

Schachbund Nordrhein-Westfalen e.V.

Allgemeine Spielordnung

(Ergänzung zur BTO des SBNRW)

Stand: 25.06.2005

- 1. Einzelmeisterschaft**
- 2. Mannschaftsmeisterschaft**
- 3. Pokaleinzelmeisterschaft**
- 4. Pokalmannschaftsmeisterschaft**
- 5. Blitzeinzelmeisterschaft**
- 6. Blitzmannschaftsmeisterschaft**

1. Einzelmeisterschaft

- 1.1 Die Einzelmeisterschaft des SBNRW wird mit 16 Teilnehmern als ein Schweizer System-Turnier mit sieben Runden ausgetragen.
- 1.2 Zu der Einzelmeisterschaft des SBNRW werden zugelassen:
 - 1.2.1 je drei Spieler aus den beiden größten Verbänden,
 - 1.2.2 je zwei Spieler aus den weiteren Verbänden,
 - 1.2.3 der NRW-Meister des Vorjahres,
 - 1.2.4 ein Vertreter des Ausrichters.
- 1.3 Wird nach dem Meldeschluss auf die Teilnahme von Teilnehmern verzichtet oder nicht spielberechtigt sind, können Freiplätze vergeben werden.
- 1.4 Zur Einzelmeisterschaft muss mindestens vier Wochen vor Turnierbeginn eingeladen werden.
- 1.5 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler zwei Stunden für 40 Züge (Zeitkontrolle). Nach der Zeitkontrolle erhält jeder Spieler für die verbleibenden Züge 60 Minuten zu seiner Restbedenkzeit hinzugerechnet.
- 1.6 Die Zahl der Aufsteiger zur Deutschen Einzelmeisterschaft richtet sich nach der Turnierordnung des Deutschen Schachbundes.
- 1.7 Bei Punktgleichheit richtet sich auf allen Plätzen die Reihenfolge nach der Buchholzwertung mit einem Streichergebnis. Ergibt sich auch danach Gleichstand, entscheidet die Summenwertung, bei nochmaligem Gleichstand wird gelöst.

2. Mannschaftsmeisterschaft

- 2.1 Die Mannschaftsmeisterschaft wird mit Achter-Mannschaften ausgetragen.
- 2.2 Die Mannschaftsmeisterschaft des Bundes wird in zwei Klassen durchgeführt:
 - 2.2.1 in der Oberliga NRW (eine Gruppe)
 - 2.2.2 in der NRW-Klasse (zwei Gruppen)
- 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 Bedenkzeitabzug bei allen Spielern dieser Mannschaft.
- 2.4 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler zwei Stunden für 40 Züge (Zeitkontrolle). Nach der Zeitkontrolle erhält jeder Spieler für die verbleibenden Züge 60 Minuten zu seiner Restbedenkzeit hinzugerechnet.

- 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.
- 2.7 Punktgleichheit
- 2.7.1 Bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten ergibt sich die Reihenfolge auf allen Plätzen aus der Zahl der erzielten Brettunkte. Tritt auch nach Brettunkten 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 Brettunkte durch Nichtantritt oder Spielleiter-Entscheid) enthalten ist, wer den sowohl diese Brettunkte als auch die von den punktgleichen Mannschaften gegen den betreffenden Gegner erzielten Brettunkte gestrichen.
- 2.8 Stichkämpfe
- 2.8.1 Sind zwei Mannschaften 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 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 Brettunkte aus der Stichkampfrunde. Führt auch das zu keinem Ergebnis, so werden die Brettunkte 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 Bei Stichkämpfen zwischen Mannschaften verschiedener Gruppen gilt die Gruppennummer als Startnummer.
- 2.9 Auf- und Abstieg
- 2.9.1 Die beiden erstplatzierten Mannschaften der Oberliga NRW steigen in die 2. Bundesliga auf.
- 2.9.2 Die letzten drei Mannschaften der Oberliga NRW steigen in die NRW-Klasse ab. Sofern keine Mannschaft aus der 2. Bundesliga absteigt, verringert sich der Abstieg aus der Oberliga NRW auf zwei Mannschaften.
- 2.9.3 Aus der NRW-Klasse steigen gleichmäßig aus beiden Gruppen so viele Mannschaften in die Oberliga NRW auf, dass die Gruppenstärke von 10 Mannschaften in der Oberliga NRW erreicht wird.
Bei einer ungeraden Anzahl von Mannschaften wird ein Stichkampf zwischen den gleichplatzierten Mannschaften der beiden Gruppen durchgeführt.

- 2.9.4 Die Zahl der Absteiger aus der NRW-Klasse (gleichmäßig aus beiden Gruppen) ist so anzusetzen, dass sich unter Berücksichtigung der Aufsteiger (die sechs Meister der Verbände) eine Gruppenstärke von jeweils 10 Mannschaften ergibt.
Bei einer ungeraden Anzahl von Mannschaften wird ein Stichkampf zwischen den gleichplatzierten Mannschaften der beiden Gruppen durchgeführt.
- 2.9.5 Mannschaften des Schachbundes NRW, die aus der Ebene des Deutschen Schachbundes absteigen, steigen in die Oberliga NRW ab.
- 2.9.6 Das Zurückziehen von Mannschaften aus der Mannschaftsmeisterschaft für das nächste Spieljahr hat bis zum 1. Juni zu erfolgen.
- 2.9.7 Über freie Plätze, die nicht durch die Ab- und Aufstiegsregelungen entstanden sind, entscheidet der Spielausschuss.

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 zwei Stunden für 40 Züge (Zeitkontrolle). Nach der Zeitkontrolle erhält jeder Spieler für die verbleibenden Züge 60 Minuten zu seiner Restbedenkzeit hinzugerechnet.
- 3.5 Der Gastgeber führt die schwarzen Figuren. Endet die Partie remis, sind zwei Kurzpartien (Bedenkzeit fünf Minuten je Spieler) zu spielen. Zur ersten Kurzpartie werden die Farben ausgelost, danach gewechselt. Ergibt sich nach den Kurzpartien Gleichstand, entscheidet die erste gewonnene weitere Kurzpartie. Für die Kurzpartien gelten die Spielregeln der Blitzeinzelmeisterschaft.

4. Pokalmannschaftsmeisterschaft

- 4.1 Jeder Verband stellt eine Mannschaft. Die beiden mitgliederstärksten Verbände stellen je eine weitere Mannschaft, so dass die erste Runde mit acht Mannschaften besetzt ist.
- 4.2.1 Zugelassen sind nur Vereinsmannschaften. Die Rangfolge der Mannschaftsmeisterschaft ist einzuhalten.

- 4.2.2 Die Gastmannschaft führt an den Brettern 1 und 4 die weißen Steine. Von der zweiten Runde ab ist möglichst auf Wechsel des Heimrechts zu achten.
- 4.3 Die Paarungen werden ausgelost; verbandsgleiche Mannschaften dürfen erst im Endspiel aufeinander treffen.
- 4.4 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler zwei Stunden für 40 Züge (Zeitkontrolle). Nach der Zeitkontrolle erhält jeder Spieler für die verbleibenden Züge 60 Minuten zu seiner Restbedenkzeit hinzugerechnet.
- 4.3 Bei unentschiedenem Ausgang einer Begegnung wird die Berliner Wertung angewandt. Führt auch das zu Gleichstand, ist zwischen den Mannschaftsführern zu lösen.

5. Blitzeinzelmeisterschaft

- 5.1 Die Gesamtzahl der Teilnehmer wird vom Bundesspielausschuss festgelegt.
- 5.2 Vorberechtigt ist der NRW-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 Blitzmeisterschaft 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 je Spieler beträgt 5 Minuten.

6. Blitzmannschaftsmeisterschaft

- 6.1 Die Gesamtzahl der Teilnehmer wird vom Bundesspielausschuss festgelegt.
- 6.2 Vorberechtigt ist der Meister des Vorjahres, sofern er nicht zur Deutschen Blitzmannschaftsmeisterschaft zugelassen ist.
- 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 Mannschaftsblitzmeisterschaft 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 Blitzmannschaftsmeisterschaft berechtigenden Platz Mannschaftspunkt-Gleichheit, entscheidet die Zahl der im Turnier erzielten Brettpunkte. 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 je Spieler beträgt 5 Minuten.

Letzte Änderung am 25. Juni 2005