die Finalrunde).**
   Finalrunde: Nach Vereinbarung zwischen den Spielern, der Sieger der Finalrunde muss spätestens am 21.12.2026 feststehen.
   Falls sich beide Spieler nicht auf einen Termin einigen können, entscheidet der Spielleiter in Absprache mit den Spielern über den Termin. Schwarz hat Heimrecht.

Austragungsort:
Mensa der Grundschule Südlengerheide
Max-Plank Straße 52
32257 Bünde
(Eingang über den Schulhof)

Spielmodus: K.O. Turnier, wer seine Partie verliert, scheidet aus. Bei einem Remis wird eine Armageddon-Partie gespielt. Der Turnierbaum und die Farbverteilung der ersten Runde werden gelost (www.schachbezirk-porta.de/2026/10/20/daehnepokal-2026/). Anschließende Farbverteilung im Wechsel, ist dies nicht möglich wird gelost. Das Turnier wird nach DWZ ausgewertet.

Bedenkzeit: Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 90 Minuten für die ersten 40 Züge, nach der Zeitkontrolle 30 Minuten je Spieler zusätzlich für die verbleibenden Züge, zusätzlich pro Zug 30 Sekunden Inkrement von Beginn an.

Karenzzeit: 30 Minuten

Turnierleitung: Kai Schröder

Anmeldung: Bis zum 25.10. an geschaeftsfuehrer@schachbezirk-porta.de oder über die WhatsApp-Gruppe.

Qualifikation:
Der Sieger des Dähnepokals qualifiziert sich weiter für den OWL-Einzelpokal, der im Januar startet.

Armageddon-Partie:
Beide Spieler schreiben eine Bedenkzeit kleiner als 10 Minuten auf den Zettel, der Spieler mit der geringeren Bedenkzeit erhält Schwarz und diese Bedenkzeit. Weiß erhält eine Bedenkzeit von 10 Minuten und muss die Partie gewinnen, Schwarz reicht ein Remis. Bei identischer Bedenkzeit entscheidet das Los.