

Turnierordnung

§ 1 Turnierbetrieb

Die Turnierordnung regelt den Spielbetrieb des Schachbezirks Kiel.

- (1) Im Schachbezirk Kiel werden in der Regel folgende Turniere ausgetragen:
 1. Bezirksmannschaftsmeisterschaft
 2. Bezirkseinzelsmeisterschaft im Schnellschach
 3. Bezirkseinzelsmeisterschaft im Blitzschach
 4. Pokal-Mannschaftsmeisterschaft
 5. weitere vom Bezirksturnierleiter ausgeschriebene Turniere
- (2) Der Turnierbetrieb wird durch den Turnierleiter in Übereinstimmung mit dem Turnierausschuss des Schachbezirks Kiel geleitet. Bei Mannschaftskämpfen nach Abs. 1, Punkte 1 und 4 fungieren die jeweiligen Mannschaftsführer als Schiedsrichter.
- (3) Die Turniere gemäß §1 (1) 2 und 3 werden entsprechend der Ausschreibung durchgeführt.
- (4) Es gelten die vom Deutschen Schachbund übernommenen Regeln des Weltschachbundes (FIDE-Regeln). Für den Bezirkspokal für Vierermannschaften gelten die Regeln des Deutschen Schachbundes für die Pokal-Mannschaftsmeisterschaft (siehe § 14). Sofern diese Ordnung keine eigenständigen Regeln formuliert, gelten die Regelungen der übergeordneten Verbände in der Reihenfolge Schachverband Schleswig-Holstein, Deutscher Schachbund.

§ 2 Spielklassen

- (1) Die Mannschaftsmeisterschaft wird in folgenden Klassen ausgetragen, sofern genügend Mannschaften gemeldet worden sind:
 1. Bezirksliga
 2. Bezirksklasse A
 3. Bezirksklasse B
 4. Bezirksklasse C
 5. D-Klasse und weiteren Klassen nach BedarfIn der D-Klasse wird weder ein Aufsteiger, noch ein Absteiger ermittelt.
- (2) Die Spielklassen bestehen in der Regel aus 10 Mannschaften. Sind mehr als 10 Mannschaften in einer Klasse gemeldet, so kann diese nach Maßgabe des Turnierausschusses geteilt werden.

§ 3 Mannschaftsstärke und Spieltermine

- (1) Gemäß Turnierordnung des Schachverbands Schleswig-Holstein dürfen an den Mannschaftskämpfen nur reine Vereinsmannschaften teilnehmen.
- (2) Jede Mannschaft besteht aus 8 Stammspielern und bis zu 12 Ersatzspielern. In den Bezirksklassen B und C besteht jede Mannschaft aus 6 Stammspielern und bis zu 14 Ersatzspielern. In der D-Klasse besteht jede Mannschaft aus 4 Stammspielern und bis zu 16 Ersatzspielern.
- (3) Die Vereine melden bis zum 1. September eines Jahres dem Turnierleiter die Aufstellungen der Mannschaften in einer verbindlichen Reihenfolge. Unterbleibt auch nach Aufforderung durch den Turnierleiter eine Meldung, so scheidet die Mannschaft aus dem Spielbetrieb aus.
- (4) Die Mannschaftsmeisterschaft wird in der Regel nach einem Rundensystem gespielt.
- (5) Spielen in einer Spielklasse sechs Mannschaften oder weniger, so wird die Mannschaftsmeisterschaft doppelrundig durchgeführt.

Turnierordnung

- (6) Paarungen und Spieltermine werden vom Bezirksturnierleiter verbindlich festgelegt. Eine Terminverlegung ist nur in gegenseitigem Einvernehmen vor der nächsten Runde unter Zustimmung des Bezirksturnierleiters möglich.

§ 4 Spielermeldungen

- (1) In Mannschaftskämpfen dürfen nur Spieler nominiert werden, die eine Spielberechtigung des Landesschachverbandes für den entsprechenden Verein besitzen. Während der Saison kann für Spieler eine vorläufige Spielberechtigung beantragt werden.
- (2) Nachmeldungen von Spielern, die den Verein wechseln, sind während der laufenden Saison möglich, wenn die betreffenden Spieler nicht schon für eine andere Mannschaft in der in der laufenden Spielzeit nominiert wurden.
- (3) Ein nachgemeldeter Spieler kann an eine beliebige Position gemeldet werden. Sollte die Spieleranzahl dadurch 20 überschreiten, sind entsprechend Spieler zu streichen. Es dürfen keine Spieler gestrichen werden, die bereits in mindestens einem Mannschaftskampf nominiert wurden.

§ 5 Mannschaftskämpfe - Allgemeines

- (1) Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in einer Spielklasse, so dürfen die Stamm- und Ersatzspieler nur für eine dieser Mannschaften gemeldet werden. Das gilt auch für Nachmeldungen.
- (2) In der untersten Bezirksklasse dürfen Ersatzspieler für mehrere Mannschaften in dieser Klasse gemeldet werden. Sie dürfen aber nur in einer Mannschaft nominiert werden.
- (3) Spielen zwei oder mehr Mannschaften eines Vereins in einer Klasse, so sind die Spielpaarungen in die ersten Runden zu legen.
- (4) Verzichtet in einer Klasse eine spielberechtigte Mannschaft auf die Teilnahme, so verbleibt der beste Absteiger in der Klasse; es muss jedoch mindestens eine Mannschaft absteigen. Verzichtet ein Aufsteiger auf seine Teilnahme, so rückt die nächstplatzierte Mannschaft aus der Klasse des Aufsteigers nach, wenn der Bezirksturnierausschuss nicht anders entscheidet.
- (5) Sämtliche Mannschaftskämpfe finden am festgesetzten Tag um 19.30 Uhr statt. Die Mannschaften können den Spielbeginn verlegen, wenn sich beide darauf verständigen.
- (6) Vor Beginn eines Mannschaftskampfes muss die Mannschaftsmeldung vollständig bekannt gegeben werden. Eine Mannschaft darf erst den Kampf aufnehmen, wenn sie die Spielberichtskarte vollständig ausgefüllt hat und mindestens die Hälfte der Mannschaft am Spielort erschienen ist. Der Mannschaftskampf hat pünktlich zu beginnen.
- (7) Der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft hat vor dem Mannschaftskampf darauf hinzuweisen, dass Mobiltelefone oder andere elektronische Kommunikationsmittel nur im ausgeschalteten Zustand in das Turnierareal mitgenommen werden dürfen. Falls das Mobiltelefon eines Spielers während der Partie im Turniersaal läutet oder er es benutzt, hat der Spieler die Partie verloren.
- (8) Die Uhren werden so aufgestellt, dass alle Uhren von einer Seite einsehbar sind.

Turnierordnung

§ 6 Brettbesetzung

- (1) Eine Mannschaft muss in der Reihenfolge zu Mannschaftskämpfen antreten, die dem Bezirksturnierleiter gemeldet wurde.
- (2) Bei fehlerhafter Brettfolge haben alle zu tief eingesetzten Spieler ihre Partie verloren.
- (3) Ein Spieler verliert die Spielberechtigung für eine Mannschaft, wenn er mehr als viermal in höher spielenden Mannschaften eingesetzt worden ist.
- (4) Kein Spieler darf an einem Tag in mehreren Mannschaftskämpfen nominiert werden.
- (5) In der D-Klasse dürfen nur Spieler eingesetzt werden, deren DWZ unter 1600 liegt (Ausgabe der DWZ-Rangliste im August des laufenden Jahres). Eine Ausnahme gibt es für Spieler, deren Verein keine Mannschaft in einer höheren Spielklasse stellen kann.

§ 7 Farbverteilung

- (1) Der zuerst genannte Verein ist Gastgeber.
- (2) Der gastgebende Verein hat an den Brettern mit gerader Zahl die weißen Steine. Diese Regelung gilt nicht bei StICKKämpfen.

§ 8 Spielzeit und Bedenkzeit

- (1) Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden pro Spieler für die ersten 40 Züge, gefolgt von 15 Minuten pro Spieler für den Rest der Partie. Die Uhren werden um jeweils 45 Minuten vorgestellt, wenn nach der ersten Zeitkontrolle das erste Blättchen gefallen ist.
- (2) Nach der ersten Zeitkontrolle gelten die Regelungen für Schnellschach der FIDE-Schachregeln.

§ 9 Aufzeichnung der Partie

- (1) Jeder Spieler ist verpflichtet, seine Partie eindeutig auf dem vorgesehenen Formular aufzuzeichnen. Nur wenn sich beide Spieler in äußerster Zeitnot befinden, ist ein Schiedsrichter oder ein von diesem benannter Vertreter berechtigt, auf einem neutralen Formular die Züge stellvertretend aufzuzeichnen. Die in Zeitnot befindlichen Spieler dürfen nicht auf das Erreichen der Zeitkontrolle aufmerksam gemacht werden. Äußerste Zeitnot liegt vor, wenn beide Spieler nur noch 5 Minuten oder weniger Zeit für den Rest der erforderlichen Züge zur Verfügung haben.
- (2) Nach Beendigung der Zeitnot muss der Spieler unverzüglich sein Partieformular ergänzen.
- (3) Nach der ersten Zeitkontrolle sind die Spieler nicht mehr verpflichtet, ihre Züge aufzuzeichnen.

§ 10 Zeitüberschreitung

- (1) Vor Spielbeginn sind mechanische Uhren auf 16.00 Uhr einzustellen. Die erste Zeitkontrolle erfolgt demnach bei 18.00 Uhr.
- (2) Für die Kontrolle der vorgeschriebenen Anzahl von Zügen gilt der letzte Zug erst dann als ausgeführt, wenn der Spieler seine Uhr abgestellt hat, es sei denn, er setzt matt oder patt.
- (3) Die Zeitkontrolle wird für jeden Spieler mittels einer mit einem Fallblättchen (oder einer anderen speziellen Vorrichtung) versehenen Uhr durchgeführt. Ist das Fallblättchen gefallen, hält der Spieler die Uhr an, reklamiert die Zeitüberschreitung und holt den Schiedsrichter. Der Schiedsrichter entscheidet, ob die vorgeschriebene Zeit überschritten wurde. Eine Zeitüberschreitung liegt auch vor, wenn das Fallblättchen durch einen

Turnierordnung

Defekt noch nicht gefallen ist, obwohl die Spitze des Minutenzeigers das Ende des Fallblättchens eindeutig passiert hat.

§ 11 Punktwertung

- (1) Die Mannschaft, die mehr Brettunkte erzielt hat, erhält zwei Mannschaftspunkte. Die Mannschaft, die weniger Brettunkte erzielt hat als die andere, erhält keinen Mannschaftspunkt. Haben beide Mannschaften gleich viele Brettunkte erzielt, erhält jede Mannschaft einen Mannschaftspunkt.
- (2) Fehlbesetzte oder nicht besetzte Bretter werden mit einem Brettpunkt für die gegnerische Mannschaft gewertet. Wird das gleiche Brett von beiden Mannschaften nicht besetzt, bzw. fehlbesetzt, so wird dieses Brett nicht für den Mannschaftskampf gewertet.
- (3) Ein Brett gilt als fehlbesetzt bzw. nicht besetzt, wenn
 - a. der Spieler nicht rechtzeitig erscheint, d.h. erst nach Ablauf der ersten Stunde nach Spielansetzung am Spielort erscheint (in diesem Punkt weichen die Regelungen des Schachbezirks Kiel von denen der FIDE ab), oder
 - b. wenn der Spieler nicht gemäß der Reihenfolge der Mannschaftsmeldung zu tief eingesetzt wurde.
- (4) Der Einsatz eines in einer höheren Mannschaft fest gespielter Spielers führt zum Verlust des Brettes und aller tieferen Bretter.
- (5) Der Einsatz eines nicht gemeldeten Spielers oder eines Spielers, der nicht spielberechtigt ist, führt zum Verlust des Mannschaftskampfes mit null Brettunkten.
- (6) Das Nichtbesetzen der Bretter eins, zwei, drei oder vier wird mit einer Strafe von je 10 € geahndet. Diese Regel gilt nur für die Bezirksliga und die Bezirksklasse A. Das erstmalige Nichtbesetzen eines dieser Bretter in einer Saison wird nicht geahndet.
- (7) Tritt eine Mannschaft entschuldigt nicht an, so verliert sie den Kampf mit null Brettunkten. Erfolgt der Nichtantritt unentschuldigt, ist außerdem eine Geldstrafe von 50 € an den Schachbezirk Kiel zu zahlen.

§12 Reihenfolge der Platzierungen in der Mannschaftsmeisterschaft

Die Platzierung der Mannschaften wird ermittelt durch

- (1) die Zahl der Mannschaftspunkte
- (2) die Zahl der Brettunkte
- (3) die Berliner Wertung
- (4) den direkten Vergleich
- (5) das Los

§ 13 Auf- und Abstieg

- (1) Der Sieger der Bezirksliga ist Mannschaftsmeister des Bezirkes Kiel des entsprechenden Spieljahres.
- (2) Die beiden erstplatzierten Mannschaften der Bezirksliga erwerben entsprechend der Turnierordnung des Schachverbands Schleswig-Holstein das Recht, in die unterste Spielklasse des Landesverbandes aufzusteigen. Verzichtet eine der berechtigten Mannschaften (oder beide) auf dieses Recht, so geht das Aufstiegsrecht auf die nächstplatzierten Mannschaften über.
- (3) Die beiden erstplatzierten Mannschaften einer Bezirksklasse erwerben das Recht, in die nächsthöhere Klasse aufzusteigen.
- (4) Der Auf- und Abstieg wird bei Punktgleichheit durch einen Stichkampf entschieden. Diese Regelung gilt nur für die Bezirksliga. Die Heimmannschaft hat an den Brettern

Turnierordnung

zwei, drei, sechs und sieben Weiß. Bei einem Unentschieden wird die Berliner Wertung angewendet. Das Los entscheidet, wenn danach kein Sieger ermittelt werden kann. Bei drei und mehr stichkampfberechtigten Mannschaften findet das KO-System Anwendung.

§ 14 Pokal-Mannschaftsmeisterschaft

- (1) Die Mannschaftskämpfe um den Bezirkspokal werden nach dem KO-System ausgetragen. Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern. Spielberechtigt sind nur Spieler, die für eine Mannschaft gemäß §2 der BTO gemeldet sind. Die Meldung erfolgt bis zum 1. September eines Jahres.
- (2) In der Pokal-Mannschaftsmeisterschaft können pro Mannschaft bis zu 20 Spieler gemeldet werden. Bei jedem Kampf kann die Mannschaft aus dem Kontingent der gemeldeten Spieler frei aufgestellt werden.
- (3) In der Pokal-Mannschaftsmeisterschaft ist eine Mannschaft angetreten, wenn mindestens zwei Spieler am Spielort erscheinen.
- (4) Die gastgebende Mannschaft hat an den Brettern zwei und drei Weiß.
- (5) Eine Mannschaft hat gewonnen, wenn sie:
 - a. die Mehrheit der Brettunkte erreicht hat,
 - b. bei Gleichstand die bessere Berliner Wertung hat,
 - c. bei Gleichstand und gleicher Berliner Wertung durch Los zum Sieger erklärt wird.
 - d. bei Gleichstand und gleicher Berliner Wertung einen Entscheidungswettkampf im Blitzschach bei gleicher Brettbesetzung aber vertauschten Farben gewinnt.
Dieser Punkt gilt lediglich im Finale des Bezirkspokals und ersetzt dann Punkt c.
- (6) Nachmeldungen von Spielern sind möglich, sofern der Spieler noch nicht für eine andere Bezirkspokalmannschaft gemeldet war und §14 (1) gilt.
- (7) Tritt eine Mannschaft nicht an, hat sie 0:4 verloren und zahlt 25,- € Geldbuße an den Schachbezirk. Ausnahme: Das Pokalspiel wird schriftlich beim Turnierleiter und Mannschaftsführer des Gegners vor dem Spieltermin abgemeldet.
- (8) Ein Spieler ist nicht mehr im Bezirkspokal spielberechtigt, wenn er in einer höheren Spielklasse als der Bezirksliga mehr als viermal nominiert wurde.

§ 15 Meldung der Spielergebnisse

- (1) Der gastgebende Verein meldet dem Bezirksturnierleiter das Spielergebnis unverzüglich schriftlich. Dies kann auf dem Postweg oder per E-Mail erfolgen. Die Ergebnisse von Kämpfen, die freitags stattfinden, sind dem Bezirksturnierleiter bis zum folgenden Samstagnachmittag 13.00 Uhr telefonisch oder per E-Mail zu melden.
- (2) Veröffentlicht werden die Ergebnisse und Mitteilungen im Mitteilungsblatt des Schachverbandes Schleswig-Holstein („Schach in Schleswig-Holstein“).
- (3) Versäumen die gastgebenden Vereine eine rechtzeitige Meldung, so zahlen sie eine Buße von 10,- € an den Bezirk.

§ 16 Rücktritt

- (1) Ein Rücktritt einer Mannschaft vom Spielbetrieb der laufenden Saison liegt vor, wenn sie mehr als zweimal nicht angetreten ist oder den Rücktritt schriftlich erklärt.
- (2) Zurückgetretene Mannschaften gelten als Absteiger.

§ 17 Proteste und Entscheidungsorgan

Turnierordnung

- (1) Proteste sind binnen 14 Tagen schriftlich und mit gleichzeitiger Überweisung von 10 € Protestgebühr an die Bezirkskasse beim Bezirksturnierleiter einzureichen. Sie haben keine aufschiebende Wirkung.
- (2) Der Turnierleiter holt unverzüglich die Entscheidung des Turnierausschusses ein. Der Turnierausschuss ist das Entscheidungsorgan des Schachbezirks und entscheidet endgültig.
- (3) Bei Stattgabe des Protestes wird die Protestgebühr zurückerstattet, ansonsten verfällt sie zugunsten der Bezirkskasse.

§ 18 Inkrafttreten

Diese Turnierordnung für den Schachbezirk tritt nach Verabschiedung durch die Vollversammlung des Schachbezirkes Kiel am 02.09.2009 in Kraft. Gleichzeitig verliert die alte Bezirksturnierordnung ihre Gültigkeit.