

Bei allen Bezirksturnieren herrscht in den Turnierräumen Rauchverbot.
Bezirks – Turnierordnung (BTO)
des Schachbezirkes Hannover e.V.
mit ergänzenden Durchführungsbestimmungen (EDB)

Inhaltsverzeichnis

- 01 Spielbetrieb
- 02 Spielberechtigung und Spielweise
- 03 Spielgenehmigung
- 04 Bezirks-Einzelmeisterschaft (BEM)
- 05 Bezirks-Mannschaftsmeisterschaft (BMM)
- 06 Bezirks-Blitz-Einzelmeisterschaft (BBEM)
- 07 Bezirks-Blitz-Mannschaftsmeisterschaft (BBMM)
- 08 Dähne-Pokal
- 09 Offene Mannschaftsmeisterschaft (OMM)
- 10 Mannschaftspokalturniere
- 11 Bezirk-Hannover-Open
- 12 Sonderveranstaltungen
- 13 Proteste

Diese Turnierordnung gilt mit Beschluss des Bezirksspielausschusses vom 03.05.2016.
Alle bisherigen Bezirks-Turnierordnungen verlieren damit ihre Gültigkeit.

Marvin Henryk Ehlers

(Bezirksspielleiter)

1 Spielbetrieb

1.01 Allgemeine Turniere

Der Schachbezirk Hannover e.V. (im Folgenden "Bezirk" genannt) richtet alljährlich folgende Turniere aus:

- Einzelmeisterschaft
- Mannschaftsmeisterschaft
- Blitzschach-Einzelmeisterschaft
- Blitzschach-Mannschaftsmeisterschaft
- Dähne-Pokal
- Offene Mannschaftsmeisterschaft
- Mannschaftspokalturniere
- Bezirk-Hannover-Open

1.02 Turniere mit Zugangsbeschränkung

Turniere mit Zugangsbeschränkung (Frauen, Jugend, Junioren, Senioren) sind nicht Gegenstand dieser Turnierordnung. Sie können ggfs. als Sonderveranstaltungen (siehe Ziffer 12 BTO) durchgeführt werden.

2 Spielberechtigung und Spielweise

2.01 Teilnahme an Bezirksturnieren

An den Turnieren des Bezirks (Ausnahmen: Dähne-Pokal und Sonderveranstaltungen) dürfen nur Spieler teilnehmen, die für einen Mitgliedsverein des Bezirks spielberechtigt sind (siehe Ziffer 3 BTO).

2.02 Spielregeln

Die Spielregeln des Weltschachbundes in der vom Deutschen Schachbund (DSB) übernommenen deutschen Fassung sind Bestandteil dieser Turnierordnung.

2.03 Rauch-, Alkohol und Drogenverbot

Bei allen Bezirksturnieren herrscht im Spielbereich Rauch-, Alkohol- und Drogenverbot. Das gilt auch für die elektronische Zigarette.

2.04 Verhalten am Brett und im Spiellokal

Wer durch unangemessenes Verhalten, insbesondere infolge von Alkohol- und Drogengenuss, den Spielbetrieb stört, kann mit Partieverlust, Verweis aus dem Spiellokal bis zum Turnierausschluss belegt werden.

EDB zu 2.04

In Freizeitheimen und Gaststätten ist das Mitbringen von Speisen und Getränken untersagt.

2.05 Mobiltelefone, elektronische Hilfsmittel

Das Mitbringen von Mobiltelefonen und elektronischen Hilfsmitteln ist zulässig; diese müssen während der Partie ausgeschaltet sein und dürfen nicht benutzt werden.

2.06 Verlust der Spielberechtigung

Spieler, die eine Sperre einer höheren Schachorganisation erhalten haben, verlieren damit auch ihre Spielberechtigung im Bezirk Hannover.

3 Spielgenehmigung

3.01 Mitgliederliste

Alle aktiven und passiven Mitglieder von Vereinen des Bezirks müssen in der Mitgliederliste des DSB eingetragen sein. Jeder Verein erhält über den Beauftragten seines Landesverbandes einen Auszug in Form einer Vereinsmitgliederliste.

3.02 Eintragung und Löschung

Eintragungen in die Spielerpassliste erfolgen nach den Regularien des NSV.

Nach Beendigung der Mitgliedschaft ist die Löschung aus der Mitgliederliste zu veranlassen.

3.03 Spielberechtigung für einen Verein

Ein Spieler ist nur für den Verein spielberechtigt, in dessen Mitgliederliste er als aktiver Spieler eingetragen ist, oder für den eine vorläufige Spielberechtigung vorliegt. Er kann in einem Spieljahr nur für einen Verein Meisterschaftskämpfe bestreiten.

3.04 Überprüfung der Spielberechtigung

Zweifel an der Spielberechtigung eines Spielers prüft der Spielleiter anhand der vom DSB bereitgestellten Daten. War zum Zeitpunkt der Veranstaltung kein Eintrag für den genannten Verein in der Mitgliederliste (bzw. keine vorläufige Spielberechtigung) vorhanden, hat der betreffende Spieler seine Partie verloren. Wird in einem Mannschaftskampf ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, hat die Mannschaft den Kampf an allen Brettern verloren.

3.05 Vereinswechsel

Will ein Spieler für einen anderen als den bisherigen Verein seine offiziellen Kämpfe bestreiten, muss der neue Verein beim bisherigen Verein die Freigabe anfordern. Der neue Verein sendet die Freigabe zusammen mit dem Antrag auf Eintragung in die Mitgliederliste an den Passbeauftragten.

EDB zu 3.05

Verzichtet ein Verein auf die Anforderung der Freigabe beim bisherigen Verein und verlässt sich darauf, dass jener den Spieler von sich aus abmeldet, so ist es das Risiko des aufnehmenden Vereins, wenn der bisherige Verein die Abmeldung versäumt. In diesem Fall kann kein Wechsel der Spielberechtigung stattfinden.

3.06 Vorläufige Spielberechtigung

Der Bezirksspielleiter kann eine vorläufige Spielberechtigung (VS) erteilen, wenn die Vorlage der Freigabebescheinigung unverschuldet nicht möglich ist.

Ein Spieler, der in eine Vereins-Mitgliederliste eingetragen ist, kann ab dem kommenden 01.01. die VS für einen anderen Verein erhalten, vorausgesetzt, er hat in der laufenden Spielserie keine Mannschaftskämpfe für den bisherigen Verein bestritten.

Spieler, die in keiner Vereins-Mitgliederliste eingetragen sind, können jederzeit die VS für einen Verein erhalten. Für Meldungen zur BMM gilt eine Einschränkung (siehe BTO Ziffer 5.04).

Stellt sich heraus, dass die Voraussetzungen für die Erteilung einer VS nicht gegeben waren (z.B. konkurrierende Anträge um die Aufnahme in die Mitgliederliste, falsche Daten), kann sie wieder entzogen werden. Dies kann jedoch nicht rückwirkend geschehen.

Jede VS ist befristet bis zur folgenden Aktualisierung der Mitgliederliste des DSB. Kein Spieler kann innerhalb eines Spieljahres (01.07.-30.06.) mehr als eine VS erhalten. Kein Spieler kann eine VS für den Verein erhalten, von dem er zum 01.01. abgemeldet wurde.

EDB zu 3.06

Die Vorgehensweise bei der Beantragung einer VS ist unter Ziffer 5.04 geregelt.

4 Bezirks – Einzelmeisterschaft

4.01 Modus

Die Teilnehmer spielen in mehreren Turnieren; die Einteilung der Turniere erfolgt nach DWZ. Diese werden jeweils in der Turnierform „Schweizer System“ in einer Gruppe mit mindestens fünf Runden ausgetragen.

4.02 Punktgleichstand

Bei Punktgleichstand entscheidet in Rundenturnieren das Wertungssystem Sonneborn-Berger, in Turnieren nach Schweizer System die Buchholz-Wertung aus allen Partien über die Platzierung. Falls notwendig, werden die entsprechenden verfeinerten Wertungen herangezogen.

4.03 Startgeldbefreiung

Bei wirklich ausgetragenen Kreisturnieren erhalten die beiden Erstplatzierten eine Startgeldbefreiung. Des Weiteren ist der Dähne-Pokal-Sieger des aktuellen Jahres vom Startgeld befreit.

4.04 Nichtantreten

Tritt ein Spieler zu einer Partie nicht an, so wird er mit einem Bußgeld von 10 € belegt.

4.05 Freiplätze

Die Erstplatzierten der Kreise (je angefangene 500 Mitglieder einen Platz) und der Dähne-Pokal-Sieger des aktuellen Jahres dürfen unabhängig von ihrer DWZ in der höchsten DWZ-Gruppe starten.

Zur Schaffung einer geraden Teilnehmerzahl können zudem je Gruppe bis zu maximal 5 Freiplätze an DWZ-schwächere Spieler vergeben werden.

Bei mehreren Bewerbern werden die Freiplätze nach DWZ (Stichtag: Meldeschluss) vergeben. Zur DWZ von Jugendlichen werden bei diesem Vergleich 100 Punkte hinzuaddiert.

5 Bezirks – Mannschaftsmeisterschaft

5.01 Teilnahmeberechtigung

An der BMM dürfen nur Mannschaften der dem Bezirk angeschlossenen Vereine teilnehmen.

5.02 Klasseneinteilung

Der Bezirk gliedert sich in vier Klassen, nämlich Bezirksliga, Bezirksklasse, Kreisliga und Kreisklasse. Die höchste Spielklasse wird in einer Staffel ausgetragen, die übrigen Klassen können in mehrere Staffeln aufgeteilt werden. In jeder Staffel spielen nach Möglichkeit zehn Mannschaften in einem einfachen Rundenturnier.

5.03 Auf- und Abstieg

Für den Regelfall werden zwei Absteiger aus der Verbandsliga angenommen. Dann gilt folgende Auf- und Abstiegsregelung:

<u>Klasse</u>	<u>Aufsteiger</u>	<u>Absteiger</u>
Bezirksliga:	Plätze 1 und 2	Plätze 9 -10
Bezirksklasse:	Plätze 1 und 2	Plätze 8 -10
Kreisliga:	beide Plätze 1 und der Stichkampfsieger der 2. Plätze	alle Plätze 9 und 10
Kreisklasse:	alle Plätze 1 und 2, bei 3 Kreisklassen alle Plätze 1 und der Stichkampfsieger der Plätze 2	

Steigt nur eine Mannschaft aus der Verbandsliga ab, so gibt es in jeder Klasse einen Absteiger weniger (verminderter Abstieg).

Steigen drei Mannschaften aus der Verbandsliga ab, so erhöht sich die Anzahl der Mannschaften in der Bezirksliga auf elf. Erst in dem folgenden Spieljahr erhöht sich ggfs. die Anzahl der Absteiger in allen Klassen des Bezirkes (verschärfter Abstieg).

Über den Abstieg gleichplatzierter Mannschaften in Parallelstaffeln (verschärfter/verminderter Abstieg) entscheiden Stichkämpfe.

Nehmen Mannschaften ihre Vorberechtigung für eine bestimmte Spielklasse nicht wahr, so werden andere Mannschaften zum Auffüllen der Spielklasse in folgender Reihenfolge herangezogen:

- Absteiger aufgrund „verschärften Abstiegs“,
- Verlierer von Auf- und Abstiegs-Stichkämpfen in diese Klasse,
- weitere Absteiger aus dieser Klasse in Tabellenreihenfolge.

Zwischen gleichplatzierten Mannschaften in Parallelstaffeln entscheidet dabei die Anzahl der erzielten Punkte und ggfs. der Brettpunkte.

5.04 Mannschaftsmeldung

Die Mannschaften sind von den Vereinen bis zu dem vom Bezirksspielleiter festgelegten Termin namentlich zu melden. Die Namen sind in eine Reihenfolge (Rangfolge) zu bringen. Pro Mannschaft sind mindestens 8 und höchstens 12, bei Kreisliga- und Kreisklassenmannschaften 16 Spieler zu melden. In der untersten Mannschaft eines Vereins dürfen bis zu 24 Spieler gemeldet werden. Nachmeldungen bis zur Höchstzahl (12,

16 bzw. 24) sind bis eine Woche vor der 7. Runde möglich. Nachgemeldete Spieler sind in der Rangliste unten anzufügen und eine Woche nach dem Zeitpunkt der Nachmeldung spielberechtigt. Das Gültigkeitsdatum der Nachmeldung ist bei der Veröffentlichung anzugeben. Nachmeldungen sind schriftlich oder per Mail an den Staffelleiter zu richten.

Zur BMM darf kein Spieler in mehr als einer Mannschaft gemeldet werden. Spieler, die in Spielklassen oberhalb der Bezirksliga nur als Ersatzspieler (ab Position 9) aufgeführt sind, dürfen auch zur BMM gemeldet werden.

Ein Spieler wird nachgemeldet, indem ein Antrag an den Staffelleiter mit der Rangnummer gesendet wird.

EDB zu 5.04

Der Spielleiter erhält vom Staffelleiter eine Information über die Nachmeldung. Mit der Veröffentlichung im nächsten Staffellrundsreiben gilt die vorläufige Spielgenehmigung (VS) als erteilt.

5.05 Mannschaftsstruktur und Farbverteilung

Eine Mannschaft besteht aus 8 Spielern und einem Mannschaftsführer, der auch Spieler sein kann. Zu einem Mannschaftskampf müssen mindestens 4 Spieler antreten.

An den Brettern 1, 3, 5 und 7 spielt die gastgebende Mannschaft mit den schwarzen, an den Brettern 2, 4, 6 und 8 mit den weißen Steinen.

Bei StICKkämpfen spielt die zuerst genannte Mannschaft an den Brettern 1, 4, 5 und 8 mit den schwarzen, an den Brettern 2, 3, 6 und 7 mit den weißen Steinen.

Die Heimmannschaft hat die Bretter 1 – 8 deutlich sichtbar zu nummerieren.

5.06 Spielereinsatz

Die Mannschaftsführer beider Mannschaften legen vor Beginn eines jeden Mannschaftskampfes fest, welche Spieler ihrer Mannschaft eingesetzt werden. Die gemeldete Rangfolge ist dabei einzuhalten. Es dürfen auch alle Spieler der nächstniedrigeren Vereinsmannschaft eingesetzt werden. Sie müssen – wiederum nach ihrer Rangfolge – an den unteren Brettern spielen. Werden Spieler eingesetzt, die gemäß dieser Regel nicht spielberechtigt sind, verlieren der eingesetzte Spieler sowie alle zu tief eingesetzten Spieler ihre Partien.

Zulässig ist die Nichtbesetzung einzelner Bretter unter Namensnennung der fehlenden Spieler. Das Freilassen von Brettern (ohne Namensnennung eines Spielers) ist nur in der untersten Mannschaft eines Vereins gestattet; freizulassen sind die hintersten Bretter beginnend bei Brett 8.

Die Mannschaftsführer veröffentlichen ihre Mannschaftsaufstellung gleichzeitig. Danach ist bis zum Spielbeginn lediglich die Korrektur einer falschen Reihenfolge erlaubt. Nach Spielbeginn ist keine Änderung mehr möglich. Bei fehlerhafter Rangfolge gelten die Partien aller zu tief eingesetzten Spieler als verloren.

Beginnt ein Spieler nicht innerhalb der ersten Stunde nach festgesetztem Spielbeginn seine Partie, gilt diese als verloren und der Spieler als nicht angetreten.

Bei Einsatz eines Stammspielers als Schiedsrichter kann die betroffene Mannschaft höchstens zweimal pro Saison die Verlegung des Spieltermins verlangen. Dieser Antrag muss dem Bezirksspielleiter spätestens 14 Tage vor der 1. Runde vorliegen.

Der neue Termin wird mindestens 14 Tage vor dem neuen Spieltermin durch den Bezirksspielleiter bekannt gegeben.

Ist ein Spieler während eines Spieljahres dreimal in einer beliebigen höheren Mannschaft einer beliebigen Spielklasse eingesetzt worden, darf er nicht mehr in der ursprünglich gemeldeten Mannschaft eingesetzt werden.

Ein Spieler darf an einem Spieltag, an dem mehrere Mannschaften seines Vereins spielen, nur in einer Mannschaft eingesetzt werden. Vor- und nachgeholte Kämpfe gelten als am ursprünglichen Spieltag gespielt. Diese Regelung gilt nicht für Wettkämpfe, welche nach Ziffer 5.06 Abs. 5 verlegt worden sind.

Spieler, die zweimal kampflos verloren haben, verlieren ihre Spielberechtigung für die laufende Mannschaftsmeisterschaft.

5.07 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt 100 Minuten für die ersten 40 Züge. Nach der Zeitkontrolle erhält jeder Spieler für die verbleibenden Züge 50 Minuten zu seiner vorhandenen Restbedenkzeit hinzugefügt. Jeder Spieler erhält einen Zuschlag von 30 Sekunden zu seiner Bedenkzeit je Zug vom ersten Zug an („Fischer-Modus“).

EDB zu 5.07

Es sind nur elektronische Schachuhren zugelassen.

Der Mannschaftsführer des gastgebenden Vereins weist die Spieler der Gastmannschaft vor dem Wettkampf in den Gebrauch dieser Uhren ein.

5.08 Wettkampfziel

Das Wettkampfziel ist, den Mannschaftskampf zu gewinnen oder zumindest remis zu halten. Dazu sind angemessene Anstrengungen zu unternehmen. So ist es beispielsweise einer in Unterzahl angetretenen Mannschaft nicht gestattet, alle übrigen Partien ohne Weiteres remis zu geben und damit in eine Mannschafts-Niederlage einzuwilligen. Das Inkaufnehmen einer Niederlage ohne Gegenwehr ist unsportlich.

5.09 Bewertung

Jeder Brettsieg in einem Mannschaftskampf wird mit einem, jedes Remis mit einem halben Brett punkt (BP) bewertet. Nach einem Kampf erhält die Mannschaft mit mehr Brett punkten zwei Mannschaftspunkte (MP). Haben beide Mannschaften gleich viele Brett punkte, erhält jede einen Mannschaftspunkt.

Tritt eine Mannschaft schuldhaft nicht an oder setzt sie einen nicht spielberechtigten Spieler ein, verliert sie ihren Kampf mit 0:8-Brett punkten. Für schuldhaftes Nichtantreten ist eine Geldbuße in Höhe von 50 € zu zahlen.

Tritt eine Mannschaft nach dem 01.09. und vor dem letzten Mannschaftskampf zurück, so werden die bisher gegen sie erzielten Resultate gestrichen, und der Verein wird mit einem Bußgeld in Höhe von 50 € belegt. Eine solche Mannschaft gilt nicht nur automatisch als abgestiegen, sondern verliert jede Vorberechtigung für die nächste BMM. Das gilt auch, wenn die Mannschaft aus übergeordneten Klassen zurückgezogen wird.

5.10 Platzierung

Über den erreichten Platz nach Beendigung der Mannschaftskämpfe entscheidet die Summe der Mannschaftspunkte. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der erzielten Brett punkte. Besteht weiterhin Gleichstand, entscheiden die Kämpfe untereinander in der Reihenfolge Mannschaftspunkte, Brett punkte und Berliner Wertung aus diesen Kämpfen.

Bei unentschiedenem Ausgang von StICKkämpfen entscheidet die Berliner Wertung aus dem StICKkampf. Besteht dann immer noch Gleichstand, wird der StICKkampf wiederholt.

5.11 Ergebnismeldung

Die nach Spielplan gastgebende Mannschaft ist für die Ergebnismeldung verantwortlich.

Die Spielberichtskarte muss bis 3 Monate nach Saisonende beim Heimverein aufbewahrt werden.

Die Einzelergebnisse jedes Wettkampfes sind am Spieltag bis 20:00 Uhr online zu erfassen. Nach Absprache mit dem Staffelleiter kann in Ausnahmefällen eine telefonische Meldung erfolgen.

Verspätete Meldungen können mit einer Buße von 10 €, im Wiederholungsfall 15 €, zugunsten der Bezirkskasse geahndet werden.

EDB zu 5.11

Protestabsichten (siehe BTO Ziffer 13) sind auf der Spielberichtskarte und bei der Ergebniseingabe zu vermerken; der Protest selbst nebst Begründung ist an den Bezirksspielleiter zu senden!

5.12 Turnierleitung

Der Bezirksspielleiter leitet die BMM. Er kann diese Aufgabe einem Koordinator für den Punktspielbetrieb übertragen. Sein Stellvertreter ist bei jedem Kampf der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft, der für die korrekte Abwicklung des Kampfes verantwortlich ist. Seine diesbezüglichen Anweisungen sind, auch bei Zweifeln an der Richtigkeit, zu befolgen. Mannschaftsführer sind berechtigt, jederzeit Stellvertreter zu bestimmen.

6 Bezirks – Blitzschach – Einzelmeisterschaft

6.01 Austragungsmodus

Die BBEM wird offen ausgetragen. Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler pro Partie.

6.02 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle Spieler, die Ziffer 2.01 BTO erfüllen.

6.03 Startgeldbefreiung

Bei wirklich ausgetragenen Kreisturnieren erhalten die drei Erstplatzierten eine Startgeldbefreiung

6.04 Punktgleichstand

Bei Punktgleichstand entscheidet über die Platzierung

- der direkte Vergleich,
- die Sonneborn-Berger-Wertung,
- StICKämpfe (sofern Preistränge oder Qualifikationsplätze betroffen sind).

6.05 Titel

Der Sieger erhält den Titel

„Blitzschach-Meister des Schachbezirks Hannover- „20.“

6.06 Qualifikation

Die BBEM gilt als Qualifikationsturnier für die Niedersächsische Blitzschach-Einzelmeisterschaft, sofern dort eine Qualifikation über die Bezirke erforderlich ist.

7 Bezirks – Blitzschach – Mannschaftsmeisterschaft

7.01 Austragungsmodus

Die BBMM wird offen ausgetragen. Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler pro Partie.

7.02 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle Spieler, die Ziffer 2.01 BTO erfüllen.

7.03 Startgeldbefreiung

Bei wirklich ausgetragenen Kreisturnieren erhalten die beiden erstplatzierten Mannschaften eine Startgeldbefreiung.

7.04 Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern und maximal einem Ersatzspieler. Dieser spielt am 4. Brett; die anderen Spieler rücken ggfs. auf.

7.05 Spielweise

In jeder Runde werden zwei Durchgänge gespielt. Im ersten Durchgang spielen die Mannschaften in der gemeldeten Reihenfolge gegeneinander. Im zweiten Durchgang tauschen die Bretter 1 und 2 sowie 3 und 4 einer Mannschaft die Plätze. Die Farben werden gewechselt. Acht Partien entscheiden über den Mannschaftssieg.

7.06 Platzierung

Über die Platzierung entscheiden

- die Mannschaftspunkte,
- die Brettspunkte,
- der direkte Vergleich,
- StICKKämpfe (sofern Preisränge oder Qualifikationsplätze betroffen sind).

7.07 Titel

Der Sieger erhält den Titel

„Blitzschach-Mannschaftsmeister des Schachbezirks Hannover- „20..“

7.08 Qualifikation

Die BBMM gilt als Qualifikationsturnier für die Niedersächsische Blitzschach – Mannschaftsmeisterschaft, sofern dort eine Qualifikation über die Bezirke erforderlich ist.

Wirken in einer Mannschaft Spieler mit, die für diesen Verein bereits eine Vorberechtigung erspielt haben, so kann diese Mannschaft sich nicht nochmals qualifizieren.

8 Dähne – Pokal

8.01 Austragungsmodus

Der Dähne – Pokal wird alljährlich nach dem K.-o.-System durchgeführt. Es gibt 8 Vorrundenturniere. Diese werden von verschiedenen Veranstaltern ausgerichtet. Die Sieger qualifizieren sich für das Bezirksfinale. Für alle Turniere gilt: Der erste Gewinnpunkt entscheidet. Die Bedenkzeit beträgt 40 Züge in 2 Stunden und eine halbe Stunde für den Rest der Partie. Bei unentschiedenem Ausgang der 1. Partie wird eine Schnellpartie – Bedenkzeit 15 Minuten – mit vertauschten Farben gespielt. Endet auch diese Partie unentschieden, entscheidet der erste Gewinnpunkt nach neuer Farbauslosung mit Blitzpartien.

8.02 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle Spieler, die Ziffer 2.01 BTO erfüllen, und vereinslose Spieler.

8.03 Qualifikation

Der Bezirkssieger ist berechtigt, das Turnier auf Landesebene fortzusetzen.

9 Offene Mannschaftsmeisterschaft

Die Offene Mannschaftsmeisterschaft wird parallel zur BMM ausgeschrieben und durchgeführt.

10 Mannschaftspokalturniere

Es werden zwei Mannschaftspokalturniere ausgetragen. Für diese Pokalturniere sind alle Mannschaften der Vereine der aktuellen Saison spielberechtigt.

Dabei spielen die Mannschaften, die in der aktuellen Saison in der Kreisliga, Kreisklasse oder OMM spielen um den **Pinnel-Willeke-Pokal** und die Mannschaften ab Bezirksklasse um den **Heinz-Hohlfeld-Pokal**.

Die Bedenkzeit beträgt 40 Züge in 2 Stunden und eine halbe Stunde für den Rest der Partie.

11 Bezirk-Hannover-Open

11.01 Austragungsmodus

Das Bezirk-Hannover-Open wird in 7 Runden nach Schweizer System ausgetragen. Die 7 Runden werden über einen längeren Zeitraum im ersten Halbjahr gespielt.

11.02 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle Spieler, die Ziffer 2.01 BTO erfüllen.

12 Sonderveranstaltungen

Sonderveranstaltungen sind vom Bezirk ausgeschrieben und durchgeführte Turniere, die nicht der Ziffer 1.01 der BTO zugeordnet werden können.

Es wird jährlich ein Jochen-Hagemann-Gedenkturnier durchgeführt.

13 Protestregelungen

13.01 Wirkung

Proteste haben keine aufschiebende Wirkung. Nach Beendigung eines Turniers oder Wettkampfes sind keine Proteste mehr zulässig.

13.02 Fristen, Einsprüche

Proteste müssen binnen sieben Tagen nach dem Spieltag (Poststempel) schriftlich beim Bezirksspielleiter eingereicht werden. Einsprüche gegen Entscheidungen des Bezirksspielers können beim Bezirksspielausschuss erhoben werden. Der Bezirksspielausschuss entscheidet nur, wenn der Einspruch innerhalb einer Woche (Poststempel) nach Zugang der Entscheidung des Bezirksspielers mit schriftlicher Begründung eingelegt wird und binnen dieser Frist eine Protestgebühr in Höhe von 100 € eingezahlt worden ist. Die Protestgebühr wird erstattet, wenn der Einspruch als begründet angesehen wird.

13.03 Proteste bei der BMM

Wird die BMM durch einen Koordinator für den Punktspielbetrieb (KP) geleitet, so sind Proteste, welche sich aus dem Punktspielbetrieb ergeben, an den KP zu richten. Der Bezirksspielleiter ist nur zuständig, wenn der Verein des KP von einem Protest betroffen ist.

13.04 Bezirksspielausschuss

Der Bezirksspielausschuss setzt sich gemäß der Satzung des Schachbezirks Hannover zusammen.

Die Spielleiter der verschiedenen Organisationen können von Vorstandsmitgliedern der gleichen Organisation vertreten werden.

13.05 Befangenheit

Ist bei den Spielausschussverhandlungen über einen Protest ein Mitglied des Spielausschusses "Partei", so ist dieses Mitglied bei der Entscheidung nicht stimmberechtigt.

Anhang A

Änderungshistorie

Folgende Änderungen bzw. Aktualisierungen wurden in die BTO eingearbeitet:

01.07.2016

Der Schachbezirk übernimmt den Spielbetrieb der aufgelösten Schachregion Hannover und öffnet die Turniere für alle Bezirksmitglieder.

- 1.01 Die Turniere der Schachregion Hannover werden aufgenommen.
- 5.04 Die Nachmeldungsfrist beginnt mit der Nachmeldung des Vereins.
- 5.07 Die neue Bedenkzeitregelung für die BMM.
- 8.01 Die Qualifikation für das Bezirksfinale wird neu geregelt.
- 10 Hohlfeld- und Pinnel-Willeke-Pokal werden eingefügt (ehem. Regionpokale).
- 11 Das Bezirk-Hannover-Open wird eingefügt (ehem. REM).

01.07.2015

- 2.03 Das Rauchverbot wird um Alkohol und Drogen erweitert.
- 4.04 Die Strafe beim Nichtantreten wird begrenzt.
- 5.04 Bei Kreisliga- und Kreisklassenmannschaften können 16 statt 12 Spieler gemeldet werden. Die Nachmeldungsfrist wird auf eine Woche verkürzt.
- 5.06 Bei Schiedsrichtereinsätzen wird eine Verlegungsmöglichkeit analog dem NSV eingeführt.
- 5.08 Die Regel wird auf den ersten Absatz beschränkt.

01.07.2014

- 5.03 Die Auf- und Abstiegsregelung bei der Kreisliga und der Kreisklasse wird geändert.

01.07.2012

- 2.03 Das Rauchverbot wurde ergänzt um die elektronische Zigarette.
- 5.03 Die Auf- und Abstiegsregelung erfolgt entsprechend der veröffentlichten Staffelreform.

01.07.2011

EDB zu 2.04 (die bekannte Gaststättenregelung)

- 2.06 Verlust der Spielberechtigung durch Sperren einer anderen Schachorganisation
- 3 wurde den aktuellen Entwicklungen (Onlinemeldung der Mitglieder) angepasst. Beachten Sie die Änderungen in 3.01, 3.02 und neu 3.03. Der Absatz 3.03 alt (Fristen) ist entfallen.
- 4.01 Die Turnierform der BEM wurde flexibler ohne direkt vorgeschriebene DWZ-Gruppen beschrieben.
- 5.03 Die Abstiegsregelung der Bezirksklasse wurde aktualisiert.
- 5.04 Nachmeldungen erfolgen über die Staffelleiter.
- EDB zu 5.04 Der Spielleiter wird von den Staffelleitern über die Nachmeldungen informiert.
- 5.06 Die Festspielregelung wird präzisiert. Spieler, die zweimal kampflos verloren haben, verlieren ihre Spielberechtigung für die laufende BMM.

EDB zu 5.07 (die bekannte Regelung für elektronische Schachuhren)

- 5.11 und EDB zu 5.11 Die Anpassung aufgrund der Onlinemeldung wird beschrieben.
- 11.4 Die Zusammensetzung des Spielausschusses wird durch die Satzung geregelt.




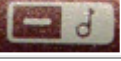



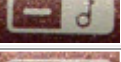



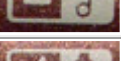
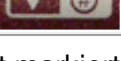
Anhang B

Bedienungsanleitungen Schachuhren (Quelle: <http://www.schachschiedsrichter-nrw.de/>)

Grundsätzlich gilt für alle Uhren: Setzen Sie keine Uhren ein, bei denen schon zu Anfang des Mannschaftskampfes die Batterie-Warnung zu sehen ist. Tauschen Sie diese Uhren oder die Batterien aus! Bei einer Batterie-Warnung während eines Mannschaftskampfes besteht in der Regel kein Grund zur Sorge, da die Uhr anschließend noch mindestens 10 Stunden lang ihren Dienst verrichten sollte. Eine Ausnahme besteht allerdings, wenn die Uhr mit Akkus betrieben wird, da diese zu plötzlichem Spannungsabfall neigen.

DGT 2010

Für die **Bedenkzeit (100 min. /40 Züge + 50 min. / Rest + 30 sec. ab dem ersten Zug)** muss die Uhr programmiert werden. Dazu schalten Sie die Uhr ein (Drücker unter der Uhr) und betätigen die Tasten Plus oder Minus so lange, bis das linke Display »21« anzeigt. Danach gehen Sie wie folgt vor:

	Taste	Display links	Display rechts
1 x		0:00	0:00
1 x		1:00	0:00
1 x		1:00	0:00
2 x		1:40	0:00
4 x		1:40	0:00
1 x		1:40	1:00
1 x		1:40	1:00
2 x		1:40	1:40
5 x			0:00
3 x			0:30
5 x		2	0:00
1 x		2	0:50
18 x		1:40	1:40

Die rot markierten Ziffern blinken!

Sollte die Uhr nach dem ersten Betätigen der Okay-Taste nicht wie erwartet in beiden Displays »0:00« anzeigen, so ist noch ein altes Programm in der Uhr gespeichert. Wenn man nicht ganz sicher ist, ob dieses Programm korrekt ist, empfiehlt es sich, nach Aus- und Einschalten der Uhr in ein beliebiges anderes Programm zu wechseln, dieses mittels der Okay-Taste zu aktivieren und anschließend die Uhr erneut aus- und einzuschalten und zum Programm 21 zurückzugehen. Nach Betätigen der Okay-Taste sollte sich die Uhr wie oben beschrieben verhalten.

Starten und Anhalten der Uhr: Das Starten und Anhalten der Uhr geschieht mit der Start/Pause-Taste, die die Uhr in den jeweils anderen Zustand versetzt. Zu Beginn der Partie muss die Uhr

also mit diesem Knopf in Gang gesetzt werden. Nach dem Ingangsetzen blinkt im Display der Seite, die am Zug ist (der Drücker ist auf dieser Seite oben!), ein Doppelpunkt zwischen der Stunden und der Minutenanzeige. Beim Anhalten der Uhr hört dieses Blinken auf. Außerdem zeigt die Uhr in der Mitte zwischen den beiden Zeitanzeigen entweder das Symbol »►«, wenn die Uhr läuft, oder »►||« wenn die Uhr im Pausen-Modus ist.

Veränderung der Bedenkzeit: Im Fall einer Zeitstrafe oder sonstigen Veränderung der Bedenkzeit ist die Uhr zuerst mit der Start/Pause-Taste anzuhalten, wenn dies nicht bereits geschehen ist. Anschließend ist diese Taste nochmals zu drücken und zwei Sekunden lang festzuhalten, um die Uhr in den Editier-Modus zu versetzen. Daraufhin beginnt links im Display die Stundenanzeige zu blinken. Diese Ziffer kann jetzt mit den Tasten Plus und Minus verändert werden. Nachdem man die Stunden eingestellt hat (man kann die Ziffer natürlich auch unverändert lassen), gelangt man mit der Taste Okay-Taste zur nächsten Stelle: der Ziffer für die Zehnminuten; auch hier geht man wie oben beschrieben vor. Es folgen nach jedem Drücken der Okay-Taste: Minuten, Zehnsekunden, Sekunden. Anschließend springt die blinkende Stelle nach rechts über und auch hier folgt die Anzeige dem bereits beschriebenen Muster. Nach dem 10. Drücken der Okay-Taste befindet sich die Uhr wieder im Pausen-Modus. Sie kann nun mit der Start/Pause-Taste wieder in Gang gesetzt werden.

Hinweis: Der Einstellzyklus muss komplett durchlaufen werden. Es gibt keine Möglichkeit, ihn vorzeitig abzubrechen, wenn man die gewünschten Veränderungen vorgenommen hat, sondern man muss die Okay-Taste so lange drücken, bis das Ende des Einstellzyklus erreicht ist.






Hinweise, Tipps und Warnungen: Nach der Zeitkontrolle zeigt die Uhr mit einem Fähnchen im entsprechenden Display für einige Zeit an, welcher Spieler die Zeit der ersten Partiephase zuerst überschritten hat. Diese Anzeige verschwindet nach einiger Zeit wieder. Auch am Ende der Partie zeigt die Uhr mit einem Fähnchen zuverlässig an, welche Seite die Zeit zuerst überschritten hat.

[Gebrauchsanleitung als pdf](#)

Schachtimer „Silver“

Für die **Bedenkzeit (100 min. /40 Züge + 50 min. / Rest + 30 sec. ab dem ersten Zug)** hat die aktuelle Version der Uhr einen voreingestellten Modus (**MODE 10**), der eine einfache und stets korrekte Einstellung der Uhr erlaubt. Dieser Modus sollte, falls möglich, immer verwendet werden. Ältere Modelle der Uhr müssen programmiert werden. Dazu versetzen sie die Uhr wie oben beschrieben in den Bereitschaftsmodus und drücken anschließend die Taste *MODE* so oft, bis das Display **MODE 11** anzeigt.

Dann gehen Sie wie folgt vor:

	Taste	Display links	Display rechts
1 x	<i>PROG</i>	1:30	1:30
1 x		1:30	1:30
1 x		1:40	1:40
3 x	<i>MODE</i>	MOVE	40
6 x		MOVE	00
4 x	<i>MODE</i>	0:30	0:30
1 x		0:30	0:30
2 x		0:50	0:50
1 x	<i>PROG</i>	1:40	1:40

Die rot markierten Ziffern blinken!

Danach muss die Uhr nur noch durch Drücken eines der beiden elliptischen Drücker in Gang gesetzt werden.

Starten und Anhalten der Uhr: Das Starten der Uhr geschieht immer durch Betätigung eines der beiden Drücker oben auf der Uhr. Angehalten wird die Uhr mit der Pausen-Taste in der Mitte. Beim erneuten Ingangsetzen ist es gleichgültig, welcher der beiden Drücker betätigt wird; die Uhr läuft immer auf der Seite weiter, die vor der Betätigung der Pausentaste zuletzt gelaufen ist. Die Uhr zeigt die laufende Seite mit einem blinkenden Symbol im entsprechenden Display an. Zusätzlich ist jeder der beiden Drücker mit einer Leuchtdiode ausgestattet, die aber optional abgeschaltet werden kann, um die Batterien zu schonen.

Veränderung der Bedenkzeit: Im Fall einer Zeitstrafe oder sonstigen Veränderung der Bedenkzeit ist die Uhr zuerst mit einem einmaligen Drücken der Pausentaste anzuhalten, wenn dies nicht bereits geschehen ist. Anschließend ist die Taste *PROG* zu drücken und drei Sekunden lang festzuhalten. Daraufhin beginnt im Display des Spielers, dessen Uhr zuletzt gelaufen ist, die Stundenanzeige zu blinken. Im Editier-Modus kann nun mit der Taste *MODE* zwischen den beiden Bedenkzeiten hin und her gewechselt werden. Durch Drücken des linken Drückers oben auf der Uhr kann die blinkende Ziffer um eine Stelle erhöht werden. Hierbei folgt nach der »9« bzw. der »5« die »0«, so dass auch eine geringere Bedenkzeit eingegeben werden kann. Nachdem man die Stunden eingestellt hat (man kann die Ziffer natürlich auch unverändert lassen), gelangt man mit dem rechten Drücker oben auf der Uhr zur nächsten Stelle: der Ziffer für die Zehnminuten; auch hier geht man wie oben beschrieben vor. Es folgen nach jedem Drücken des rechten Drückers: Minuten, Zehnsekunden, Sekunden. Anschließend springt die blinkende Stelle wieder zurück zur Stundenstelle desselben Spielers. Mit einem erneuten Drücken der Taste *PROG* gelangt man jederzeit zurück in den Pausen-Modus.

Der Bediener muss streng darauf achten, beim Wechsel vom Pausen- in den Editier-Modus nicht die Tasten *MODE* und *PROG* zu verwechseln! Ein versehentliches Betätigen von *MODE* setzt die Uhr zurück und löscht die angezeigten Zeiten komplett.

Hinweise, Tipps und Warnungen: Der SchachTimer „Silver“ hat einen internen Zugzähler. Dieser muss ausgeschaltet sein. Dazu drücken Sie die Taste *MODE* und halten sie zwei Sekunden lang fest. Anschließend drücken Sie die Taste *MODE* so oft, bis die Displays »MOV –« und »MAN +« anzeigen (die Vorzeichen – oder + können auch anderes gesetzt sein). Mittels des linken Drückers kann das Vorzeichen hinter »MOV« geändert werden, mittels des rechten das hinter »MAN«. Zu empfehlen ist die Einstellung »MOV –« und »MAN –«.

Der SchachTimer „Silver“ hat zudem ein optionales Tonsignal, das für den Turnierbetrieb abgeschaltet sein muss. Dazu drücken Sie die Taste *MODE* und halten sie zwei Sekunden lang fest. Anschließend drücken Sie die Taste *MODE* so oft, bis die Displays »LED +« und »BUZ –« anzeigen (die Vorzeichen – oder + können auch anderes gesetzt sein). Mittels des linken Drückers kann das Vorzeichen hinter »LED« (steuert die Leuchtdioden neben den Drückern) geändert werden, mittels des rechten das hinter »BUZ« (steuert das optionale Tonsignal). Zu empfehlen ist die Einstellung »LED +« und »BUZ –«.

Der SchachTimer „Silver“ hat zum Dritten eine Option, eine Wartezeit von einer Stunde ablaufen zu lassen, um so beim Nichterscheinen eines Spielers die laufende Zeit als Wartezeit zu kennzeichnen. Dabei wird die Wartezeit zugleich auch von der Bedenkzeit abgezogen, was diese Option weitgehend sinnfrei erscheinen lässt. Es wird davon abgeraten, diese Option zu nutzen! Sollte die Option bereits eingeschaltet worden sein, so drücken Sie die Taste *MODE* und halten sie zwei Sekunden lang fest. Anschließend drücken Sie die Taste *MODE* so oft, bis die Displays »WAIT +« anzeigen. Mittels des rechten Drückers kann das Vorzeichen hinter »WAIT« geändert werden. Zu empfehlen ist die Einstellung »WAIT –«.

Neuere SchachTimer „Silver“ zeigen durch einen Strich unten im entsprechenden Display an, welcher Spieler die Zeit der ersten Partiephase zuerst überschritten hat.