

Turnierordnung

Diese Turnierordnung regelt den Spielbetrieb des Schachbezirks Kiel.

§1 Turnierbetrieb

- (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 oder von ihm beauftragte Personen oder Vereinen ausgeschriebene Turniere.

- (2) Der Turnierbetrieb wird durch den Turnierleiter in Übereinstimmung mit dem Turnierausschuss des Schachbezirks Kiel geleitet. Bei Mannschaftskämpfen nach (1) Punkte 1 und 4 fungieren die jeweiligen Mannschaftsführer gemeinsam als Schiedsrichter.

- (3) Die Turniere nach (1) 2., 3. und 5. werden entsprechend der Ausschreibung durchgeführt.

- (4) Es gelten die Schachregeln des Weltschachbundes (FIDE-Regeln). Für den Bezirkspokal für Vierermannschaften gelten die Regeln des Deutschen Schachbundes für die Pokal-Mannschaftsmeisterschaft (siehe §14).

- (5) Sofern diese Ordnung keine Regeln formuliert, gelten die Regelungen der übergeordneten Verbände in der Reihenfolge Schachverband Schleswig-Holstein, Deutscher Schachbund.

- (6) Wenn sich auch hieraus keine eindeutige Regelung ergibt, entscheidet der Turnierausschuss des Schachbezirks Kiel.

§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. Bezirksklasse D (4er Mannschaften): abweichende Regelungen hierfür siehe in §12.

(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) Die Mannschaftsmeisterschaft wird in der Regel nach einem Rundensystem gespielt.

(4) Spielen in einer Spielklasse sechs Mannschaften oder weniger, so wird die Mannschaftsmeisterschaft doppelrundig durchgeführt.

§3 Mannschaftsstärke und Spieltermine

(1) 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.

(2) Paarungen und Spieltermine werden vom Bezirksturnierleiter verbindlich festgelegt. Eine Terminverlegung ist nur in gegenseitigem Einvernehmen vor der nächsten Runde unter Zustimmung des Bezirksturnierleiters möglich. Die letzte Runde darf nicht nachgespielt werden.

(3) Spielen zwei oder mehr Mannschaften eines Vereins in einer Klasse, so sind die Spielpaarungen in die ersten Runden zu legen.

§4 Spielgemeinschaften

(1) Im Schachbezirk Kiel kann von 2 Mitgliedsvereinen für die Teilnahme am Ligabetrieb eine Spielgemeinschaft (SG) gebildet werden.

- (2) Die beteiligten Vereine schließen eine schriftliche Vereinbarung über die Bildung einer Spielgemeinschaft für die bevorstehende Saison, die dem Turnierleiter vorgelegt wird und der Genehmigung durch den Turnierausschuss bedarf. Mit Abschluss der Saison erlischt diese Vereinbarung automatisch und muss, falls gewünscht, für die darauffolgende Saison neu geschlossen werden.
- (3) Die Spielgemeinschaft bezieht sich auf alle von den beteiligten Vereinen gemeldeten Mannschaften im Ligabetrieb des Schachbezirks Kiel.
- (4) Beide beteiligten Vereine behalten Ihre vereinsrechtliche Eigenständigkeit und können eigene vereinsinterne Turniere austragen und bei Vorliegen der hierfür erforderlichen Voraussetzungen zur DWZ-Auswertung einreichen.
- (5) Die Spielgemeinschaft benennt einen federführenden Verein, der gegenüber dem Schachbezirk Kiel Träger aller mit dem Spielbetrieb verbundenen Rechte und Pflichten ist. Ansprüche des federführenden Vereins gegenüber dem anderen sind im Innenverhältnis zu klären.
- (6) Die SG ist innerhalb des Schachbezirks Kiel aufstiegsberechtigt. Erreicht die SG einen Tabellenplatz, der zum Aufstieg in den Spielbetrieb auf Landesebene berechtigt, ist dieser durch die Landesturnierordnung ausgeschlossen. Wird die SG für die darauffolgende Saison nicht wieder vereinbart, so verbleibt der federführende Verein in der Bezirksliga, der andere startet in der Bezirksklasse A bzw. D.
- (7) Der Turnierausschuss kann konkretisierende Durchführungsbestimmungen erlassen.

§5 Mannschafts- und Spielermeldung, Spielberechtigung

- (1) Die Vereine melden bis zum 1. September eines Jahres dem Turnierleiter die Anzahl der Mannschaften für Liga und Bezirkspokal. Unterbleibt auch nach Aufforderung durch den Turnierleiter eine Meldung, so scheidet die Mannschaft aus dem Spielbetrieb aus.
- (2) Nach Freigabe durch den Turnierleiter geben alle Mannschaftsführer der Liga-Mannschaften die Aufstellung in den Ergebnisdienst beim Chess-League-Manager (CLM) ein.
- (3) 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.
- (4) Nachmeldungen von Spielern, die den Verein wechseln, sind während der laufenden Saison möglich, wenn die betreffenden Spieler nicht schon für eine andere Mannschaft im Bereich des DSB in der laufenden Spielzeit nominiert wurden.

(5) 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.

(6) 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.

In der untersten Bezirksklasse dürfen Ersatzspieler für mehrere Mannschaften in dieser Klasse gemeldet werden. Sie dürfen aber nur in einer Mannschaft nominiert werden. Unterste Bezirksklasse ist die, in welcher zwar ein Auf- aber kein Absteiger ermittelt wird.

(7) Ein Spieler verliert die Spielberechtigung für eine Mannschaft, wenn er mehr als viermal in höher spielenden Mannschaften eingesetzt worden ist.

(8) Kein Spieler darf an einem Tag in mehreren Mannschaftskämpfen nominiert werden

§6 Ablauf der Mannschaftskämpfe

(1) Mannschaftskämpfe finden am Spieltag des gastgebenden Vereins (montags bis freitags) um 19.30 Uhr statt. Die Mannschaften können den Spielbeginn verlegen, wenn sich beide darauf verständigen.

(2) Der erstgenannte Verein ist Gastgeber und hat an den Brettern mit gerader Zahl die weißen Steine. Diese Regelung gilt nicht bei StICKKämpfen (§13).

(3) 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 im Turnierareal erschienen ist. Der Mannschaftskampf hat pünktlich zu beginnen.

(4) Der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft hat vor dem Mannschaftskampf darauf hinzuweisen, dass elektronische Geräte nach FR 11.3.2.1 nur im ausgeschalteten Zustand in das Turnierareal mitgenommen und während der gesamten Partie nicht am Körper getragen werden dürfen. Falls das Mobiltelefon eines Spielers während der Partie im Turniersaal läutet oder er es benutzt, hat der Spieler die Partie verloren.

§7 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.

(2) Für Turniere nach §1 (1) 2., 3. und 5. kann die Ausschreibung abweichende Bedenkzeiten vorsehen.

Redaktionelle Anmerkung (nicht Teil des Regelungstextes): die grundsätzlichen Regelungen zur Bedenkzeit richten sich nach dem Artikel 6, die zur Aufzeichnung der Partie (Notationspflicht) richtet sich nach Artikel 8 der FIDE-Schachregeln

§8 Punktwertung

(1) Die Mannschaft, die mehr Brettunkte erzielt hat als die andere oder deren Gegner nicht angetreten ist erhält drei Mannschaftspunkte. Die Mannschaft, die weniger Brettunkte erzielt hat als die andere, erhält einen Mannschaftspunkt, im Falle des Nichtantritts jedoch keinen. Haben beide Mannschaften gleich viele Brettunkte erzielt, erhält jede Mannschaft zwei Mannschaftspunkte.

(2) Tritt eine Mannschaft nicht an, so verliert sie den Kampf mit null Brettunkten. Erfolgt die Absage beim Gegner und beim Bezirksturnierleiter nicht mindestens 72 Stunden vor dem angesetzten Termin telefonisch oder per email, ist außerdem ein Ordnungsgeld von 50€ an den Schachbezirk Kiel zu zahlen.

§9 Brettbesetzung

(1) Eine Mannschaft muss in der Reihenfolge zu Mannschaftskämpfen antreten, die im CLM gemeldet wurde.

(2) Bei fehlerhafter Brettfolge haben alle zu tief eingesetzten Spieler ihre Partie verloren.

(3) 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.

(4) Ein Brett gilt als fehlbesetzt bzw. nicht besetzt, wenn

- a. der Spieler nicht rechtzeitig, d.h. erst nach Ablauf der ersten Stunde nach Spielansetzung am Spielort erscheint (FR §6.7.1) oder
- b. wenn der Spieler nicht gemäß der Reihenfolge der Mannschaftsmeldung zu tief eingesetzt wurde.

(5) Der Einsatz eines in einer höheren Mannschaft festgespielter Spielers führt zum Verlust des Brettes und aller tieferen Bretter.

(6) Der Einsatz eines nicht gemeldeten Spielers oder eines Spielers, der nicht spielberechtigt ist, führt zum Verlust des Mannschaftskampfes mit null Brettpunkten.

(7) 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.

§10 Reihenfolge der Platzierungen in der Mannschaftsmeisterschaft

(1) Für die Feststellung der Platzierung gelten bei Gleichheit der Mannschaftspunkte von 2 oder mehr Mannschaften folgende Kriterien:

1. Direkter Vergleich der beteiligten Mannschaften mit Mannschafts- und Brettpunkten;
2. in der Liga erzielte Brettpunkte;
3. Stichkampf (s. auch Abs. 2);
4. Schnellschachentscheid mit vertauschten Farben;

Die Kriterien nach 3. und 4. kommen nur zum Tragen, wenn die Platzierung für den Auf- oder Abstieg relevant ist.

(2) Bei einem Stichkampf nach Abs. (1) Nr. 3 hat die Heimmannschaft an den Brettern zwei, drei, sechs und sieben Weiß. Bei einem Unentschieden wird die Berliner Wertung angewendet. Kann dadurch kein Sieger ermittelt werden entscheidet das Los.

§11 Auf- und Abstieg

(1) Der Sieger der Bezirksliga ist Mannschaftsmeister des Bezirkes Kiel des entsprechenden Spieljahres.

(2) Die erstplatzierte Mannschaft der Bezirksliga erwirbt entsprechend der Turnierordnung des Schachverbands Schleswig-Holstein das Recht, in die unterste Spielklasse des Landesverbandes aufzusteigen. Verzichtet diese hierauf, so geht das Aufstiegsrecht auf die nächstplatzierten Mannschaften über.

(3) Die beiden erstplatzierten Mannschaften aller Bezirksklassen mit 8-er Spielbetrieb erwerben das Recht, in die nächsthöhere Spielklasse aufzusteigen.

(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) Wird durch die vorstehenden Regelungen die Sollzahl von 10 für die Bezirksliga nicht erreicht, steigen jeweils so viele Mannschaften aus der Bezirksklasse A auf oder in diese ab, dass dieses der Fall ist.

§12 Abweichende Regelungen für den 4-er Spielbetrieb

(1) Abweichung zu §3 (1): Mannschaften bestehen aus 4 Stammspielern und bis zu 16 Ersatzspielern.

(2) Es dürfen alle Spieler eingesetzt werden, deren DWZ unter 1600 liegt (nach Stand der vom deutschen Schachbund herausgegebenen DWZ-Liste vom August des laufenden Jahres) und solche, die in keiner höheren Mannschaft des Vereins oder der Spielgemeinschaft als Stammspieler gemeldet sind, unabhängig von ihrer DWZ.

(3) Abweichung zu §5 (6): Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins oder einer SG in derselben Liga, können Spieler für beide Mannschaften gemeldet werden, allerdings in einer Runde nur für eine Mannschaft nominiert werden.

(4) Die Festspielregelung des § 5 (7) gilt nicht.

(5) Die Ordnungsgeldregel nach § 10 (7) gilt nicht.

(6) Abweichung zu § 12 (3): In Spielklassen mit 4-er Mannschaften wird weder ein Auf- noch ein Absteiger ermittelt.

(7) Im Übrigen gelten die Regelungen für den 8-er Spielbetrieb analog.

§13 Pokal-Mannschaftsmeisterschaft

(1) Die Mannschaftskämpfe um den Bezirkspokal werden nach dem KO-System ausgetragen. Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern.

(2) Spielberechtigt sind nur Spieler, die für eine Mannschaft gemäß §5(1) der BTO gemeldet sind. Die Meldung erfolgt bis zum 1. September eines Jahres.

(3) 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.

(4) In der Pokal-Mannschaftsmeisterschaft ist eine Mannschaft angetreten, wenn mindestens zwei Spieler am Spielort erscheinen.

- (5) Die gastgebende Mannschaft hat an den Brettern zwei und drei Weiß.
- (6) Eine Mannschaft hat gewonnen, wenn sie:
- die Mehrheit der Brettpunkte erreicht hat,
 - bei Gleichstand die bessere Berliner Wertung hat,
 - bei Gleichstand und gleicher Berliner Wertung durch Los zum Sieger erklärt wird.
 - bei Gleichstand im Finale des Bezirkspokals und gleicher Berliner Wertung einen Entscheidungswettkampf im Blitzschach bei gleicher Brettbesetzung aber vertauschten Farben gewinnt.
- (7) Nachmeldungen von Spielern sind möglich, sofern der Spieler noch nicht für eine andere Bezirkspokalmannschaft gemeldet war und die Voraussetzungen des Abs (1) erfüllt sind.
- (8) (7) Eine Mannschaft, die nicht antritt, scheidet kampflos aus dem Wettbewerb aus. Erfolgt die Absage beim Gegner mindestens 72 Stunden vor dem ange-setzten Termin, wird ein Ordnungsgeld von 10,- Eur an die Bezirkskasse fällig. Erfolgt die Absage später oder gar nicht, beträgt das Ordnungsgeld 40,- Eur.
- (9) Ein Spieler ist nicht mehr im Bezirkspokal spielberechtigt, wenn er in einer höheren Spielklasse als der Bezirksliga mehr als viermal nominiert wurde.
- (10) Der gastgebende Verein meldet dem Bezirksturnierleiter das Spielergebnis unverzüglich per E-Mail. Die Ergebnisse von Kämpfen, die freitags stattfinden, sind bis zum folgenden Samstagnachmittag 13.00 Uhr zu melden.
- (11) Bei Versäumen der Meldung innerhalb der in (1) genannten Fristen wird ein Ordnungsgeld von 10€ an den Bezirk fällig.
- (12) Die Ergebnisse werden zeitnah auf der Homepage des Schachbezirks Kiel veröffentlicht.

§14 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.

§15 Proteste und Entscheidungsorgan

(1) Proteste gegen Entscheidungen nach dieser Turnierordnung sind binnen 14 Tagen schriftlich und mit gleichzeitiger Überweisung von 10 € Protestgebühr an die Bezirkskasse beim Bezirksturnierleiter einzureichen. Sie haben keine aufschiebende Wirkung.

(2) Dieser holt unverzüglich die Entscheidung des Turnierausschusses ein, der über den Protest endgültig entscheidet. Der Turnierleiter ist hierbei nicht stimmberechtigt.

(3) Bei Stattgabe des Protestes wird die Protestgebühr zurückerstattet, ansonsten verfällt sie zugunsten der Bezirkskasse.

§16 Inkrafttreten

Diese Turnierordnung für den Schachbezirk tritt nach Verabschiedung durch die Vollversammlung des Schachbezirkes Kiel am 02.09.2009 in Kraft. Änderungen und Ergänzungen erlangen mit Beschluss durch die Bezirksversammlung Bestandskraft und sind zeitnah einzuarbeiten.

Neufassung vom Oktober 2018,
Frank Geppert