

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 04.04.2018..Alle bisherigen Bezirks-Turnierordnungen verlieren damit ihre Gültigkeit.

Michael Gründer und Björn Hilker

(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 Staffelfrundsreiben 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. Der Mannschaftsführer ist zuständig für die Mannschaftsaufstellung. Der Mannschaftsführer darf während des Wettkampfes seinen Spielern raten, ein Remisangebot anzunehmen oder abzulehnen und ein Remisangebot abzugeben, die Partie aufzugeben oder – auf Anfrage des Spielers – fortzusetzen.

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 Stichkämpfen 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 Brettspunkt (BP) bewertet. Nach einem Kampf erhält die Mannschaft mit mehr Brettspunkten zwei Mannschaftspunkte (MP). Haben beide Mannschaften gleich viele Brettspunkte, 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-Brettspunkten. Für schuldhaftes Nichtantreten ist eine Geldbuße in Höhe von 50 € zu zahlen. Erfolgt die Absage an den gegnerischen Mannschaftsführer und den Staffelleiter nicht mindestens 24 Stunden vor dem angesetzten Spieltermin verdoppelt sich die Strafzahlung auf 100 €. Die fristgerechte Kenntnisnahme der Absage ist sicherzustellen.

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 100 € 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

Brettpunkte. Besteht weiterhin Gleichstand, entscheiden die Kämpfe untereinander in der Reihenfolge Mannschaftspunkte, Brettpunkte 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,
- StICKkämpfe (sofern Preisränge 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.

Die Bußgeldregelungen der BMM gemäß 5.09 und 5.11 finden sinngemäß Anwendung, wobei 50% der dort genannten Beträge angesetzt werden.

### 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 ausgeschriebene 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.