

## Spielordnung: Schachbezirk Siegerland [Stand: 30.05.2009]

### 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, wieviele 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: 10 Euro

### 4. Turniere

Spielberechtigt sind alle Spieler, die offiziell für einen Verein des Bezirks spielberechtigt und nicht gesperrt 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 2 Stunden für 40 Züge, danach werden die Uhren um jeweils 30 Minuten zurückgestellt, 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, wieviele sich für die Südwestfalenmeisterschaft qualifizieren.

Ergibt sich am Ende Punktgleichheit, entscheidet bei Schweizer-System-Turnieren die Buchholz-Wertung, bei jeder-gegen-jeden-Turnieren die Sonneborn-Berger Wertung. Bei Punktgleichheit im Kampf um den Turniersieg gibt es einen StICKkampf oder StICKkämpfe jeweils mit Farbauslösung. Falls nach StICKkampf bzw. StICKkämpfen Punktgleichheit besteht, fällt die Entscheidung in einem doppelrunden StICKkampf nach Blitzregeln (bei Gleichstand wird solange mit immer wieder vertauschten Farben geblitzt, bis ein Sieger feststeht).

#### 4. 2. Einzel-Pokal (Dähne-Pokal)

Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge, danach werden die Uhren um jeweils 30 Minuten zurückgestellt, 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. 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, wieviele 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. 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 StICKkampf oder StICKkämpfe; auf anderen Plätzen gelten 1. Brettunkte, 2. direkter Vergleich, 3. Berliner Wertung.

Endet dieser StICKkampf 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 einrundes Turnier statt. Bei erneutem Gleichstand gelten: 1. Mannschaftspunkte des einrunden Turniers, 2. Brettunkte des einrunden Turniers, 3. direkter Vergleich des einrunden Turniers, 4. Berliner Wertung des einrunden Turniers, 5. Ergebnisse der ersten

Bretter, wobei ein Remis als Sieg von Schwarz gewertet wird. Herrscht auch danach Gleichstand, wird gelöst.

Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wieviele sich für die Südwestfalenmeisterschaft qualifizieren.

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

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 8 am höchsten gemeldeten 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. Sonst wird frei ausgelost. Bei einer ungeraden Teilnehmerzahl ist eine Mannschaft spielfrei, sonst spielen alle. Die erstgenannte Mannschaft hat an Brett 1 und 4 schwarz. Die Bedenkzeit beträgt 2,5 Stunden pro Spieler und Partie, die ersten 40 Züge müssen in je 2 Stunden gespielt werden. 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. Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wieviele sich für den Südwestfalenpokal 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, entscheidet bei Schweizer-System-Turnieren die Buchholz-Wertung, bei jeder-gegen-jeden-Turnieren die Sonneborn-Berger Wertung. Bei Punktgleichheit im Kampf um den Turniersieg oder um die Qualifikation gibt es einen Stichkampf oder Stichkämpfe jeweils mit Farbauslosung. Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wieviele 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 Turniers 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, wieviele sich für die Südwestfalenmeisterschaft qualifizieren.

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

Die Bedenkzeit beträgt 30 Minuten pro Spieler und Partie. In der Regel werden 7 Runden Schweizer System gespielt. Der Sieger ist Schnellschach-Einzel-Meister. Ergibt sich am Ende

Punktgleichheit, entscheidet bei Schweizer-System-Turnieren die Buchholz-Wertung, bei jeder-gegen-jeden-Turnieren die Sonneborn-Berger Wertung. Bei Punktgleichheit im Kampf um den Turniersieg oder um die Qualifikation gibt es bei zwei punktgleichen Spielern einen StICKkampf mit vertauschten Farben, (bei Gleichstand wird solange mit immer wieder vertauschten Farben geblitzt, bis ein Sieger feststeht), oder sonst StICKkämpfe. Bei allen StICKkampfpartien hat jeder Spieler 5 Minuten pro Spieler und Partie. Bei mehr als zwei punktgleichen wird die Farbverteilung ausgelost. Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wieviele 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 Buchholz-Wertung, bei jeder-gegen-jeden-Turnieren die Sonneborn-Berger Wertung. Der Schachverband Südwestfalen entscheidet, wieviele sich für die Südwestfalenmeisterschaft qualifizieren.

Für alle Turniere gilt:

Bei Punktgleichheit im Kampf um Aufstieg, Abstieg, Turniersieg oder Qualifikation finden StICKkämpfe 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 Buchholz-Wertung, bei jeder-gegen-jeden-Turnieren die Sonneborn-Berger Wertung.

#### 5. StICKkämpfe

Über das Ergebnis der StICKkämpfe entscheiden: 1. Mannschaftspunkte 2. Brettunkte 3. direkter Vergleich 4. weitere StICKkämpfe.

#### 6. Ergebnismeldung

1. Mannschaftsergebnisse telefonisch oder per E-Mail am Abend des Kampfes bis spätestens 21 Uhr.
2. Einzelergebnisse schriftlich am folgenden Tag

#### 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 Spielausschuss festgelegt.

#### 8. Absagen

Wenn ein Mannschaftsführer den gegnerischen Mannschaftsführer und den Bezirksspielleiter bis zum Vortag 18 Uhr über die Absage informiert (Entschuldigt es 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 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 Spielausschusssitzung am 30.05.2009 einstimmig beschlossen und tritt sofort in Kraft.

Letzte Aktualisierung: 30.05.2009