

Ausschreibung der Mannschaftsmeisterschaft des Schachbund NRW 2023 / 2024

1. Allgemeine Bestimmungen

Gespielt wird nach den FIDE-Schachregeln, der Turnierordnung des SB NRW (BTO) Stand 19.03.2023 und der Allgemeinen Spielordnung (ASpO) Stand 23.01.2023 in Verbindung mit dieser Ausschreibung.

ACHTUNG: Der Mannschaftsführer ist nicht mehr befugt, einen Hinweis auf Annahme oder Abgabe eines Remis Angebotes zu geben.

Die Regelungen der jeweils gültigen Coronaschutzverordnung (CoronaSchVO) des Landes NRW (im Folgenden Corona-Regelungen) sind anzuwenden.

Die Spielberechtigung ist im Zweifelsfall der Spielleitung schriftlich nachzuweisen.

Die Spielberechtigung ruht, wenn ein Spieler unter Quarantäne steht.

Wird von einem Verein ein Spieler eingesetzt, der nicht die von der FIDE für die ELO-Auswertung geforderte Identifikationsnummer besitzt, gilt dieser als nicht angetreten.

Es gilt die Rangnummer gemäß der gemeldeten Aufstellung, die in verschiedenen Portalen hinterlegt wird.

Sofern der Schiedsrichter nicht anders entscheidet, dürfen in das Turnierareal keine Mobiltelefone oder andere elektronische Kommunikationsmittel mitgebracht werden. Die Bestrafung eines Spielers für die Mitführung eines elektronischen Gerätes im Turnierareal darf gemäß FIDE 11.3.2.2 geringer als die Verusterklärung seiner Partie sein.

Es darf im Turnierareal nicht geraucht und keine alkoholischen Getränke angeboten oder verzehrt werden. Dieses kann auch nicht durch Übereinkunft aller Beteiligten umgangen oder ausgesetzt werden.

Der gastgebende Verein hat dafür Sorge zu tragen, dass während der gesamten Spielzeit des Mannschaftskampfes ausreichend (alkoholfreie) warme und kalte Getränke zum Erwerb zur Verfügung stehen.

Änderungen der Sportstätte oder Anschriften sind der Turnierleitung, den betroffenen Mannschaften und den Schiedsrichtern umgehend mitzuteilen.

Das gilt auch, wenn nur ausnahmsweise in einer anderen Sportstätte als in der Meldung angegeben Sportstätte gespielt wird.

Dauerhafte Änderungen der Sportstätte oder Anschriften sind unverzüglich im Ergebnisportal durchzuführen.

2. Hygieneregeln

Sollte durch die Entwicklung der Pandemie wieder spezielle Hygieneregeln vorgeschrieben werden, werden diese zum Bestandteil dieser Ausschreibung.

3. Termine, Spielbeginn, Mannschaftsaufstellung und Spielort

Alle Termine sind auf der Homepage hinterlegt.

Spielbeginn ist 11.00 Uhr.

Die Vereine können sich – mit Ausnahme der letzten Runde – bei Zustimmung des Turnierleiters und Gestellung eines Schiedsrichters, auf andere Termine und Uhrzeiten einigen. Ein neuer Termin muss grundsätzlich vor dem angesetzten liegen. Kommt keine Einigung zustande, gilt verbindlich der angesetzte Termin.

Die Aufstellung der Mannschaft ist von dem Mannschaftsführer spätestens 15

Minuten vor dem festgesetzten Wettkampfbeginn an den Schiedsrichter zu übergeben. Eine spätere Meldung führt zu einem entsprechenden Bedenkzeitabzug bei allen Spielern dieser Mannschaft.

Jeder Spieler, der mehr als 30 Minuten nach Partiebeginn am Schachbrett eintrifft, verliert seine Partie.

Die Sportstätte muss eine ausreichende Größe haben, gut belüftet und ausreichend beheizt sein. Die Bewegungsfreiheit der Spieler muss gewährleistet sein. Die Spieltische müssen ausreichend blendfrei beleuchtet sein. Es müssen ausreichend Spiel- und Schreibmaterial, sowie intakte Schachuhren, die von der FIDE zertifiziert sind, gestellt werden. Es dürfen nur Durchschreibe-Partieformulare mit mindestens 60 Zügen auf der Vorderseite verwendet werden.

4. Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt je Spieler/in 100 Minuten für die ersten 40 Züge, nach der Zeitkontrolle 50 Minuten je Spieler/in zusätzlich für die verbleibenden Züge, zusätzlich pro Zug 30 Sekunden von Beginn an (Fischer Modus).

5. Punktwertung

Gemäß der ASpO 2.6.3 gilt folgende Punktwertung:

Die Mannschaft, die mindestens 4,5 Brettunkte erzielt hat, erhält 2 Mannschaftspunkte.

Die Mannschaft, die 4 Brettunkte erzielt hat, erhält 1 Mannschaftspunkt.

Die Mannschaft, die weniger als 4 Brettunkte erzielt hat, erhält 0 Mannschaftspunkte.

Die Brettpunkte entsprechen den Punkten gemäß Artikel 10 der FIDE-Schachregeln.

In der ASpO 2.7 ist geregelt, wie bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten verfahren wird.

6. Auf- und Abstiegsregelung / StICKKämpfe

In der ASpO 2.9 sind die Regelungen zu Auf- und Abstieg in den einzelnen Spielklassen aufgeführt.

In der ASpO 2.8 sind die StICKKämpfe geregelt.

7. Spielbericht und Ergebnismeldung

Die Spielberichte sind ausnahmslos in Druckbuchstaben zu fertigen.

Unverzüglich nach dem Mannschaftskampf, jedoch spätestens am folgenden Tag bis 11.00 Uhr ist das gesamte Spielergebnis an „ergebnis@schach-nrw.de“ zu mailen.

Der Spielbericht muss bis zum Ende der Saison aufbewahrt werden.

Wenn ein Schiedsrichter anwesend ist, ist von ihm nach Beendigung jeder Partie das Ergebnis sofort ins Ergebnisportal einzugeben. Der gastgebende Verein hat hierzu dem Schiedsrichter einen kostenfreien Internetzugang (Open WLAN o. ä.) für dessen Kommunikationsgerät zur Verfügung zu stellen.

8. Partienotationen und Auswertungen

Die originalen Partieformulare müssen spätestens am Tag nach dem Kampf an folgende Adresse geschickt werden:

**Daniel Hausrath, Kaiserstr. 85, 45468 Mülheim,
Tel. 0157 / 80942643, Mail: daniel.hausrath@gmx.de**

Alle Partien sind auf der Homepage abrufbar.

Alle Ergebnisse werden zur ELO- und DWZ-Auswertung eingereicht.
Titelnormen können nicht erzielt werden.

9. Schiedsrichter

Der Schiedsrichter hat vor Ort die notwendigen Entscheidungen zu treffen.
Ist kein Schiedsrichter anwesend, so übernehmen die Mannschaftsführer beider Vereine gemeinsam seine Aufgaben. Das Tagegeld von 60 EURO und die Fahrtkosten (bei Benutzung von PKW 0,30 EURO / km für die ersten 20 km und 0,38 Euro / km für die restlichen km) des Schiedsrichters sind von den beteiligten Mannschaften gleichmäßig zu tragen und an Ort und Stelle auszusahlen.

10. Freilassen von Brettern, Bußen

Alle Verstöße gegen die FIDE Schachregeln, die Turnierordnung (BTO), die Allgemeine Spielordnung (ASpO) und diese verbindliche Ausschreibung ziehen in jedem Fall Bußen nach sich.

Kampflos verlorene Partien werden gemäß ASpO 8.1.3 mit einer Geldbuße belegt:

an den Brettern 1 – 4 in Höhe von 100 EURO,

an den Brettern 5 – 8 in Höhe von 50 EURO.

Im Wiederholungsfall verdoppelt sich die Geldbuße.

Tritt eine Mannschaft zu einem Mannschaftskampf nicht an, gilt der Wettkampf an allen Brettern als verloren. Zusätzlich wird eine Geldbuße verhängt.

11. Zustellungsvertreter, Rechtsmittelbelehrung

Zustellungsvertreter, das heißt Vertreter seines Vereins in allen Angelegenheiten, welche die Mannschaftsmeisterschaft betreffen (einschließlich der Mitteilung über verhängte Bußen), ist der Vorsitzende des Vereins.

Eine Änderung ist in der Mitgliederdatenbank sofort durchzuführen und dem Turnierdirektor

Frank Strozewski, E-Mail: strozewski@t-online.de,

unverzüglich mitzuteilen.

Gegen diese Ausschreibung ist gemäß Ziffer 9 ff. der BTO Protest beim Bundesspielausschuss (BSA) möglich. Der Protest ist schriftlich zu begründen und innerhalb von 10 Tagen an den in diesem Fall Vorsitzenden des BSA,

Dr. Andreas Junk, E-Mail: a.junk@physol.com

zu richten. Dem Protest ist der Einzahlungsnachweis über die Gebühr in Höhe von 200 Euro sowie die Vertretungsberechtigung für den Verein beizufügen.

Allgemeine Spielordnung
Ergänzung zur BTO des SBNRW

Stand: 21.01.2023

Allgemein

1. **Einzelmeisterschaft**
2. **Mannschaftsmeisterschaft**
3. **Pokaleinzelmeisterschaft**
4. **Pokalmannschaftsmeisterschaft**
5. **Blitz Einzelmeisterschaft**
6. **Blitzmannschaftsmeisterschaft**
7. **Schnellschacheinzelmeisterschaft**
8. **Bußgeld**

Allgemein

Abweichend von den FIDE-Schachsportregeln 6.7 verliert jeder Spieler, der mehr als 30 Minuten nach Spielbeginn am Schachbrett eintrifft, die Partie, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.

Mitteilungen über die Meisterschaften gemäß der Turnierordnung auf der Homepage des Bundes sind offizielle Mitteilungen. Das Ergebnisportal ist Bestandteil der Homepage des Bundes. Die Frist der Rechtsmittel gemäß der Bundesturnierordnung 9 beginnt ab dem Tage der Veröffentlichung.

Mitteilungen an Vereine, Mannschaften und Einzelspielern können elektronisch (z. B. mit einer E-Mail) erfolgen. Für die Teilnahme an Meisterschaften kann ein Startgeld erhoben werden.

Bei Meisterschaften, die nach ELO ausgewertet werden, gelten Spieler ohne FIDE-ID als nicht angetreten.

1. Einzelmeisterschaft

- 1.1 Die Einzelmeisterschaft wird als Bestandteil eines offenen Turniers und nicht als eigenständiges Turnier ausgetragen.
- 1.2 Ein Ausrichter eines offenen Turniers kann sich um die Einbeziehung der Einzelmeisterschaft bewerben, wenn für dieses offene Turnier folgende Bedingungen erfüllt werden:
 - 1.2.1 Jedes für einen Verein des SBNRW spielberechtigte Mitglied darf an dem Turnier teilnehmen. Eine generelle Begrenzung der Teilnehmeranzahl ist zulässig.
 - 1.2.2 Die Bedenkzeit muss mindestens 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 von Beginn an (kurzer Fischer Modus) betragen.
 - 1.2.3 Bei Punktgleichheit wird für die Sonderrangliste zur Ermittlung des NRW Einzelmeisters auf allen Plätzen die Reihenfolge der für das Turnier vorgesehenen Feinwertungen angewendet.
 - 1.2.4 Die Ausschreibung darf keine Bestimmungen enthalten, die der BTO widersprechen.
 - 1.2.5 Die Ausschreibung muss mindestens drei Monate vor Turnierbeginn auf der Homepage des SBNRW veröffentlicht werden.

- 1.3 Das geschäftsführende Präsidium entscheidet auf Vorschlag der Spielleiter des SBNRW über die Vergabe an einen Turnierausrichter.
- 1.4 Der bestplatzierte Spieler, der für einen Verein des SBNRW spielberechtigt ist, wird NRW-Einzelmeister.
- 1.5 Die bestplatzierten Spieler, die für einen Verein des SBNRW spielberechtigt sind, qualifizieren sich entsprechend der Turnierordnung des Deutschen Schachbundes zur Deutschen Meisterschaft (DEM).

2. Mannschaftsmeisterschaft

- 2.1 Die Mannschaftsmeisterschaft wird mit Achter-Mannschaften ausgetragen.
- 2.2 Die Mannschaftsmeisterschaft des Bundes wird in drei Klassen durchgeführt:
 - 2.2.1 in der Oberliga NRW (eine Gruppe)
 - 2.2.2 in der NRW-Liga (zwei Gruppen)
 - 2.2.3 in der NRW-Klasse (vier Gruppen nach geographischen Gesichtspunkten, wobei pro Gruppe maximal fünf Mannschaften aus einem Verband spielen dürfen).
- 2.3 Die Aufstellung der Mannschaft ist von dem Mannschaftsführer spätestens 15 Minuten vor dem festgesetzten Wettkampfbeginn an den Schiedsrichter zu übergeben. Eine spätere Meldung führt zu einem entsprechenden Bedenkzeit Abzug bei allen Spielern dieser Mannschaft.
- 2.4 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 100 Minuten für die ersten 40 Züge, nach der Zeitkontrolle 50 Minuten je Spieler zusätzlich für die verbleibenden Züge, zusätzlich pro Zug 30 Sekunden von Beginn an (Fischer Modus).
- 2.5 Leitung von Mannschaftskämpfen
 - 2.5.1 Mannschaftskämpfe werden von neutralen Schiedsrichtern geleitet, die vom Turnierleiter eingesetzt werden.
 - 2.5.2 Der Schiedsrichter trifft alle während eines Mannschaftskampfes notwendigen Entscheidungen. Die Kosten des Schiedsrichters (Fahrkosten und Tagegeld) sind den Vereinen mit der Ausschreibung bekannt zu geben.
 - 2.5.3 Ist in einem Spielbereich der Einsatz von Schiedsrichtern nicht vorgesehen oder zu Beginn des Mannschaftskampfes kein Schiedsrichter anwesend, übernehmen die beiden Mannschaftsführer kollegial ggf. bis zu seinem Eintreffen dessen Aufgaben.
 - 2.5.4 Die Kosten des Schiedsrichters (Fahrkosten und Tagegeld) tragen beide Mannschaften je zur Hälfte. Sie sind im Spielbericht zu vermerken.
- 2.6 Punktwertung
 - 2.6.1 Bei Mannschaftskämpfen gilt folgende Wertung:
 - für einen gewonnenen Kampf 2 Punkte
 - für einen unentschiedenen Kampf 1 Punkt
 - für einen verlorenen Kampf 0 Punkte
 - 2.6.2 Ein Mannschaftskampf ist gewonnen, wenn eine Mannschaft nach Beendigung des Kampfes mehr Brettunkte erzielt hat als die andere.
Ein Mannschaftskampf ist unentschieden, wenn beide Mannschaften nach Beendigung des Kampfes gleich viele Brettunkte erzielt haben.
Ein Mannschaftskampf ist verloren, wenn eine Mannschaft nach Beendigung des Kampfes weniger Brettunkte erzielt hat als die andere.
 - 2.6.3 Abweichungen von dieser Wertung können durch die Ausschreibung festgelegt werden.

- 2.7 Punktgleichheit
- 2.7.1 Bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten ergibt sich die Reihenfolge auf allen Plätzen aus der Zahl der erzielten Brettpunkte. Tritt auch nach Brettpunkten Gleichstand ein, gibt das Ergebnis der betroffenen Mannschaften untereinander (nötigenfalls nach Berliner Wertung) den Ausschlag. Führt das zu keinem Ergebnis, wird nach 2.8 ASpO verfahren, soweit es sich um Auf- oder Abstieg handelt.
- 2.7.2 Wenn bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten einer der betroffenen Mannschaften ein kampfloser Sieg (acht Brettpunkte durch Nichtantritt oder Spielleiter-Entscheid) enthalten ist, werden sowohl diese Brettpunkte als auch die von den punktgleichen Mannschaften gegen den betreffenden Gegner erzielten Brettpunkte gestrichen.
- 2.8 Stichkämpfe
- 2.8.1 Sind zwei Mannschaften einer Gruppe betroffen, wird ein Stichkampf ausgetragen. Endet dieser unentschieden, so gilt die Berliner Wertung. Ergibt sich auch danach Gleichstand, wird gelöst.
- 2.8.2 Sind mehr als zwei Mannschaften einer Gruppe betroffen, wird ein einrundiges Turnier ausgetragen. Sind in diesem Turnier wieder mehrere Mannschaften punktgleich, so werden die Ergebnisse der Kämpfe dieser Mannschaften in der Stichkampfrunde untereinander (nötigenfalls nach Berliner Wertung) gewertet. Entsteht auch dann noch Gleichstand, entscheidet bei den punktgleichen Mannschaften die Anzahl der Brettpunkte aus der Stichkampfrunde. Führt auch das zu keinem Ergebnis, so werden die Brettpunkte gemäß der Berliner Wertung umgerechnet. Ist wiederum Gleichstand, wird gelöst.
- 2.8.3 Heimrecht bei Stichkämpfen innerhalb einer Gruppe hat der Verein, der in der Meisterschaftsrunde gereist ist.
- 2.8.4 Stichkämpfe zwischen Mannschaften verschiedener Gruppen werden im KO-System durchgeführt. Die Paarungen ergeben sich aus der DWZ-Durchschnittszahl aller eingesetzten Spieler der Mannschaft, gewichtet mit der Anzahl ihrer tatsächlichen Einsätze in der laufenden Saison. Die beste Mannschaft wird gegen die schlechteste gepaart, die zweitbeste gegen die zweit schlechteste usw. Die Mannschaft mit dem besseren Durchschnitt hat zunächst Heimrecht. Beim Farbwechsel wird die schwächere Mannschaft priorisiert. Endet ein Stichkampf unentschieden, so gilt die Berliner Wertung. Ergibt sich auch danach Gleichstand, wird gelöst.
- 2.9 Auf- und Abstieg
- 2.9.1 Der Aufstieg aus der Oberliga NRW erfolgt gemäß den Regeln des Deutschen Schachbundes. Ist eine Mannschaft in der 2. Bundesliga nicht startberechtigt oder verzichtet auf die Teilnahme an der 2. Bundesliga, rückt die nächstplatzierte Mannschaft nach, sofern sie mindestens Platz 5 erreicht hat.
- 2.9.2 Die jeweils letzten drei Mannschaften jeder Gruppe steigen ab. Sofern keine Mannschaft aus der Bundesliga e.V. oder 2. Bundesliga in den Bereich des Schachbundes NRW absteigt, verringert sich der Abstieg aus der Oberliga NRW auf zwei Mannschaften. Nehmen Mannschaften ihr Startrecht in der Oberliga NRW nicht wahr, erhält vor den Dritten der NRW-Liga zunächst der Achte der Oberliga NRW

- das Startrecht. Vor den Vierten der NRW-Liga hat der Neunte der Oberliga NRW das Startrecht.
- 2.9.3 Aus der NRW-Liga steigen gleichmäßig aus beiden Gruppen so viele Mannschaften in die Oberliga NRW auf, dass die Gruppenstärke von zehn Mannschaften in der Oberliga NRW erreicht wird. Bei einer ungeraden Anzahl von Mannschaften wird ein Stichkampf zwischen den gleich platzierten Mannschaften der beiden Gruppen durchgeführt. Bei vier oder fünf Absteigern aus der Bundesliga e.V. oder 2. Bundesliga in den Bereich des Schachbundes NRW, wird die Oberliga NRW im folgenden Jahr mit zwölf Mannschaften durchgeführt, bei mehr als fünf Absteigern mit vierzehn Mannschaften. In der Folge wird die Gruppenstärke durch vermehrten Abstieg von vierzehn auf zwölf und/oder von zwölf auf zehn Mannschaften zurückgeführt. Verzichten in diesen Fällen Mannschaften auf ihr Startrecht, werden diese Plätze erst nachbesetzt, wenn die Gruppenstärke von zehn Mannschaften nicht erreicht ist.
- 2.9.4 Aus der NRW-Klasse steigen gleichmäßig aus beiden Gruppen so viele Mannschaften in die NRW-Liga auf, dass die Gruppenstärke von zehn Mannschaften in der NRW-Liga erreicht wird. Falls nicht alle gleichplatzierte Mannschaften aus der NRW-Klasse gemäß Satz 1 aufsteigen können, wird von diesen Mannschaften ein Stichkampfturnier gemäß 2.8.4 durchgeführt.
- 2.9.5 Aus den beiden Verbänden mit den meisten Mitgliedern steigen zwei Mannschaften, aus den weiteren Verbänden steigt jeweils eine Mannschaft direkt in die NRW-Klasse auf. Die Zahl der zusätzlichen Aufsteiger aus den Verbänden ist so anzusetzen, dass die Gruppenstärke von zehn Mannschaften in der NRW-Klasse erreicht wird. Hierzu wird ein Stichkampfturnier gemäß 2.8.4 durchgeführt, für das je Verband eine Mannschaft teilnahmeberechtigt ist.
- 2.9.6 Mannschaften des Schachbundes NRW, die aus der Ebene Bundesliga e.V. oder 2. Bundesliga absteigen, steigen in die Oberliga NRW ab.
- 2.9.7 Die spielberechtigten Mannschaften für die Mannschaftsmeisterschaft des Bundes sind von ihren Vereinen bis zum 01.06. unter Zahlung des Startgeldes in Höhe von 40 Euro auf das Konto des Bundes anzumelden. Gleichzeitig ist dem Turnierleiter ein Schiedsrichter zu melden, der aktives Vereinsmitglied ist und bereit ist, die Leitung von mindestens zwei Mannschaftskämpfen zu übernehmen.
- 2.9.8 Melden Vereine ihre spielberechtigten Mannschaften nicht an, so gilt dies als Rückzug vom Turnier. Über freie Plätze, die nicht durch die Ab- und Aufstiegsregelungen entstanden sind, entscheidet der Bundesspielausschuss.

3. Pokaleinzelmeisterschaft

- 3.1 Jeder Verband stellt einen Teilnehmer. Die beiden mitgliederstärksten Verbände stellen je einen weiteren Teilnehmer, so dass die erste Runde mit acht Spielern ausgetragen wird.
- 3.2 Die Paarungen werden ausgelost, verbandsgleiche Spieler dürfen erst im Endspiel aufeinander treffen.
- 3.3 Von der zweiten Runde ab ist möglichst auf Wechsel des Heimrechts zu achten.

- 3.4 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 100 Minuten für die ersten 40 Züge, nach der Zeitkontrolle 50 Minuten je Spieler zusätzlich für die verbleibenden Züge, zusätzlich pro Zug 30 Sekunden von Beginn an (Fischer Modus).
- 3.5 Der Gastgeber führt die schwarzen Figuren. Endet die Partie remis, sind zwei Blitzpartien zu spielen. Ergibt sich nach den Blitzpartien Gleichstand, entscheidet die erste gewonnene weitere Blitzpartie. Zur ersten Blitzpartie sowie zu jeder weiteren Blitzpartie werden die Farben gewechselt. Die Bedenkzeit für die Blitzpartien wird durch die Ausschreibung festgelegt.

4. Pokalmannschaftsmeisterschaft

- 4.1 Die Pokalmannschaftsmeisterschaft wird im k.o.-System ausgetragen. Die Vorrunde wird mit 52 Mannschaften, die Zwischenrunde mit 16 Mannschaften und die Endrunde mit 4 Mannschaften ausgetragen. Die Zahl der Teilnehmer je Bezirk richtet sich nach der Mitgliederzahl (Stichtag: 1.1. des Vorjahres). Jeder Bezirk erhält mindestens einen Teilnehmerplatz. Die drei bestplatzierten Mannschaften der Vorsaison sind für die Zwischenrunde startberechtigt. Pro Verein ist nur eine Mannschaft startberechtigt. Die Rangfolge der Mannschaftsmeisterschaft ist einzuhalten. Erfolgt die Meldung der Teilnehmer nicht durch den Bezirk, sondern stellvertretend durch eine Spielgemeinschaft oder einen Verband, erfolgt diese Meldung für die Summe der Teilnehmerplätze der beteiligten Bezirke. Notwendige Ergänzungen des Teilnehmerfeldes können durch die Spielleitung erfolgen.
- 4.2 In jeder Runde ermitteln jeweils 4 Mannschaften an einem Spielort den jeweiligen Sieger. Die Verteilung der Mannschaften auf die Spielorte erfolgt unter geografischen Gesichtspunkten. Dabei sollen, soweit möglich, bezirksgleiche Mannschaften auf verschiedene Spielorte verteilt werden. In der Vorrunde sollen an einem Spielort nicht mehr als 2 Mannschaften aus demselben Verband stammen. Die Paarungen werden unmittelbar vor Spielbeginn ausgelost. Paarungen mit bezirksgleichen Mannschaften sind, soweit möglich, unzulässig. Am ersten Spieltag der Vorrunde sind Paarungen mit Mannschaften aus demselben Verband unzulässig. Für die jeweilige zweite Runde ist nach Möglichkeit auf Wechsel der Farbverteilung zu achten. Die Gastmannschaft führt an den Brettern 1 und 4 die weißen Steine.
- 4.3 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 100 Minuten für die ersten 40 Züge, nach der Zeitkontrolle 50 Minuten je Spieler zusätzlich für die verbleibenden Züge, zusätzlich pro Zug 30 Sekunden von Beginn an (Fischer Modus).
- 4.4 Bei unentschiedenem Ausgang einer Begegnung wird die Berliner Wertung angewandt. Führt auch das zu Gleichstand, sind zur Entscheidung jeweils zwei Blitzpartien an allen Brettern zu spielen. Ergibt sich nach Wertung in der Reihenfolge Mannschaftspunkte, Brettunkte und Berliner Wertung erneut Gleichstand, entscheidet der erste weitere Blitzpartien-Mannschaftskampf, in dem eine Mannschaft mehr als zwei Brettunkte erzielt. Zur ersten Blitzpartie sowie zu jeder weiteren Blitzpartie werden die Farben gewechselt. Die Bedenkzeit für die Blitzpartien wird durch die Ausschreibung festgelegt.
- 4.5 Ein Verein, der bereits für die Meisterschaft des DSB startberechtigt ist, wird nicht als Aufsteiger gemeldet.

5. Blitzeinzelmeisterschaft

- 5.1 Die Gesamtzahl der Teilnehmer wird vom Bundesspielausschuss festgelegt.

- 5.2 Vorberechtigt ist der Blitzmeister des Vorjahres. Der Ausrichter kann einen Teilnehmer benennen. Die übrigen Plätze werden von den Verbänden entsprechend der Zahl ihrer Mitglieder besetzt, wobei jeder Verband mindestens zwei Plätze erhält.
- 5.3 Entsteht auf dem ersten Platz oder auf dem letzten zur Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft im Blitzschach berechtigenden Platz Punktgleichheit, werden bei zwei punktgleichen Spielern zwei Stichkampfpartien ausgetragen. Ergibt sich auch danach Gleichstand, entscheidet die erste gewonnene weitere Stichkampfpartie. Bei mehreren punktgleichen Spielern wird ein einrundiges Turnier ausgetragen. Ergibt sich auch dann Gleichstand, wird gelost. Für die erste Stichkampfpartie werden die Farben gelost, danach gewechselt. Die Reihenfolge eines einrundigen Turniers wird ausgelost.
- 5.4 Die Bedenkzeit wird durch die Turnierausschreibung festgelegt.

6. Blitzmannschaftsmeisterschaft

- 6.1 Die Gesamtzahl der Teilnehmer wird vom Bundesspielausschuss festgelegt.
- 6.2 Vorberechtigt ist der Meister des Vorjahres.
- 6.3 Der Ausrichter kann eine Mannschaft benennen.
- 6.4 Die übrigen Plätze werden von den Verbänden entsprechend der Zahl ihrer Mitglieder besetzt, wobei jeder Verband mindestens zwei Plätze erhält.
- 6.5 Die erstplatzierte Mannschaft eines Vereins, der bereits für die Deutsche Mannschaftsmeisterschaft im Blitzschach vorberechtigt ist, wird nicht als Aufsteiger gemeldet.
- 6.6 Gespielt wird mit Vierer-Mannschaften. Ein fünfter Spieler kann als Ersatzspieler unter Aufrücken der übrigen Spieler angereiht werden.
- 6.7 Die für die erste Runde gemeldete Rangfolge kann während des Turniers nicht geändert werden. Veränderte Rangfolge führt zum Verlust des Mannschaftskampfes.
- 6.8 Entsteht auf dem ersten Platz oder auf dem letzten zur Teilnahme an der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Blitzschach berechtigenden Platz Mannschaftspunkt-Gleichheit, entscheidet die Zahl der im Turnier erzielten Brettunkte. Ist auch sie gleich, wird bei zwei punktgleichen Mannschaften ein Stichkampf mit vertauschten Farben gespielt. Endet er unentschieden, ist Berliner Wertung für den Stichkampf anzuwenden. Führt auch das zu Punktgleichheit, entscheidet der erste nach vorstehenden Wertungsmerkmalen entschiedene weitere Stichkampf. Bei mehr als zwei punktgleichen Mannschaften wird ein einrundiges Stichturnier ausgetragen. Bei Mannschaftspunkt-Gleichheit in dem Stichturnier sind die o.a. Hilfswertungen, bezogen auf das Stichturnier, anzuwenden.
- 6.9 Die Bedenkzeit wird durch die Turnierausschreibung festgelegt.

7. Schnellschacheinzelmeisterschaft

- 7.1 Die Schnellschacheinzelmeisterschaft ist offen. Die Teilnehmerzahl kann durch die Ausschreibung begrenzt werden. In diesem Fall entscheidet die Reihenfolge der Anmeldung über die Teilnahme. Der Titelverteidiger ist unabhängig von Satz 3 teilnahmeberechtigt.
- 7.2 Die Rangfolge zur Ermittlung des Siegers und der qualifizierten Spieler zur Deutschen Meisterschaft im Schnellschach richtet sich nach den erzielten Punkten. Als Zweitwertung kommt die Summenwertung und als Drittwertung die Buchholzwertung mit einem Streicherergebnis zur Anwendung.

7.3 Die Bedenkzeit wird durch die Turnierausschreibung festgelegt.

8. Bußgeld

8.1 Vereine, Mannschaften oder Einzelspieler, die Regelwidrigkeiten begehen oder sich unsportlich verhalten (z. B. Nichtantreten), können mit Bußen gemäß BTO 8 belegt werden.

8.2 Die Geldbußen bei der Mannschaftsmeisterschaft des SB NRW betragen in der Regel:

- 8.2.1 Bei unvollständiger oder verspäteter Berichterstattung, jeweils für den Spielbericht,
die Partieformulare 30 Euro
nach jeder Erinnerung weitere 50 Euro
- 8.2.2 Bei Nichtantreten zu einem Mannschaftskampf
mit rechtzeitiger Absage 280 Euro
ohne rechtzeitiger Absage 400 Euro
- 8.2.3 Bei Nichtantreten eines Spielers zu einem Mannschaftskampf,
an den Brettern eins bis vier 100 Euro
an den weiteren Brettern 50 Euro
Bei Nichtantreten eines Spielers im Wiederholungsfall verdoppelt sich das Bußgeld.
- 8.2.4 Bei Verstoß gegen die Meldepflichten gemäß ASpO 2.9.6 150 Euro
ein Zurückziehen einer Mannschaft nach dem Anmeldetermin (ASpO 2.9.6) 450 Euro
- 8.2.5 Bei Aufstellen eines in der betreffenden Mannschaft nicht oder nicht mehr spielberechtigten Spielers 100 Euro

Letzte Änderung am 23.01.2023