

Günter Fritz Obert
Anderter Schützenplatz 4
30559 Hannover
0511/9676669
0179/4892404

Hannover, den 05. September 2010

Bezirks-Mannschaftsmeisterschaft 2010/2011

Liebe SchachfreundInnen,

mit diesem Heft erhalten Sie alle wichtigen Informationen zur BMM 2010/2011. Alle Vereinsspielleiter und Mannschaftsführer erhalten je ein Exemplar des BMM-Heftes.

Bitte lesen Sie **unbedingt** die Regeln und Hinweise auf den ersten Seiten dieses Heftes. Sie finden dort die Bestimmungen der Turnierordnung des Schachbezirkes Hannover, welche die Mannschaftskämpfe betreffen, und ergänzende Durchführungsbestimmungen (EDB) zur Turnierordnung. Beachten Sie bitte insbesondere die Ziffern 2.04, 5.08 und die EDB zu 5.07, die Änderungen in Ziffer 3.03, 3.07, 5.03 und 5.06 und die überarbeiteten FIDE-Regeln für die Beendigung von Turnierpartien in der Endspurtphase (siehe Anhang) nebst EDB. Bitte beachten Sie die besonderen Hinweise auf Seite 55!

Wird ein Spieler in einer termingleichen Runde zweimal eingesetzt, so verliert die untere Mannschaft wegen Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers mit 0:8.

Bitte beachten Sie die Hinweise zur Onlineergebnismeldung in der EDB 11.

Ich werde wieder in dieser Saison die Bretter 1 und 2 genau kontrollieren, wie oft sie unbesetzt bleiben. Nach dieser Saison wird dann der Bezirksspielausschuss entscheiden, ob die Bretter 1 und/oder 2 kampflos bestraft werden müssen oder nicht. Die Vereine haben es also wieder selbst in der Hand.

Allen Mannschaften und Spielern wünsche ich viel Erfolg, und uns allen einen fairen und sportlichen Verlauf der Saison!

- Bezirksspielleiter -

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 bilden einen Bestandteil dieser Turnierordnung.

2.03 Rauchverbot

Bei allen Bezirksturnieren herrscht in den Turnierräumen Rauchverbot.

2.04 Verhalten am Brett und im Spiellokal

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

EDB zu 2.04

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

3 Spielgenehmigung

3.01 Mitgliederliste

Alle spielaktiven 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

Der Eintrag wird von der Zentralen Passstelle (ZPS) des DSB vorgenommen. Antragsteller ist der zuständige Verein. Anträge sind nur für Vereinsmitglieder unter Verwendung des dafür vorgesehenen Formulars zulässig.

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

3.03 Fristen

Anträge auf Eintragung in die Mitgliederliste bzw. die Löschung von Spielern aus derselben sind bis zu den Stichtagen 01.01. bzw. 01.07. an den Referenten für Datenverarbeitung des NSV zu senden. Sie werden nach Prüfung der Daten weitergeleitet.

3.04 Spielberechtigung für einen Verein

Ein Spieler ist nur für den Verein spielberechtigt, in dessen Mitgliederliste er eingetragen ist, oder für den eine vorläufige Spielberechtigung vorliegt. Er kann in einem Spieljahr nur für einen Verein Mannschafts-Meisterschaftskämpfe bestreiten. Ausgenommen von dieser Regelung ist das Erteilen von Gastspielgenehmigungen im Damen-Spielbetrieb.

3.05 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. eine 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.

3.06 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 **Referenten für Datenverarbeitung des NSV** .

EDB zu 3.06

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.

3.07 Vorläufige Spielberechtigung

Der **Referenten für Datenverarbeitung des NSV** 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 (1.10. - 30.9.) mehr als eine VS erhalten. Kein Spieler kann eine VS für den Verein erhalten, von dem er zum 1.1. abgemeldet wurde.

EDB zu 3.07

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

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 Süd angenommen. Dann gilt folgende Auf und Abstiegsregelung:

<u>Klasse</u>	<u>Aufsteiger</u>	<u>Absteiger</u>
Bezirksliga:	Platz 1 und 2	Plätze 8 -10
Bezirksklasse:	beide Plätze 1 und der Stichkampfsieger der 2. Plätze	alle Plätze 9 und10
Kreisliga:	alle Plätze 1 und 2	alle Plätze 9 und10
Kreisklasse:	alle Plätze 1 und 2	

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

Steigen drei Mannschaften aus der Verbandsliga Süd 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 StICKKämpfe.

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-StICKKämpfen 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 Brettunkte.

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 Spieler zu melden. In der untersten Mannschaft eines Vereins dürfen bis zu 24 Spieler gemeldet werden. Nachmeldungen bis zur Höchstzahl (12 bzw. 24) sind jederzeit bis zwei Wochen vor der 7. Runde möglich. Nachgemeldete Spieler werden unten an die Rangfolge angefügt. Sie sind erst nach Veröffentlichung im Staffellrundsreiben oder nach schriftlicher Erteilung einer vorläufigen Spielberechtigung durch den Spielleiter spielberechtigt.

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 auf Eintragung in die Mitgliederliste ausgefüllt an den **Referenten für Datenverarbeitung des NSV** gesendet wird. Zusätzlich ist nur noch die Angabe erforderlich, in welcher Mannschaft der Spieler nachgemeldet wird.

EDB zu 5.04

Der Bezirksspielleiter prüft die Zulässigkeit der Nachmeldung anhand der Mitgliederliste des DSB, informiert den zuständigen Staffelleiter, und mit der Veröffentlichung im nächsten Staffellrundsreiben ist die vorläufige Spielberechtigung (VS) erteilt. Liegen mehr als zwei Wochen zwischen Posteingang einer Nachmeldung und dem nächsten Rundentermin, wird die VS per Postkarte an den Mannschaftsführer erteilt sowie der Mannschaftsführer der nächsten gegnerischen Mannschaft informiert.

5.05 Mannschaftsstruktur und Farbverteilung

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

Ist ein Spieler während eines Spieljahres dreimal in einer höheren Mannschaft eingesetzt worden, darf er nur noch dort 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.

5.07 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit je Spieler beträgt 2 Stunden für 40 Züge, anschließend 1 Stunde für 20 Züge. Nach der 2. Zeitkontrolle wird die Partie mit einer halben Stunde zusätzlicher Bedenkzeit nach den FIDE-Regeln für die Beendigung von Turnierpartien in der Endspurtphase zu Ende gespielt. Die maximale Dauer einer Partie (und damit auch eines Mannschaftskampfes) beträgt somit 7 Stunden; es gibt weder Abbruch noch Hängepartien.

EDB zu 5.07

Es sind auch 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.

Das Recht jedes Spielers, am Brett remis zu vereinbaren (oder beispielsweise durch eine ohne Nachteil vermeidbare Stellungswiederholung herbeizuführen) wird also insofern eingeschränkt, dass im Wettkampf noch genügend Partien verbleiben müssen, um

zumindest die Chance auf ein unentschiedenes Ergebnis des Mannschaftskampfes zu erhalten. Nach einer Spieldauer von zwei Stunden (gerechnet ab angesetztem Wettkampfbeginn), oder wenn der Wettkampf entschieden ist, wird die Forderung "angemessene Anstrengung" als erfüllt betrachtet, und es steht jedem Spieler wieder frei, mit seiner Partie nach Gutdünken zu verfahren.

Liegen Hinweise vor, dass ein Wettkampf ohne "angemessene Anstrengungen" gemäß dieser Definition verloren gegeben wurde, kann der Bezirks-Spielleiter die Notationen der Partien aus dem betreffenden Wettkampf anfordern. Gibt eine Mannschaft einen Wettkampf ohne "angemessene Anstrengung" verloren, wird sie mit einer Geldbuße von 25 €, im Wiederholungsfall (während einer BMM) 50 €, belegt.

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 25 € zu zahlen.

Tritt eine Mannschaft nach dem 1.9. 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 jegliche 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 Brettspunkte. Besteht weiterhin Gleichstand, entscheiden die Kämpfe untereinander in der Reihenfolge Mannschaftspunkte, Brettspunkte 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.

Nach jedem Mannschaftskampf muss eine korrekt ausgefüllte und von beiden Mannschaftsführern unterschriebene Spielberichtskarte innerhalb von 24 Stunden an den zuständigen Staffelleiter geschickt werden.

Der Staffelleiter kann abweichend hiervon festlegen, dass die Spielberichtskarte bis 3 Monate nach Saisonende beim Heimverein aufbewahrt werden muss.

Die Einzelergebnisse jedes Wettkampfes sind am Spieltag zwischen 19 und 20 Uhr (oder einer anderen vom Staffelleiter festgesetzten Zeit) dem Staffelleiter telefonisch oder nach Absprache mit dem Staffelleiter per E-Mail mitzuteilen.

Verspätet abgeschickte Spielberichtskarten oder unterlassene Ergebnisdurchsagen und /oder -meldungen können mit einer Buße von 10 €, im Wiederholungsfall 15 €, zugunsten der Bezirkskasse geahndet werden.

EDB zu 5.11

Protestabsichten (siehe BTO Ziffer 11) sind auf der Spielberichtskarte bzw. im email und/oder im Telefongespräch mit dem Staffelleiter zu vermerken; der Protest selbst nebst Begründung ist an den Bezirksspielleiter zu senden!

Onlineergebnismeldung:

Die Ergebnismeldung erfolgt durch den jeweiligen Mannschaftsführer der Heimmannschaft online bis 19.30 Uhr.

Der Mannschaftsführer erhält 3 Tage vor dem Spieltag einen entsprechenden Link zugesandt.

Die genaue Beschreibung kann folgendem Link entnommen werden:

<http://code.google.com/p/schach-ergebnisdienst/wiki/DokuMannschaftsfuehrer>

Die Nachmeldungen erfolgen aber weiterhin durch den Staffelleiter.

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 Zweifel an der Richtigkeit, zu befolgen. Mannschaftsführer sind berechtigt, jederzeit Stellvertreter zu bestimmen.

11 Protestregelungen

11.01 Wirkung

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

11.02 Fristen, Einsprüche

Proteste müssen binnen sieben Tagen nach dem Spieltag (Poststempel) schriftlich beim Bezirksspielleiter eingereicht werden. Einsprüche gegen Entscheidungen des Bezirksspielleiters können beim Bezirksspielausschuss erhoben werden. Der Bezirksspielausschuss entscheidet nur, wenn der Einspruch innerhalb einer Woche (Poststempel) nach Zugang der Entscheidung des Bezirksspielleiters 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.

11.03 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.

11.04 Bezirksspielausschuss

Dem Bezirks Spielausschuss gehören an:

- der Bezirksspielleiter (als Vorsitzender)
- zwei gewählte Vertreter aus der Bezirksversammlung
- der Spielleiter der Bezirksjugend Hannover

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

11.05 Befangenheit

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

Anhang

FIDE - Regeln (gültig ab 1. Juli 2005) Artikel 10:

Beendigung von Turnierpartien in der Endspurtphase (Schnellschach, Quickplay finish)

- 10.1 Die "Endspurtphase" ist die letzte Phase in einer Partie, in welcher alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.
- 10.2 Wenn der Spieler weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er, bevor sein Fallblättchen gefallen ist, remis beantragen. Er hält die Uhren an und ruft den Schiedsrichter herbei.
- Falls der Schiedsrichter zur Überzeugung kommt, dass der Gegner keine Anstrengungen unternimmt, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder dass die Partie mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen sei, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.
 - Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Nachdem ein Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Endstellung mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen ist oder der Gegner keine genügenden Anstrengungen unternimmt, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.
 - Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.
 - Die Entscheidung des Schiedsrichters in Bezug auf 10.2 a), b) und c) ist endgültig.
- 10.3 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind und es nicht nachweisbar ist, welches das erste war, ist die Partie remis.

EDB zu Artikel 10 der FIDE-Regeln

Die Uhren sollen bei Spielbeginn einheitlich auf 3.00 Uhr eingestellt werden;

1. Zeitkontrolle bei 5.00 Uhr, 2. Zeitkontrolle bei 6.00 Uhr, Vorstellen der Uhr um eine halbe Stunde, Beendigung der Partie bei 7.00 Uhr.

Die Notationspflicht gilt bis 5 Minuten vor jeder Zeitkontrolle; d.h. auch in der Schnellschachphase!

Die 1. und 2. Zeitkontrolle (5.00 und 6.00 Uhr) werden entsprechend den "normalen" FIDE Regeln durchgeführt. Auch bei Ablauf der Schnellschachphase (7.00 Uhr) ist eine Partie "auf die übliche Weise" durch Zeitüberschreitung gewonnen. Diese Formulierung ist so auszulegen, dass der Schiedsrichter wie üblich die Zeitüberschreitung feststellt.

Regelwidrige Züge führen nicht notwendigerweise zum Verlust. Nach Anwendung von Artikel 7.4 bestraft der Schiedsrichter

- einen ersten regelwidrigen Zug eines Spielers, indem er seinem Gegner zwei zusätzliche Minuten gibt,
- einen zweiten regelwidrigen Zug desselben Spielers, indem er seinem Gegner abermals zwei zusätzliche Minuten gibt, und
- einen dritten regelwidrigen Zug desselben Spielers, indem er die Partie für ihn als verloren erklärt.

Die Stellung vor dem unmöglichen Zug muss wiederhergestellt werden und die Partie wird mit einem regelgerechten Zug fortgesetzt.

Der Einspruch gegen eine Schiedsrichterentscheidung ist in Form eines Protestes an den Bezirksspielleiter zu senden. Dabei sind mindestens die erreichte Stellung, der Bedenkzeitverbrauch beider Spieler und die Entscheidungsbegründung des Schiedsrichters mitzuteilen.

Hinweise und Empfehlungen

Wer an den FIDE-Regeln (Deutsche Übersetzung; gültig ab 1. Juli 2005) interessiert ist, wende sich bitte an die Geschäftsstelle des DSB, Hanns-Braun-Str. (Friesenhaus 1), 14053 Berlin, Tel. 030/3000 7812 oder an die Landesverbände. Sie kann zum Preis von 3 € bezogen werden.

In begründeten Fällen sind Spielverlegungen durch Absprache zwischen zwei Mannschaften zulässig. Erst wenn beide Mannschaftsführer dem Staffelleiter ihr Einverständnis erklärt haben und der SL dies dem Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft bestätigt, gilt die Spielverlegung als genehmigt. Vorverlegungen sind anzustreben. Begegnungen der letzten Runde können nur vorverlegt werden.

Wir haben in dieser Saison 1 Spielgemeinschaft:

Der SK Döhren und der BSV Gleidingen bilden die SG Döhren-Gleidingen.

Die Mannschaften des SK Turm haben in allen Begegnungen Heimrecht.

Die 3. Mannschaft der SK Anderten hat in allen Begegnungen Heimrecht.

Einheitlicher Spielbeginn am Sonntag ist 10.00 Uhr.

Die gastgebende Mannschaft hat im Rahmen ihrer Möglichkeiten für einwandfreie Spielbedingungen zu sorgen. Insbesondere ist vorher zu klären, ob durch andere Veranstaltungen Lärmbelästigung in erheblichem Maße entsteht. Falls ja, sollte auf telefonischem Wege mit der Gastmannschaft erörtert werden, ob eine Spielverlegung geraten erscheint.

Sollte es aus irgendwelchen Gründen notwendig sein, den Raum zu wechseln, so ist das kein ausreichender Grund für einen Protest auf kampflose Wertung der noch nicht beendeten Partien. Empfehlung für solche Fälle: Die Uhr wird angehalten, wenn ein Spieler der Gastmannschaft am Zuge ist; die erreichte Stellung notiert, Brett und Uhr in den Ausweichraum transportiert und dort weitergespielt. Als Ausgleich für die Störung soll der Spieler der Gastmannschaft 5 Minuten Zeitgutschrift durch Zurückstellen der Uhr erhalten. Unterbrechungen in der Zeitnotphase sind zu vermeiden.

Bei allen vorhersehbaren Problemen gilt: Stimmen Sie sich rechtzeitig mit dem anderen Mannschaftsführer ab! Steht erst eine Mannschaft auf Verlust, ist gewöhnlich kein Konsens mehr zu erzielen!

Mehrere Vereine haben darauf hingewiesen, dass in ihren Spiellokalen der Verzehr mitgebrachter Speisen und Getränke nicht erlaubt ist. Das gilt für alle Gaststätten, aber inzwischen auch für alle Freizeitheime. Man sollte also im Zweifelsfall vorher den Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft anrufen und sich erkundigen.

Vorläufige Spielberechtigung auf der Bezirksebene sind weiterhin gebührenfrei. Sie werden weiterhin beim Bezirksspielleiter beantragt. Der **Referent für Datenverarbeitung** erhält im gleichen Zug einen Passantrag.

Nur wenn die vorläufige Spielberechtigung auch für die Landesebene gelten soll, dann ist sie beim **Referenten für Datenverarbeitung** zu beantragen und ist dann auch gebührenpflichtig.

Anmerkungen zur Staffeleinteilung

Mannschaften eines Vereins, welche in einer Klasse spielen, wurden wie üblich auf verschiedene Staffeln verteilt. Ansonsten wurde die Einteilung primär nach regionalen Kriterien vorgenommen sowie Auf- und Absteiger möglichst gleichmäßig auf verschiedene Staffeln verteilt.

Die Spielpläne aller Staffeln sowie die zuständigen Staffelleiter finden sich auf den folgenden Seiten. Bitte erleichtern Sie durch rechtzeitige Durchsage der Ergebnisse den Staffelleitern die Arbeit!

Bitte des DWZ-Sachbearbeiters

Die veröffentlichten Spielergebnisse in den Spielberichten der Staffelleiter sind die offizielle und einzige Grundlage für die Berechnung der DWZ.

Bitte melden Sie jeden Fehler umgehend an die Staffelleiter, zur letzten Runde direkt an Wolfgang Sudakow.

Aufstiegs-Stichkampf

08.05.2011 2. Bezirksklasse Ost - 2. Bezirksklasse West

Mannschaftsaufstellungen

Die Veröffentlichung der gemeldeten Mannschaftsaufstellungen erfolgt wieder in der aus dem Vorjahr bekannten Form. Bei Spielern, die noch keine Mitgliedsnummer haben, ist zu unterscheiden zwischen

VS: vorläufige Spielberechtigung ab sofort

*VS: vorläufige Spielberechtigung ab 1.1.2010

Die DWZ sind der DSB DWZ-Liste Stand 18.08.2010 entnommen.