

## Spielordnung: Schachbezirk Siegerland [Stand: 27.06.2015]

### 1. Vorbemerkung

Die in der Turnierordnung des Schachbundes NRW (=BTO) mit (g) = generell gekennzeichneten Bestimmungen gelten ohne Einschränkungen im Schachbezirk Siegerland. Zusätzlich hat der Bezirk eigene Regeln, die bei allen Turnieren des Bezirks gelten. Grundlage für alle Regeln ist, dass sie geändert oder unter außergewöhnlichen Umständen außer Kraft gesetzt werden können. Die Entscheidung treffen jeweils die zuständigen Funktionäre. Die Schachjugend hat eigene Regeln. Im Zweifelsfall gelten die Regeln der übergeordneten Verbände.

### 2. Spielbetrieb

□ In jeder Saison finden folgende Turniere statt:

1. Einzel-Meisterschaft
2. Einzel-Pokal (Dähne-Pokal)
3. Mannschafts-Meisterschaft
4. Mannschafts-Pokal (Vierer-Pokal)
5. Blitz-Einzel-Meisterschaft
6. Blitz-Mannschafts-Meisterschaft (Vierer-Blitz)
7. Schnellschach-Einzel-Meisterschaft
8. Senioren-Einzel-Meisterschaft

Die jeweiligen Sieger erhalten den Titel Meister des Schachbezirks Siegerland. Außerdem dürfen Pokale oder Sachpreise verteilt werden. Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wie viele sich für die Südwestfalenmeisterschaft qualifizieren.

### 3. Bußen

1. entschuldigtes Nichtantreten, (siehe §8) in Kreisliga oder Kreisklasse: 15 Euro
2. entschuldigtes Nichtantreten, (siehe §8) in Bezirksliga oder Bezirksklasse: 30 Euro
3. unentschuldigtes Nichtantreten: 50 Euro
4. Rückzug einer gemeldeten Mannschaft: 25 Euro
5. Nicht rechtzeitige Ergebnismeldung: 20 Euro

### 4. Turniere

An Turnieren können alle Spieler teilnehmen, die für einen Verein des Bezirks spielberechtigt sind. Über Sperren entscheidet der Spielausschuss.

#### 4. 1. Einzel-Meisterschaft

Jeder Teilnehmer zahlt vor Beginn des Turniers 10 Euro Reuegeld, die zurückgezahlt werden, wenn der Spieler nicht unentschuldig gefehlt hat. Die Bedenkzeit beträgt 3 Stunden für die ganze Partie, von denen je 40 Züge in je 2 Stunden gespielt werden müssen.

Ab jetzt wird nach "quick play finish" gespielt. Grundsätzlich werden 7 Runden Schweizer System gespielt. Über Sonderfälle entscheidet der Spielausschuss, soweit anwesend. Der erstplatzierte ist Siegerlandmeister. Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wie viele sich für die Südwestfalenmeisterschaft qualifizieren.

Ergibt sich am Ende Punktgleichheit auf Platz 1 oder auf einem Platz, der zur Qualifikation zur Südwestfalenmeisterschaft berechtigt, gibt es einen Stichkampf oder Stichkämpfe möglichst mit Farbausgleich zum Turnier, ansonsten werden die Farben gelost. Über die Bedenkzeit der Stichkämpfe entscheidet der Turnierleiter. Wenn mehr als eine Partie gespielt wird, werden nach jeder Partie die Farben getauscht. Bei Punktgleichheit auf anderen Plätzen entscheidet bei Schweizer-System-Turnieren die Buchholz-Wertung, bei Rundenturnieren die Sonneborn-

Berger Wertung.

#### 4. 2. Einzel-Pokal (Dähne-Pokal)

Die Bedenkzeit beträgt 3 Stunden für die ganze Partie, von denen je 40 Züge in je 2 Stunden gespielt werden müssen. Ab jetzt wird nach "quick play finish" gespielt. Wer gewinnt, erreicht die nächste Runde. Wenn eine Partie remis endet, spielen die Spieler 2 Blitzpartien, sowohl nach der Turnierpartie als auch nach jeder Blitzpartie werden die Farben vertauscht. Steht es danach immer noch unentschieden, finden 5-Minuten-Blitzpartien bis zur Entscheidung wieder mit Farbwechsel nach jeder Partie statt. In der ersten Runde spielen, wenn möglich, alle Teilnehmer. Bei einer ungeraden Teilnehmerzahl hat ein Spieler Freilos. Jedem Spieler, der bereits einmal im Turnier Freilos hatte oder kampfflos gewonnen hat, wird, wenn möglich, ein Gegner zugelost.

In der zweiten Runde haben so viele Spieler Freilos, dass 1,2,4,8,16 usw. Spieler übrigbleiben. Danach wird die Teilnehmerzahl nach jeder Runde halbiert. Der Sieger ist Dähne-Pokal-Sieger. Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wie viele sich für den Südwestfalenpokal qualifizieren.

#### 4. 3. Mannschafts-Meisterschaft

Grundsätzlich gibt es im Bezirk 4 Spielklassen: in der Bezirksliga, (höchste Spielklasse) spielen 10 Mannschaften mit je 8 Spielern, in der Bezirksklasse 10 Mannschaften mit je 6 Spielern. In der Kreisliga 8 Mannschaften mit je 4 Spielern und in der Kreisklasse die restlichen Mannschaften mit je 4 Spielern. Aus jeder Klasse steigt mindestens je eine Mannschaft auf und ab. Falls aus der Verbandsklasse mindestens eine Mannschaft in unseren Bezirk absteigt, steigen aus der Bezirksliga, der Bezirksklasse und der Kreisliga jeweils genau so viele Mannschaften ab, wie aus der Verbandsklasse in unseren Bezirk. Falls aus der Verbandsklasse keine Mannschaft in unseren Bezirk absteigt, steigen aus Bezirksklasse und der Kreisliga jeweils 2 Mannschaften auf. Falls notwendig entscheidet der Spielausschuss über eine Sonderregel. Die Zahl der Spieler pro Mannschaft in der Kreisklasse kann vom Spielausschuss geändert werden, bei den drei höheren Klassen ist ein Beschluss der Jahreshauptversammlung notwendig. Eine Mannschaft ist angetreten, wenn mindestens die Hälfte der Spieler eingesetzt wurden. Die Bedenkzeit beträgt 3 Stunden pro Spieler und Partie, die ersten 40 Züge müssen in je 2 Stunden gespielt werden. Die erstplatzierte Mannschaft der Bezirksliga heißt Bezirksmannschaftsmeister, die anderen Meister der jeweiligen Klasse. Bei Gleichstand nach den Mannschaftspunkten im Kampf um Aufstieg, Abstieg, Meisterschaft oder Qualifikation gibt es einen Stichkampf oder Stichkämpfe; auf anderen Plätzen gelten 1. Brettunkte, 2. direkter Vergleich, 3. Berliner Wertung. Endet dieser Stichkampf unentschieden, entscheidet die Berliner Wertung. Ergibt sich auch hierbei Gleichstand, entscheidet das Ergebnis des ersten Brettes, wobei ein Remis als Sieg des Schwarzspielers zu werten ist. Wenn mehr als 2 Mannschaften punktgleich sind, findet ein einrundiges Turnier statt. Bei erneutem Gleichstand gelten: 1. Mannschaftspunkte des einrundigen Turniers, 2. Brettunkte des einrundigen Turniers, 3. direkter Vergleich des einrundigen Turniers, 4. Berliner Wertung des einrundigen Turniers, 5. Ergebnisse der ersten Bretter, wobei ein Remis als Sieg von Schwarz gewertet wird. Herrscht auch danach Gleichstand, wird gelost.

Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wie viele sich für die Südwestfalenmeisterschaft qualifizieren.

#### 4. 4. Mannschafts-Pokal (Vierer-Pokal)

Die erste Runde soll wenn möglich an einem Sonntag 14 Uhr stattfinden. Alle Mannschaften müssen sich spätestens 24 Stunden vor der ersten Runde mit Angabe eines zuständigen Mannschaftsführers verbindlich anmelden. Am Spieltag, wird spätestens 4 Stunden vor dem angekündigten Spielbeginn ausgelost, wer spielfrei ist. Diese Mannschaft wird verständigt. Falls der Mannschaftsführer nicht erreichbar ist, liegt die Verantwortung dafür bei der Mannschaft.

Falls ein Verein im "Allgemeinen" Spielbetrieb mehr als eine Rangfolge hat, gilt im Zweifelsfall die Rangordnung in der niedrigeren Mannschaft. Das gilt vorläufig nur für die

Bundesligen. Die erste Meldung ist verbindlich. In jeder Mannschaft spielen 4 Spieler, die offiziell für den Verein gemeldet sind. Innerhalb der Mannschaft darf außer den folgenden Einschränkungen zwischen den Runden beliebig ausgewechselt werden. Die 4 am höchsten gemeldeten Spieler des Vereins dürfen nur in der ersten Mannschaft spielen, die 4 nächstgemeldeten Spieler (falls die erste Mannschaft an 8 Brettern spielt Nr. 5-8) Spieler des Vereins nur in der zweiten usw. Jeder Spieler, der in einer Mannschaft gespielt hat, darf im weiteren Verlauf des Turniers nicht in einer anderen Mannschaft eingesetzt werden. Zwei Mannschaften eines Vereins spielen nur gegeneinander, wenn sonst keine vollständige Auslosung möglich ist.

Wenn eine Mannschaft bereits einmal spielfrei war oder kampflos gewonnen hat, wird ihr, wenn möglich, ein Gegner zugelost.

Sonst wird frei ausgelost. Die erstgenannte Mannschaft hat an Brett 1 und 4 schwarz. Die Bedenkzeit beträgt 3 Stunden für die ganze Partie, von denen je 40 Züge in je 2 Stunden gespielt werden müssen. Ergibt sich nach dem Kampf ein Unentschieden, entscheidet die Berliner Wertung, bei erneutem Gleichstand finden 5-Minuten-Blitz-Partien mit vertauschten Farben statt, falls notwendig mit Berliner Wertung bis ein Sieger feststeht. Der Sieger ist Vierer-Pokal-Sieger. Die höhere Ebene entscheidet, wie viele sich für den Pokalwettbewerb der höheren Ebene qualifizieren.

#### 4. 5. Blitz-Einzel-Meisterschaft

Insgesamt sollen Vorrunde und Endrunde ca. 20 bis 25 Runden dauern. Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler und Partie. Der Sieger ist Blitz-Einzel-Meister. Ergibt sich am Ende Punktgleichheit im Kampf um den Turniersieg oder um die Qualifikation gibt es einen Stichkampf oder Stichkämpfe jeweils mit Farbauslosung. Bei Punktgleichheit auf anderen Plätzen entscheidet bei Schweizer-System-Turnieren die Buchholtz-Wertung, bei jeder-gegen-jeden-Turnieren die Sonneborn-Berger Wertung. Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wie viele sich für die Südwestfalenmeisterschaft qualifizieren.

#### 4. 6. Blitz-Mannschafts-Meisterschaft (Vierer-Blitz)

Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler und Partie. In jeder Mannschaft spielen 4 Spieler, die offiziell für den Verein gemeldet sind. Ersatzspieler sind erlaubt. Während eines Turnieres darf jeder Spieler nur in einer Mannschaft spielen. Der Sieger ist Blitz-Mannschafts-Meister. Bei Gleichstand nach den Mannschaftspunkten im Kampf um Meisterschaft oder Qualifikation gibt es einen Stichkampf oder Stichkämpfe; auf anderen Plätzen gelten 1. Brettunkte, 2. direkter Vergleich. Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wie viele sich für die Südwestfalenmeisterschaft qualifizieren.

#### 4. 7. Schnellschach-Einzel-Meisterschaft

Die Bedenkzeit beträgt 25 Minuten pro Spieler und Partie. In der Regel werden 7 Runden Schweizer System gespielt. Der Sieger ist Schnellschach-Einzel-Meister. Bei Punktgleichheit im Kampf um den Turniersieg oder um die Qualifikation gibt es bei zwei punktgleichen Spielern einen Stichkampf mit vertauschten Farben, (bei Gleichstand wird solange mit immer wieder vertauschten Farben geblitzt, bis ein Sieger feststeht), oder sonst Stichkämpfe. Ergibt sich am Ende Punktgleichheit auf anderen Plätzen, entscheidet bei Schweizer-System-Turnieren die Buchholtz-Wertung, bei jeder-gegen-jeden-Turnieren die Sonneborn-Berger Wertung. Bei allen Stichkampfpartien hat jeder Spieler 5 Minuten pro Spieler und Partie. Bei mehr als zwei punktgleichen wird die Farbverteilung ausgelost. Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wie viele sich für die Südwestfalenmeisterschaft qualifizieren.

#### 4. 8. Senioren-Einzel-Meisterschaft

Spielberechtigt sind alle gemeldeten Herren, die im laufenden Jahr das 60. und alle Frauen, die im laufenden Jahr das 55. Lebensjahr vollenden. Die Bedenkzeit beträgt 15 Minuten pro Spieler und Partie. Grundsätzlich werden 5 oder 7 Runden Schweizer System gespielt. Der Sieger ist Senioren-Einzel-Meister. Die Südwestfalen-Meisterschaft wird als offenes Turnier ausgetragen. Ergibt sich am Ende

Punktgleichheit, entscheidet bei Schweizer-System-Turnieren die Buchholtz-Wertung, bei jeder-gegen-jeden-Turnieren die Sonneborn-Berger Wertung.

Für alle Turniere gilt:

Bei Punktgleichheit im Kampf um Aufstieg, Abstieg, Turniersieg oder Qualifikation finden Stichkämpfe statt. Heimrecht und Farbverteilung werden bei mehr als zwei punktgleichen ausgelost, bei 2 vertauscht.

Falls Aufstieg, Abstieg, Turniersieg und Qualifikation keine Rolle spielen, gelten folgende Regeln:

Bei Mannschaftsturnieren zählen 1.: Brettunkte, 2.:direkter Vergleich, 3.: (Nur im Vierer-Pokal) Berliner Wertung.

Ergibt sich am Ende eines Einzelturniers Punktgleichheit, entscheidet bei Schweizer-System-Turnieren die Buchholtz-Wertung, bei jeder-gegen-jeden-Turnieren die Sonneborn-Berger Wertung.

## 5. Stichkämpfe

---

1.Über das Ergebnis der Stichkämpfe bei Mannschaftsturnieren entscheiden: (jeweils bezogen auf die Stichkämpfe) 1.Mannschaftspunkte 2. Brettunkte 3.direkter Vergleich 4.Berliner Wertung des direkten Vergleiches 5.Das Ergebnis von Brett 1, wobei ein Remis als Sieg für Schwarz gewertet wird. 2. Falls Stichkämpfe bei Einzelturnieren stattfinden, legt der Turnierleiter nach Absprache mit den Spielern den Modus fest. Die Spieler bzw. Vereine dürfen sich mit Zustimmung des Turnierleiters auf eine andere Lösung einvernehmlich einigen.

## 6. Ergebnismeldung

Mannschaftsmeisterschaft über das entsprechende Modul auf der Homepage bis spätestens 22 Uhr. Bei Problemen soll man eine E-Mail an den Ergebnisdienst schicken. Bei verspäteter Meldung kann ein Bußgeld von bis zu 20 Euro verhängt werden.

## 7. Termine

Meldetermine werden vom Spielleiter festgelegt. Die Termine für die Mannschaftsmeisterschaft ergeben sich aus dem Spielplan der Verbandsliga. Der Spielleiter hat das Recht, Mannschaftskämpfe zu verlegen. Die anderen Termine werden vor Saisonbeginn vom Spelausschuss festgelegt.

## 8. Absagen

Wenn ein Mannschaftsführer den gegnerischen Mannschaftsführer und den Bezirksspielleiter bis zum Vortag 18 Uhr über die Absage informiert(Entschuldigtes Nichtantreten), verringert sich die Geldbuße auf 30 Euro in Bezirksliga oder Bezirksklasse bzw. 15 Euro in Kreisliga oder Kreisklasse.

Mannschaftskämpfe dürfen ohne Geldbuße abgesagt und 4:4 (bzw 3:3 oderf 2:2), gewertet werden, wenn das Ergebnis keinen Einfluss auf Aufstieg oder Abstieg hat und beide Mannschaften einverstanden sind. Wenn ein Kampf abgesagt wird müssen Pressewart und DWZ-Sachbearbeiter benachrichtigt werden.

## 9. Gültigkeit

Diese Spielordnung wurde bei der Jahreshauptversammlung am 28.06.2014 beschlossen und tritt sofort in Kraft.

Letzte Aktualisierung: 27.06.2015