

TURNIERORDNUNG

Inhaltsverzeichnis

1	Spielbetrieb	Seite	2
2	Spielberechtigung		2
3	Einzelmeisterschaft (Herren)		3
4	Einzelmeisterschaft (Damen)		4
5	Mannschaftsmeisterschaften		5
5.1	Klasseneinteilung		5
5.2	Austragung		5
5.3	Auf- und Abstieg		6
5.4	Spielberechtigung		6
5.5	Ranglisten (Mannschaftsmeldung)		7
5.6	Auslosung		7
5.7	Mannschaftsaufstellungen		7
5.8	Spieltermine und Spielbeginn		8
5.9	Spieldauer und Bedenkzeit		9
5.10	Spielausfälle und Nichtantreten		9
5.11	Ergebnismeldungen		10
5.12	Einsprüche und Proteste		10
6	Blitzschach-Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften		11
7	A-Pokal (Dähne-Pokal)		11
8	Schnellschacheinzelmeisterschaften		12
9	Sonderveranstaltungen		12
10	Spielweise		12
11	Spielregeln für Schachwettkämpfe		13
12	Sanktionen		21
Anhang:	Hinweise und Ratschläge für die Turnierpraxis		22
	Aufgaben der Mannschaftsführer		22
	Die Zeitnotphase der Turnierpartie		24

Gültig ab 24. 08. 2019

1 Spielbetrieb

- 1.1 In einer Saison (1.8. – 31.7.) werden folgende Turniere ausgetragen, sofern hierfür genügend Interesse besteht:
- 1.1.1 Einzelmeisterschaften der Damen und Herren
 - 1.1.2 Mannschaftsmeisterschaften
 - 1.1.3 Blitzschacheinzelmeisterschaften
 - 1.1.4 Blitzschachmannschaftsmeisterschaften
 - 1.1.5 A-Pokal
 - 1.1.6 Schnellschacheinzelmeisterschaften
 - 1.1.7 Sonderveranstaltungen (B-, C- und D-Pokal und Bezirksmeisterschaft der Senioren)
- 1.2 Die Turniere der Jugend werden in der Jugendturnierordnung geregelt.

2 Spielberechtigung

- 2.1 An den Turnieren des Bezirks VI dürfen nur Spieler teilnehmen, die einem Mitgliedsverein dieses Bezirks angehören und für diesen eine gültige Spielberechtigung besitzen.
- 2.2 Spielberechtigt sind Spieler, die in der aktuellen Mitgliederliste des Deutschen Schachbundes e.V. aufgeführt sind oder eine Vorläufige Spielgenehmigung besitzen.
- 2.3 Die Vereine sind verpflichtet, die Mitglieder rechtzeitig zum 30.06. oder 31.12. im Online-Portal anzumelden. Für die Spielberechtigung gelten die Stichtage 01.07. oder 01.01. und das Erscheinen in der Liste des Vereins auf „Schachbund.de“. Für die Zeiträume dazwischen sind Vorläufige Spielberechtigungen zu beantragen.
- 2.4 Eine Vorläufige Spielgenehmigung muss schriftlich beim Turnierleiter beantragt werden und wird eine Woche nach der Antragstellung gültig, sofern der Antrag berechtigt ist. Der Antrag muss alle auch zur regulären Mitgliedermeldung notwendigen Daten enthalten.
Eine Vorläufige Spielgenehmigung gilt bis zum nächsten regulären Meldetermin, d.h. bis zum 31.12. oder 30.6. eines Jahres, und berechtigt zur Teilnahme an allen Turnieren des Bezirks VI.
- 2.5 Eine Vorläufige Spielgenehmigung kann verweigert werden,
- wenn für den Spieler/die Spielerin in der vorhergehenden Meldeperiode schon eine Vorläufige Spielgenehmigung ausgestellt wurde,
 - wenn der Spieler/die Spielerin zum unmittelbar vorhergehenden Stichtag aus der Mitgliederliste des meldenden Vereins abgemeldet wurde,
 - wenn der Spieler/die Spielerin schon für einen Mitgliedsverein des Deutschen Schachbundes e.V. spielberechtigt ist.
- 2.6.1 Eine Spielgemeinschaft besteht aus zwei Vereinen, die Mitglied im Schachbezirk sein müssen.
- 2.6.2 Eine Spielgemeinschaft muss bis zum 31.5. beim Turnierleiter schriftlich

beantragt werden. Der Antrag muss enthalten:

- a) einen Namen der Spielgemeinschaft,
- b) einen von den gesetzlichen Vertretern der beiden Vereine unterzeichneten Vertrag über die Bildung einer Spielgemeinschaft,
- c) eine von den gesetzlichen Vertretern unterzeichnete Vereinbarung über die gesamtschuldnerische Haftung gegenüber dem Verband,
- d) die Benennung eines für die Spielgemeinschaft verantwortlichen Vertreters,
- e) bei Vereinen aus verschiedenen Schachkreisen eine Erklärung, welchem Schachkreis die Spielgemeinschaft zugeordnet werden soll, sowie Erklärungen der betroffenen Schachkreise über die Zulassung dieser Spielgemeinschaft.

Die Spielgemeinschaft gilt nach Beantragung ab dem folgenden Spieljahr bis zu ihrer Auflösung. Die Ablehnung einer Spielgemeinschaft ist den Vereinen schriftlich zu begründen.

- 2.6.3 Die Vereine und Spieler aus einer Spielgemeinschaft können nur im Rahmen der Spielgemeinschaft an Turnieren des Bezirks und des Niedersächsischen Schachverbands e.V. teilnehmen.
- 2.6.4 Eine Spielgemeinschaft ist mit Wirkung zum folgenden Spieljahr aufgelöst, wenn
 - a) die Voraussetzungen aus 2.6.1. und 2.6.2. nicht mehr erfüllt sind.
 - b) einer der beiden Vereine bis zum 31.5. die Auflösung der Spielgemeinschaft gegenüber dem Turnierleiter erklärt.
- 2.6.5 Bei der Auflösung entscheidet der Turnierleiter auf Vorschlag der Vereine über die Verteilung von Spielberechtigungen in den Mannschaftsklassen des Bezirks.
- 2.6.6 Der Turnierleiter teilt die Zulassung einer Spielgemeinschaft im Bezirk dem Turnierleiter der Spielgemeinschaft Niedersachsen/Bremen zum 15.6. mit.
- 2.6.7 Die Abschnitte 2.6.1 bis 2.6.6 kommen nur zur Anwendung, wenn die Turnierordnung des Niedersächsischen Schachverbandes e.V. Spielgemeinschaften zulässt. Bestehende Spielgemeinschaften genießen Bestandsschutz.

3 Einzelmeisterschaften (Herren)

- 3.1 Die Einzelmeisterschaft wird als Open ausgetragen. Jede/r gemeldete Spieler/in des Bezirk 6 ist spielberechtigt.
- 3.2 Die Einzelheiten des Turniers werden über die Ausschreibung geregelt.
- 3.3 Die Schachkreise spielen den Sieger ihres Kreises aus und benennen ihren Teilnehmer dem Turnierleiter 6 Wochen vor der BEM.
- 3.4 Der Sieger erhält den Titel
"Meister des Bezirks Osnabrück-Emsland 20.. "
- 3.5 Bei Gleichstand von zwei Spielern oder mehr Spielern entscheidet über die Reihenfolge erst die Feinwertung je nach Turniersystem.
Bei einem weiteren Gleichstand werden zwei Blitzpartien angesetzt, wobei der Anziehende eines direkten Vergleichs in der ersten Blitzpartie den Nachzug erhält.
Bei unentschiedenem Ausgang der Blitzpartien entscheidet der erste

nachfolgende gewonnene Blitzpartie.

4 Einzelmeisterschaft (Damen)

- 4.1 Austragungsmodus und Bedenkzeit werden vom Bezirksturnierleiter nach Anzahl der Teilnehmerinnen und zur Verfügung stehender Zeit festgesetzt.
- 4.2 Die Siegerin erhält den Titel
"Meisterin des Bezirks Osnabrück-Emsland 20..".
- 4.3 Weitere Einzelheiten werden in der Ausschreibung geregelt.

5 Mannschaftsmeisterschaften

5.1 Klasseneinteilung

- 5.1.1 Die Mannschaftsmeisterschaft wird in folgenden Klassen ausgetragen:

Bezirksliga

Bezirksklasse

Kreisliga

Kreisklasse (bei Bedarf Unterteilung in:)

◆ 1. Kreisklasse

◆ 2. Kreisklasse

Aufbauliga (bei Bedarf)

- 5.1.2 Bezirksliga und -Klasse umfassen das gesamte Gebiet des Schachbezirks. Die anderen Klassen werden nach geographischen Gesichtspunkten in die Bereiche Osnabrück (Gebiet der Schachkreise Osnabrück-Stadt und Osnabrück-Land) und Emsland (Gebiet der Schachkreise Emsland und Grafschaft Bentheim) eingeteilt.
- 5.1.3 Eine Zusammenlegung von Klassen ist bei Bedarf ebenso möglich wie eine Unterteilung in Staffeln.
- 5.1.4 Mit Ausnahme der 2. Kreisklasse und der Aufbauliga spielen alle Klassen bzw. Staffeln in der Regel mit zehn Mannschaften. Die Zusammensetzung der Staffeln wird vom Turnierleiter festgelegt.
- 5.1.5 In der Aufbauliga darf pro Verein nur eine Mannschaft starten.
- 5.1.6 Ein neu in den Schachbezirk aufgenommenener Verein hat in seiner ersten Saison das Recht, in der Klasse unterhalb der Kreisliga zu starten.
- 5.1.7 Die Staffelleiter nehmen im Rahmen ihrer Zuständigkeit für die Staffeln sämtliche Aufgaben des Turnierleiters wahr. Ausgenommen hiervon sind Entscheidungen in Protestfällen und die Punkte, die in dieser Ordnung abweichend geregelt sind.
- 5.1.8 Die Meldung der Mannschaften für die folgende Saison hat bis zum 31.05. beim Turnierleiter zu erfolgen.

5.2 Austragung

- 5.2.1 Die Mannschaften tragen an acht, sechs oder 4 Brettern, je nach Spielklasse, eine einfache Spielrunde, bei 6 oder weniger Mannschaften in einer Spielklasse Hin- und Rückrunde aus.

In der 2. Kreisklasse und in der Aufbauliga wird nur an vier Brettern gespielt. In der Kreisliga und der 1. Kreisklasse kann nach Ermessen des Turnierleiters auch an sechs (acht) Brettern gespielt werden.

Ein Mannschaftssieg wird mit zwei Punkten, ein Unentschieden mit einem Punkt gewertet.

- 5.2.2** Bei Punktgleichheit zwischen zwei oder mehr Mannschaften am Ende einer Spielzeit entscheidet die Anzahl der erzielten Brettspiele. Besteht auch hier Gleichstand, so entscheiden die Spiele der betreffenden Mannschaften gegeneinander in der Reihenfolge
- Mannschaftspunkte,
 - Brettspiele,
 - Berliner Wertung.
- 5.2.3** Falls ein anderer Verein durch die Wertung eines Wettkampfes gem. Ziff. 5.7.4. und 5.10.1. benachteiligt wird (0-2 Punkte und 0-8 Brettspiele bzw. 0-2 Punkte und 0-6 Brettspiele, oder 0-4 Brettspiele) und das Ergebnis Auf- oder Abstieg beeinflusst, muss der Turnierleiter geeignete Maßnahmen treffen.
- 5.3 Auf- und Abstieg**
- 5.3.1** Der Sieger der Bezirksliga steigt in die Verbandsliga West auf. Der Letzte der Bezirksliga steigt in die Bezirksklasse ab. Die Anzahl der weiteren Absteiger richtet sich nach der Anzahl der Absteiger aus der Verbandsliga West. Bei mehr als drei Absteigern aus der Verbandsliga West kann der Spielausschuss für ein Jahr geeignete Maßnahmen treffen.
- 5.3.2** Der Sieger der Bezirksklasse steigt in die Bezirksliga auf. Die letzten beiden Vereine steigen in die entsprechende Kreisliga ab. Die Anzahl der weiteren Absteiger richtet sich nach der Anzahl der Absteiger aus der Bezirksliga. Bei mehr als drei Absteigern aus der Bezirksliga kann der Spielausschuss für ein Jahr geeignete Maßnahmen treffen.
- 5.3.3** Die Sieger der Kreisligen steigen in die Bezirksklasse auf. Die Letzten der Kreisligen steigen in die Kreisklassen ab. Die Anzahl der weiteren Absteiger richtet sich nach der Anzahl der Absteiger aus der Bezirksklasse.
- 5.3.4** Die Sieger der 1. Kreisklassen steigen in die Kreisligen auf. Die Anzahl der Absteiger richtet sich nach der Anzahl der Absteiger aus der entsprechenden Kreisliga. Der Sieger der zweiten Kreisklasse steigt in die erste Kreisklasse auf. In der Aufbauliga gibt es keine Auf- oder Absteiger.
- 5.3.5** Ergeben sich in einer Spielklasse zusätzlich freie Plätze, so erhöht sich zuerst die Anzahl der Aufsteiger - beschränkt auf die Staffelfweiten und Staffeldritten entsprechend deren Platzierung - um eins. Danach reduziert sich entsprechend der Platzierung mit Ausnahme des Staffelletzten die Anzahl der Absteiger. Bleiben auch nach vollständiger Reduzierung der Absteigerzahl noch

Plätze frei, erhöht sich entsprechend der Platzierung die Anzahl der Aufsteiger.

5.4 Spielberechtigung

5.4.1 Ein Spieler ist in einem Spieljahr nur für einen Verein spielberechtigt. Innerhalb eines Spieljahres ist ein Wechsel der Spielberechtigung zu einem anderen Verein (Neueintragung in die Mitgliederliste des DSB oder Vorläufige Spielgenehmigung) nur dann zulässig, wenn der Spieler im laufenden Spieljahr noch nicht für einen anderen Verein (mit Ausnahme der Damenmannschaftmeisterschaft) gespielt hat.

5.4.2 Stellt ein Verein in einer Spielklasse mehr als eine Mannschaft, ist ein Ersatzspieler nach dreimaligem Einsatz in der höheren Mannschaft (niedrigere Nummer) nur noch für diese Mannschaft spielberechtigt.

5.4.3 Ein Spieler verliert die Spielberechtigung für eine Mannschaft, sofern er drei Mal in höherklassigen Mannschaften des Vereins mitgewirkt hat. Dies gilt auch bei Mitwirkung in Spielklassen über Bezirksebene.
(Der Spieler hat sich dann in der höheren Mannschaft festgespielt !)

5.5 Ranglisten (Mannschaftsmeldung)

5.5.1 Für jede Mannschaft ist jeweils bis zum **31.07.** eine Rangliste namentlich in der Reihenfolge der Brettbesetzung dem Turnierleiter schriftlich zu melden.

5.5.2 Eine Mannschaft umfasst acht bzw. sechs bzw. vier Stamm- und beliebig viele Ersatzspieler. Jeder Spieler kann nur in einer Mannschaft Stammspieler sein.
Nachmeldungen von Ersatzspielern sind jederzeit und unbegrenzt möglich. Sie sind an den Turnierleiter zu richten, welcher die Rangnummer vergibt und die Nachmeldung veröffentlicht.

5.5.3 Nachgemeldete Ersatzspieler sind in der Rangliste unten anzufügen und erst nach Erhalt einer Spielgenehmigung spielberechtigt.

5.5.4 Nach Meldeschluss kann die vorgelegte Rangliste - abgesehen von Ergänzungen durch Ersatzspieler - nicht mehr verändert werden.

5.5.5 Spieler aus niederen Spielklassen sind für alle Mannschaften des Vereins in höheren Spielklassen des Bezirks VI als Ersatzspieler spielberechtigt.

5.5.6 Für alle Mannschaften eines Vereins wird eine Rangliste mit fortlaufenden Rangnummern gebildet.

5.6 Auslosung

5.6.1 Die Auslosung aller Spielklassen erfolgt über den Ergebnisdienst des NSV. Hierbei hat der Turnierleiter auf eine möglichst ausgeglichene Belastung in der Entfernungstabelle zu achten.

Sollten zwei Mannschaften eines Vereins in der gleichen Klasse spielen, kann der Turnierleiter einzelne Runden vorziehen.

5.6.2 Die gastgebende Mannschaft hat an den geraden Brettern Weiß.

5.7 Mannschaftsaufstellungen

5.7.1 Die Brettfolge darf gegenüber der Rangliste während der gesamten Spielperiode nicht mehr verändert werden.

5.7.2 Fehlen Spieler, so müssen Ersatzspieler in der gemeldeten Reihenfolge unter Aufrücken der Mannschaft unten angeschlossen werden. Zulässig ist das Offenlassen einzelner Bretter unter Namensnennung der fehlenden Spieler.

Für jeden Brett punkt, den eine angetretene Mannschaft kampflos abgibt, ist eine Geldstrafe in Höhe von 20,00 € für die Bretter 1 und 2 und 10,00 € für die anderen Bretter an die Bezirkskasse zu zahlen. Diese Regelung entfällt für die unteren Bretter, wenn aufgerückt wird.

Spieler, die zweimal kampflos verloren haben, werden für den Rest der Saison für Mannschaftskämpfe gesperrt.

Mannschaften, die lückenlos aufrücken, müssen die offen gelassenen Bretter nicht namentlich benennen.

5.7.3 Die Mannschaftsaufstellungen sind vor Beginn des Kampfes von den Mannschaftsführern festzulegen. Sollte der Mannschaftsführer bzw. auch dessen Stellvertreter zum angesetzten Turnierbeginn nicht anwesend sein, so können die anwesenden Spieler der betreffenden Mannschaft einen stellvertretenden Mannschaftsführer wählen. Sollte dieser eine Aufstellung abgeben, so ist diese verbindlich.

Nach erfolgter Nominierung der Aufstellungen ist eine Änderung nicht mehr möglich.

Spieler, die zu tief eingesetzt werden, haben ihre Partie verloren.

5.7.4 Beim Einsatz nicht spielberechtigter Spieler wird der Wettkampf mit 0-2 Mannschaftspunkten und 0-8 Brett punkten (bzw. 0-6 bzw. 0-4) gewertet.

5.8 Spieltermine und Spielbeginn

5.8.1 Spieltag ist der Sonnabend, Spielbeginn ist 16.00 Uhr.

Änderungen des Spiellokals sind dem Gegner sowie dem Staffel- und Turnierleiter unverzüglich mitzuteilen.

Benachrichtigt der Heimverein den Staffelleiter/Bezirksturnierleiter nicht, wird der Mannschaftskampf für die Heimmannschaft mit 0-2 Punkten und 0-8, bzw 0-6 oder 0-4 Brett punkten je nach Spielklasse gewertet.

5.8.2 Alle Termine sind einzuhalten. Der Turnierleiter muss Verlegungsanträgen nur entsprechen, wenn sie mit der Teilnahme eines für eine Mannschaft gemeldeten Spielers an einem gleichrangigen oder übergeordneten Turnier oder einer gleichwertigen offiziellen schachlichen Verpflichtung am gleichen Termin begründet werden.

Terminverlegungen sind den anderen Mannschaften der Klasse vor der betreffenden Runde durch den Staffelleiter/Turnierleiter mitzuteilen. Bei kurzfristigen Absagen im Falle höherer Gewalt wird die Information unverzüglich nachgeholt.

Jugendturniere sind entsprechenden Turnieren der Erwachsenen als gleichrangig anzusehen.

- 5.8.3** Aus anderen Gründen beantragten Spielverlegungen stimmt der Turnierleiter zu, wenn der neue Termin vor der übernächsten Runde liegt und der Gegner der Verlegung auf den neuen Termin zustimmt. Verlegungen der vorletzten Runde sind vor der letzten Runde zu spielen. Spiele der Bezirksliga und -Klasse können zeitlich nur noch vorgezogen werden. Dies gilt nicht im Falle höherer Gewalt.
- 5.8.4** Der Turnierleiter kann in zwingenden Fällen Spielverlegungen auch dann anordnen, wenn kein Antrag gestellt worden ist.
- 5.8.5** Vor der letzten Runde müssen alle bis dahin angesetzten Mannschaftskämpfe entschieden sein. Einzelne Kämpfe der letzten Runde dürfen nicht verlegt werden.
- 5.8.6** Der Turnierleiter muss Anträgen nach Ziffer 5.8.2 nur dann entsprechen, wenn sie mindestens vier Wochen (Poststempel, **Eingang Email**) vor dem angesetzten Termin schriftlich eingegangen sind. Falls die Antragsgründe dem Antragsteller **nachweislich erst** kurzfristig bekannt geworden sind, ist der Antrag besonders wohlwollend zu berücksichtigen.

5.9 Spieldauer und Bedenkzeit

- 5.9.1** Die Bedenkzeit beträgt für 40 Züge je zwei Stunden, für jeweils weitere 20 Züge eine Stunde je Spieler nach FIDE-Regeln für die Beendigung von Schnellschachpartien.

5.10 Spielausfälle und Nichtantreten

- 5.10.1** Tritt eine Mannschaft zum angesetzten Termin nicht an, so wird der Kampf für sie mit 0-8 (bzw. 0-6 bzw. 0-4) Brettunkten verloren gewertet.

- 5.10.2** Eine Mannschaft ist nicht angetreten, wenn eine Stunde nach vorgesehenem Spielbeginn nicht wenigstens die Hälfte der Spieler einer Mannschaft den Wettkampf aufgenommen haben.

Treten beide Mannschaften nicht an, endet der Mannschaftskampf mit 0-0 Punkten und 0-0 Brettunkten. Dies gilt auch dann, wenn beide Mannschaften ein Ergebnis vereinbart haben, ohne dass sie tatsächlich am Spieltag gegeneinander angetreten sind.

- 5.10.3** Entschuldigtos Nichtantreten wird mit einer Geldbuße von 37.50 Euro geahndet.

Unentschuldigtes Nichtantreten wird mit einer Geldbuße von 75.00 Euro geahndet.

Tritt eine Mannschaft in einer Saison zwei Mal nicht zum Wettkampf an, werden alle ihre Ergebnisse genullt und sie gilt als zurückgezogen. **Über Ausnahmen von dieser Regel entscheidet der Turnierleiter.**

- 5.10.4** Zieht ein Verein seine Mannschaft nach Turnierbeginn zurück, werden die bisher erzielten Ergebnisse gestrichen. Die Mannschaft gilt als erster Absteiger und zahlt eine Buße von 75.00 Euro an die Bezirkskasse. Dieser Betrag kann in der untersten Spielklasse ausgesetzt werden. **Die**

Entscheidung darüber trifft der Turnierleiter.

- 5.10.5** Ein Nichtantreten gilt als entschuldigt, wenn der Mannschaftsführer, den gegnerischen Mannschaftsführer, den Staffelleiter und den Turnierleiter spätestens zwei Tage vor dem regulären Wettkampftermin informiert hat.
- 5.11 Ergebnismeldungen**
- 5.11.1** Der gastgebende Verein ist verpflichtet, die Mannschafts- und Einzelergebnisse unter Angabe der Mannschaftsnamen und Spielernamen (Spielervornamen(initial) bei mehreren Spielern gleichen Nachnamens erwünscht) mit Rangnummer beim Turnierleiter/Staffelleiter per Email zu melden oder über den Ergebnislink im Ergebnisdienst einzutragen. Die Spielberichtskarte muss von beiden Mannschaftsführern - auch bei Protestfällen - unterschrieben sein.
- 5.11.2** Die Ergebnismeldung muss spätestens am ersten Werktag nach dem Wettkampftag erfolgt sein, siehe 5.11.1.
- 5.11.3** Im Falle der Meldung nach Ziff. 5.11.1 Absatz 2 hat der gastgebende Verein die Spielberichtskarte mindestens 4 Wochen nach Veröffentlichung des Ergebnisses im Ergebnisdienst aufzubewahren. Wird innerhalb dieser Frist kein Widerspruch erhoben, gilt die elektronische Meldung. Im Falle eines Widerspruchs kann der Turnierleiter zur Klärung des Widerspruchs die Spielberichtskarte im Original anfordern. Kann ein erhobener Widerspruch wegen einer, innerhalb der o.g. Frist nicht mehr vorhandenen Spielberichtskarte geklärt werden, gilt der Mannschaftskampf für die Heimmannschaft als mit 0-2 Mannschafts- und 0-8 bzw. 0-6 bzw 0-4 Brettpunkten verloren.
- 5.11.4** Bei Verstößen gegen die vorstehenden Bestimmungen ist der Turnierleiter zur Festsetzung einer Geldbuße von 15 Euro berechtigt, in Wiederholungsfällen nach Ermessen bis zu 30 Euro.
- 5.12 Einsprüche und Proteste**
- 5.12.1** Entstehen zwischen Mannschaftsführern oder (bei Einzelwettkämpfen) Spielern Meinungsverschiedenheiten über die Auslegung der Turnierordnung oder der Spielregeln, kann jeder von ihnen innerhalb von drei Tagen die Entscheidung des Turnierleiters beantragen.
Der Turnierleiter hat innerhalb von 1 Woche nach Eingang zu entscheiden.
- 5.12.2** Gegen die Entscheidung des Turnierleiters ist Protest beim Schiedsgericht des Bezirkes VI möglich. Dieses entscheidet letztinstanzlich.
- 5.12.3** Der Einspruch gegen die Entscheidung des Turnierleiters ist innerhalb einer Woche nach Zugang mit schriftlicher Begründung einzulegen. Binnen dieser Frist muss eine Protestgebühr in Höhe von 75.00 Euro nachweislich an die Bezirkskasse überwiesen worden sein.
- 5.12.4** Die Protestgebühr wird erstattet, wenn dem Einspruch stattgegeben wird. Die Protestgebühr verfällt der Bezirkskasse, wenn der Einspruch

verworfen wird.

6 Blitzschach-Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften

- 6.1** Die Blitzschacheinzelmeisterschaft ist für alle Spieler des Schachbezirks VI offen.
- 6.2** Für die Blitzschachmannschaftsmeisterschaft kann jeder Verein des Bezirkes beliebig viele Mannschaften melden.
- 6.3** Die Sieger der Blitzschacheinzelmeisterschaft und der Blitzschachmannschaftsmeisterschaft erhalten die Titel
"Blitzschach-Meister des Bezirks Osnabrück-Emsland 20.." und
"Blitzschach-Mannschaftsmeister des Bezirks Osnabrück-Emsland 20.."
- 6.4** Der Austragungsmodus richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer.
- 6.5** Bei der Blitz-Einzelmeisterschaft können je nach Anzahl der Spieler Sonderpreise für den besten Spieler unterhalb bestimmter DWZ-Grenzen festgesetzt werden. Spieler ohne DWZ können keine Sonderpreise gewinnen. Bei der Blitz-Mannschaftsmeisterschaft können je nach Anzahl der Mannschaften Sonderpreise für die beste Mannschaft mit Spielern unterhalb bestimmter DWZ-Grenzen festgesetzt werden. Mannschaften mit Spielern ohne DWZ können keine Sonderpreise gewinnen.
- 6.6** Weitere Einzelheiten werden in der Ausschreibung geregelt.

7 A-Pokal (Dähne-Pokal)

- 7.1** Der Dähnepokal wird gemäß den Regeln des Deutschen Schachbundes für diesen Wettbewerb durchgeführt.
- 7.2** Der Dähne-Pokal wird nach dem K.O.-System durchgeführt. Der erste Gewinnpunkt entscheidet.
 Bei einer unentschiedenen Partie werden zwei Blitzpartien angesetzt, wobei der Anziehende der Wettkampfpartie in der ersten Blitzpartie den Nachzug erhält.
 Bei unentschiedenem Ausgang der Blitzpartien entscheidet der erste nachfolgende Gewinn.
- 7.3** Bei der Auslosung der Begegnungen ist es - mit Ausnahme der letzten beiden Runden - zulässig, die Spieler nach geographischen Gesichtspunkten in zwei Gruppen (die Schachkreise Bad Bentheim und Emsland sowie Osnabrück - Land und - Stadt) einzuteilen.
- 7.4** Weitere Einzelheiten werden in der Ausschreibung geregelt .

8 Schnellschacheinzelmeisterschaften

- 8.1** Die Schnellschachmeisterschaft ist für alle Spieler des Bezirks offen. Es wird mit einer Bedenkzeit zwischen 15 min und 60 min für die Partie gespielt.

- 8.2** Der Sieger erhält den Titel "*Schnellschach-Meister des Bezirks Osnabrück-Emsland 20__*".
- 8.3** Der Austragungsmodus richtet sich nach der Zahl der Teilnehmer. Die Ziffer 6.4 gilt sinngemäß. Weitere Einzelheiten regelt die Ausschreibung.
- 8.4.** Der Wettbewerb kann auch im Rahmen eines offenen Turniers stattfinden. Dann gewinnt der bestplatzierte Spieler des Bezirks die Schnellschachmeisterschaft. In diesem Fall ist es zulässig, ein angemessenes Startgeld zu erheben.
- 8.5** Weitere Einzelheiten werden in der Ausschreibung geregelt.

9 Sonderveranstaltungen

- 9.1** Als Sonderveranstaltungen werden der B-, C- und D-Pokal ausgetragen. Die Teilnehmerzahl ist wie beim Dähne-Pokal unbegrenzt. Die Ziffern 7.2 - 7.4 gelten entsprechend.
- 9.2** Der B-Pokal ist offen für Spieler mit einer DWZ unter 1900. Der C-Pokal ist offen für Spieler mit einer DWZ unter 1750. Spieler mit einer DWZ unter 1500 können im D-Pokal mitspielen. **Es gilt die aktuelle DWZ-Liste auf Schachbund.de.**
- 9.3** Als weitere Sonderveranstaltung wird die Bezirksmeisterschaft der Senioren ausgetragen. Sie ist offen für alle Spieler des Schachbezirks VI, die zum Stichtag 1.1. das 60. Lebensjahr vollendet haben. Der Sieger erhält den Titel "*Meister der Senioren/innen im Bezirk Osnabrück-Emsland 20..*". Die Ziffern 4.1 und 6.5 gelten sinngemäß.
- 9.4** Weitere Einzelheiten werden in der Ausschreibung geregelt.

10 Spielweise

- 10.1** Die Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE), die Turnierordnung des Deutschen Schach Bundes und des NSV bilden einen Bestandteil dieser Turnierordnung und sind grundsätzlich anzuwenden, wenn diese Turnierordnung nichts anderes vorsieht.
- 10.2** Die Spielzeit ist in dieser Turnierordnung festgelegt.
- 10.3** Alle spieltechnischen Fragen werden vom Spielausschuss geregelt, der nach Bedarf zusammengerufen wird.
- 10.4** Grundsätzlich bilden die beiden Mannschaftsführer die Turnierleitung und treffen alle notwendigen Entscheidungen gemeinsam. Können sich in Streitfällen die Mannschaftsführer nicht einigen und waren weder der Staffelleiter, noch der Turnierleiter oder sein Stellvertreter erreichbar, muss eine Partie von der letzten unumstrittenen Stellung aus fortgesetzt werden. Der Sachverhalt ist ausführlich zu dokumentieren und unverzüglich dem Turnierleiter zur Entscheidung vorzulegen. Der Turnierleiter der jeweiligen Klasse kann von sich aus die Leitung einzelner Kämpfe übernehmen oder einen Kampfleiter einsetzen.
- 10.5** Streitigkeiten und Meinungsverschiedenheiten in spieltechnischen Fragen sowie Verstöße gegen die Turnierordnung werden nach entsprechenden Bestimmungen, welche diese Turnierordnung selbst enthält, entschieden.

- 10.6** Proteste haben keine aufschiebende Wirkung. Nach Beendigung eines Turniers oder Wettkampfes eingebrachte Proteste werden nicht mehr zugelassen. Ein Wettkampf gilt als beendet, wenn die Spielberichts-karte mit den Unterschriften beider Mannschaftsführer versehen ist. Ein Eingreifen des Turnierleiters ist jederzeit möglich.
- 10.7** Das Spielgeschehen des Bezirkes ist nach Möglichkeit mit dem des Verbandes zeitlich in Einklang zu bringen. Vom Bezirk erlassene Ordnungen dürfen denen des DSB und des NSV nicht entgegenstehen.

11 Spielregeln für Schachwettkämpfe

11.1 Turnierleitung:

- 11.1.1.** Zur Leitung eines Turniers ist ein Turnierleiter zu bestellen.
- 11.1.2** Der Turnierleiter (die Turnierleitung) hat das Turnier nach den Spielregeln zu leiten, insbesondere
- a) festzustellen, ob die Räumlichkeiten für das betreffende Turnier geeignet sind,
 - b) den Verlauf des Turniers zu überwachen,
 - c) festzustellen, ob Spieler ihre Spielzeit überschritten haben,
 - d) die Wiederaufnahme abgebrochener Partien zu regeln,
 - e) die während des Turniers getroffenen Entscheidungen durchzusetzen.

11.2 Turnierraum und Materialgestellung

- 11.2.1** Der gastgebende Verein ist verpflichtet, für geeignete Turnierräume zu sorgen und zu allen Turnieren ausreichendes Spielmaterial und Schachuhren zur Verfügung zu stellen.
- 11.2.2** Für alle Turniere im Zuständigkeitsbereich des Schachbezirks Osnabrück-Emsland e.V. ist das Rauchen im Turniersaal untersagt. Den aktiven Spielern ist ferner der Alkoholgenuss im Turniersaal untersagt.
- 11.2.3** Alle für E-Doping in Frage kommenden Geräte sind auszuschalten, andernfalls erfolgt der Verlust der Partie. Trägt ein/e Spieler/in ein solches Gerät eingeschaltet bei sich, hat das den sofortigen Verlust der Partie zur Folge. Der Schiedsrichter oder seine Vertreter können Ausnahmen zulassen, wenn ein Spieler vor Beginn der Partie diese Ausnahme beantragt und dafür wichtige Gründe angeben kann. Gleichzeitig kann der Schiedsrichter Auflagen erteilen und muss kontrollieren, dass die elektronischen Geräte nicht für Verstöße gegen 11.9.1 genutzt wird.

11.3 Spielbeginn

- 11.3.1** Bei Mannschafts- und Einzelmeisterschaften werden zu Beginn der festgesetzten bzw. vereinbarten Zeit durch den Turnierleiter die Uhren von Weiß in Gang gesetzt.
- 11.3.2** Weiß braucht keinen Zug auszuführen, solange der Gegner abwesend ist, d.h. dass er seinen Zug verdeckt abgeben kann.
- 11.3.3** Ist ein Spieler eine Stunde nach angesetztem Spielbeginn noch nicht angetreten, hat er die Partie verloren. Sind beide Spieler eine Stunde nach angesetztem Spielbeginn nicht angetreten, haben beide die Partie verloren.
- 11.3.4** Entsteht bei Mannschaftskämpfen durch das Verschulden eines Vereins eine Verzögerung des Spielbeginns, so wird diese Zeitspanne der Mannschaft des verschuldenden Vereins angerechnet.
- 11.4 Gebrauch der Schachuhr**
- 11.4.0** Es kann mit herkömmlichen Schachuhren oder mit elektronischen Uhren gespielt werden. Die herkömmlichen Uhren müssen ein Fallblättchen, die elektronischen Uhren eine Signalapparatur haben, die diese Funktion erfüllt.
- 11.4.1** Schwarz entscheidet, an welcher Seite des Brettes die Schachuhr steht.
- 11.4.2** Die Schachuhr ist mit der Hand zu bedienen, die den Zug ausgeführt hat. Sie darf erst bedient werden, wenn der Zug beendet ist.
- 11.4.3** Jeder Schachspieler ist für seine Schachuhr selbst verantwortlich. Er hat insbesondere selbst darauf zu achten, dass seine Schachuhr nicht zu Unrecht läuft.
- 11.4.4** Wenn eine Partie aus Gründen, die keiner der beiden Spieler zu vertreten hat, unterbrochen werden muss, wird die Schachuhr durch den Turnierleiter bis zur Beseitigung der Ursache abgestellt.
Will ein Spieler reklamieren, ist er berechtigt, die Uhr anzuhalten und den Turnierleiter/Wettkampfleiter herbei zu rufen.
- 11.4.5** Während des Spiels darf die Uhr nicht angehoben werden.
- 11.4.6** Niemand darf einen Spieler darauf aufmerksam machen, dass seine Schachuhr zu Unrecht läuft.
- 11.5 Aufzeichnen der Partie**
- 11.5.1** Jeder Spieler ist verpflichtet, seine Partie klar und deutlich in algebraischer Notation auf dem für das Turnier vorgesehenen Formular aufzuzeichnen.
- 11.5.2** Ein Spieler, der infolge außerordentlicher Zeitnot nicht mehr mitschreiben kann, muss sich dennoch bemühen, die ausgeführten Züge auf seinem Formular zu kennzeichnen (Striche). Nach Beendigung der Zeitschwierigkeiten hat er sein Formular unverzüglich durch Niederschreiben der ausgelassenen Züge - auf Kosten seiner Bedenkzeit - zu vervollständigen. Sollten aber beide Formulare vervollständigt werden müssen, muss die Turnierleitung dazu die Uhren neutralisieren.
- 11.5.3** Sind die Spieler nicht in der Lage, die Formulare zu vervollständigen, sind sie verpflichtet, ggf. an einem neutralen Brett die Partie zu rekon-

struieren. Sollte keine Einigung erzielt werden, wird die Partie von der Abbruchstellung fortgesetzt.

11.5.4 Ein Spieler mit nicht vollständiger Partienotation kann kein Remis beanspruchen.

11.5.5 Die Partienotation ist dem Turnierleiter zu übergeben, sofern für ein Turnier nicht eine andere Regelung vorgesehen ist.

11.6 Zeitüberschreitung

11.6.1 Jede durch den Minutenzeiger deutlich erkennbare Zeitüberschreitung hat den Verlust der Partie zur Folge. Das Fallblättchen ist maßgebend. Die Uhren werden vor Beginn des Spieles eine Minute zurückgestellt.

11.6.2 Bei groben Mängeln des Fallblättchens (fällt z.B. zwei Minuten vor Voll) ist der Minutenzeiger maßgebend.

11.6.3 Für die Kontrolle der Zügezahl gilt der letzte Zug erst dann als ausgeführt, wenn der Spieler seine Uhr abgestellt hat.

11.6.4 Zeitüberschreitung muss durch den Turnierleiter oder durch einen von ihm bestellten Vertreter festgestellt werden. Der Turnierleiter oder sein Stellvertreter können eine solche Feststellung zu jeder Zeit von sich aus treffen.

Reklamiert ein Spieler Zeitüberschreitung, ist deren Feststellung durch den Turnierleiter nur dann zulässig, wenn der betreffende Spieler eine vollständige Partienotation vorlegt.

11.6.5 Bei Feststellung einer Zeitüberschreitung ist der Turnierleiter verpflichtet, die Partie für verloren zu erklären, auch wenn beide Spieler es nicht wünschen sollten.

11.7 Zurücktreten von Teilnehmern

11.7.1 Sollten Spieler oder Mannschaften während eines Turniers zurück treten, werden die erzielten Ergebnisse der zurückgetretenen Teilnehmer annulliert, falls sie weniger als fünfzig Prozent der von ihnen zu spielenden Partien oder Wettkämpfe gespielt haben.

11.7.2 Vorstehende Regelung gilt nicht für Wettkämpfe nach Auswahlssystemen (z.B. Schweizer System).

11.7.3 Zurückgetretene Spieler werden für ein Jahr von allen Bezirkseinzeltournieren gesperrt.

11.8 Allgemeine Spielregeln

11.8.1 Stellt sich während der Partie heraus, dass die Farbverteilung falsch war oder die Aufstellung der Figuren fehlerhaft gewesen ist, so ist die Partie ungültig. Es muss eine neue Partie gespielt werden. Stellt sich während der Partie heraus, dass im Laufe der Partie die Zahl oder die Stellung der Figuren oder beides eine regelwidrige Änderung erfahren haben, so ist das Spiel von der Stellung ab, in der die Veränderung eingetreten ist, neu zu führen. Ist der Wiederaufbau der Stellung nicht möglich, so muss die Partie wiederholt werden.

- 11.8.2** Wenn während der Partie festgestellt wird, dass die Lage des Schachbretts unrichtig ist, muss die erreichte Stellung auf ein richtig liegendes Schachbrett übertragen und die Partie danach weitergespielt werden. Nach Beendigung einer Partie ist keine Reklamation mehr möglich.
- 11.8.3** Ebenfalls muss die Bedenkzeit dementsprechend korrigiert werden. z.B. wird nach dem 30. Zug festgestellt, dass sich im 20. Zug eine Regelwidrigkeit ereignete. Für diese 30 Züge zeigt die Uhr 90 Minuten für Weiß und 60 Minuten für Schwarz; deshalb wird angenommen, dass die Zeit, verbraucht von beiden Spielern, für die ersten 20 Züge die folgende war:
- Weiß: [Beispiel (nicht rtf-fähig)]
- Schwarz: [Beispiel (nicht rtf-fähig)]
- 11.8.4** Wenn ein Spieler, welcher am Zuge ist, eine seiner Figuren berührt, so muss er sie ziehen; berührt er eine Figur seines Gegners, so muss er sie schlagen, es sei denn, dass der Spieler vorher deutlich zu erkennen gibt, dass er durch die Berührung der Figur seiner Zugpflicht nicht genügen, sondern die Figur zurechtrücken will: *J' adoube*.
- 11.8.5** Kann die berührte Figur nicht gezogen bzw. geschlagen werden, so hat ihre Berührung keine Folgen. Beim gleichzeitigen Berühren einer feindlichen und eigenen Figur hat die Schlagpflicht den Vorrang. Eine berührte Figur kann auf jedes zulässige Feld gezogen werden, so lange der Spieler sie berührt; ein Zug gilt erst dann als vollendet, wenn die Figur losgelassen ist.
- 11.8.6** Im Falle unzulässig ausgeführter Rochade sind beide Figuren auf ihre Grundfelder zurückzustellen; darauf ist mit dem König ein anderer gültiger Zug zu machen. Kann der König nicht ziehen, so hat die ungültige Rochade außer der Zurückstellung der Figuren keine weiteren Folgen. Falsche Figurenstellung im Falle gültiger Rochade muss berichtigt werden.
- 11.8.7** Ein Remis wird durch Patt, Dauerschach oder ein durch die Spielregeln bedingtes Remis erzielt. Ein Remisvorschlag kann durch einen Spieler nur gemacht werden, während seine Uhr läuft. Ein Remisangebot gilt solange, bis der Gegner es angenommen oder abgelehnt hat. Zugausführung gilt als Ablehnung.
- 11.8.8** Eine Partie gilt als unentschieden, wenn sich im Laufe des Spieles die gleiche Stellung zum dritten Male mit dem selben Spieler am Zug und den gleichen Möglichkeiten ergibt und dieses sofort von einem der Spieler verlangt wird. Das Recht, dieses Unentschieden zu beanspruchen, steht ausschließlich demjenigen Spieler zu, der in der Lage ist, einen Zug zu machen, der zur nochmaligen Wiederholung der Stellung führt. Voraussetzung ist, dass er dem Turnierleiter im Voraus seine Absicht erklärt, diesen Zug auszuführen.
- Dieses Recht steht ebenfalls dem Spieler zu, der auf einen Zug zu antworten hat, durch den die nochmals wiederholte Stellung zustande gekommen ist. Wenn ein Spieler gezogen hat, ohne ein Unentschieden beansprucht zu haben, verliert er das Recht, ein Unentschieden geltend zu machen. Er erlangt indessen dieses Recht wieder, wenn die gleiche Stellung erneut mit dem selben Spieler am Zug vorkommt.
- 11.8.9** Wenn ein Spieler Remis beansprucht, werden die Uhren vom

Turnierleiter abgestellt, bis er die Zulässigkeit des Anspruchs bestätigt hat. Wenn sich der Anspruch als berechtigt erweist, wird die Partie für unentschieden erklärt.

Erweist sich der Anspruch als unberechtigt, wird die Partie fortgesetzt und die Uhr des Remis beanspruchenden Spielers um fünf Minuten vorgestellt.

Überschreitet der Spieler damit die Zeit, so ist die Partie verloren.

11.8.10 Ein Spiel wird auf Verlangen eines Spielers als unentschieden abgebrochen, wenn während eines Stadiums der Partie fünfzig Züge beiderseits hintereinander geschehen sind, ohne dass eine Figur geschlagen oder ein Bauer gezogen worden ist. Ist dieses jedoch geschehen, so beginnt die Abzählung von Neuem.

11.8.11 Endspiele, die in der Durchführung bis zum Matt nach Feststellung der Theorie mehr als fünfzig Züge erfordern, unterliegen der Bestimmung nach Ziff. 11.8.10. nicht. Solche Endspiele werden bis zu einer Zügezahl ausgedehnt, die der doppelten theoretischen Zügezahl entspricht.

11.9 Verhalten der Spieler

11.9.1 Kein Spieler darf sich während der Partie geschriebener oder gedruckter Aufzeichnungen bedienen, elektronische Hilfsmittel nutzen, seine Partie auf einem anderen Brett analysieren oder sich von einem Dritten beraten oder warnen lassen.

11.9.2 Jeder Spieler hat auch den Anschein eines Verstoßes gegen 11.9.1. zu vermeiden.

11.9.3 Während des Spieles ist jegliches Analysieren im Spielsaal untersagt. Muss ausnahmsweise während einer Spielunterbrechung im Spielsaal analysiert werden, weil kein anderer Raum zur Verfügung steht, ist die ausdrückliche Genehmigung des Turnierleiters erforderlich.

11.9.4 Den Spielern ist es untersagt, Bemerkungen über geschehene Züge zu machen.

11.9.5 Niemand darf mit den Fingern Feldern bezeichnen oder berühren, um seine Berechnungen zu erleichtern.

11.9.6 Es ist verboten, den Gegner, gleich auf welche Art, abzulenken oder zu stören.

11.10 Spielen zwischen sehenden und blinden Spielern

11.10.1 Im Turnierschach zwischen sehenden und blinden Spielern ist das Spielen an zwei Brettern vorgeschrieben. Der Sehende benutzt ein normales Schachbrett, der Blinde ein Steckschach mit Tasthilfen.

11.10.2 Die Züge sind deutlich anzusagen, vom Gegner zu wiederholen und auf seinem Brett auszuführen.

11.10.3 Auf dem Brett des blinden Spielers gilt ein Stein als berührt, wenn er aus der Sicherungsöffnung herausgezogen ist.

11.10.4 Ein Zug ist ausgeführt, wenn

- eine Figur in eine Sicherungsöffnung gesteckt worden ist,
- im Fall einer Wegnahme die weggenommene Figur von dem Brett des am Zug befindlichen Spielers entfernt worden ist,
- der Zug angekündigt worden ist.

Erst danach darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.

- 11.10.5** Eine Blindenschachuhr mit Fallblättchen ist zulässig.
- 11.10.6** Der blinde Schachspieler darf die Partie in Blindenschrift notieren oder auf einen Tonträger sprechen.
- 11.10.7** Ein Versprechen bei der Zugansage muss sofort und vor dem In-Gang-Setzen der Uhr des Gegners berichtigt werden.
- 11.10.8** Ergeben sich auf beiden Brettern unterschiedliche Stellungen, so sind diese unter Hinzuziehen des Turnierleiters und unter evtl. Zuhilfenahme der Partieaufzeichnungen zu berichtigen. Dabei hat der Spieler, der richtig geschrieben, jedoch falsch gesetzt hat, mögliche Nachteile hinzunehmen.
- 11.10.9** Stimmen bei einer Differenz auch die Partieaufzeichnungen nicht überein, so sind die Züge bis zur Übereinstimmung der Notation zurückzunehmen und die verbrauchte Zeit vom Turnierleiter zu korrigieren.
- 11.10.10** Der blinde Spieler kann einen Helfer hinzuziehen, dem folgende Aufgaben übertragen werden können:
- die Züge des blinden Spielers auf dem Brett des Gegners auszuführen,
 - die Züge des sehenden Spielers anzusagen,
 - die Züge des blinden Spielers aufzuschreiben und dessen Uhr zu betätigen,
 - dem blinden Spieler auf dessen Fragen die Anzahl der Züge und die von beiden Spielern verbrauchte Bedenkzeit mitzuteilen,
 - Zeitüberschreitung zu reklamieren,
 - bei Hängepartien das Notwendige zu erledigen,
- 11.10.11** Benötigt der blinde Spieler keine fremde Hilfe, kann der sehende Spieler einen Helfer hinzuziehen, der seine Züge ansagt und die Züge des blinden Spielers auf seinem Brett ausführt.

11.11 Regeln für das Blitzschachspiel

11.11.1 Spieldauer

- 11.11.1.1** Jeder Spieler muss seine gesamten Züge innerhalb der in der Ausschreibung oder vom Turnierleiter festgelegten Zeit ausführen.

11.11.2 Die gewonnene Partie

- 11.11.2.1** Eine Partie ist gewonnen für den Spieler:
- der den Gegner matt gesetzt hat,
 - dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt,
 - dessen Gegner einen zweiten unmöglichen Zug ausführt. Hierzu gehören auch das Stehenlassen des Königs im Schach oder ein Königszug ins Schach, aber nur, wenn der Gegner den Gewinn reklamiert, ehe er selbst eine Figur berührt hat, oder den König als gültigen Beweis schlägt, beim ersten unmöglichen Zug erhält der Gegner eine Zeitgutschrift von 1 Minuten.

- bei dem das Blättchen (Zeitüberschreitung) des Gegners fällt, ehe die Partie anderweitig beendet ist.

11.11.2.2 Ein Spieler muss einen Gewinn selbst reklamieren, indem er die Uhr anhält und den Turnierleiter informiert. Bei Gewinnreklamation nach Ziff. 11.11.3.1 (gefallenes Blättchen) muss das Blättchen des Spielers noch oben hängen, während das Blättchen seines Gegners gefallen sein muss, wenn die Uhr angehalten ist. Sind beide Blättchen (Zeitüberschreitung) gefallen, wird die Partie als remis erklärt.

11.11.3 Die unentschiedene Partie

11.11.3.1 Eine Partie ist remis:

- wenn einer der Könige patt gesetzt ist,
- durch Übereinkunft der Spieler während der Partie (und nicht vor oder nach der Partie),
- wenn das Blättchen eines Spielers fällt, nachdem das Blättchen des anderen Spielers ohne Gewinnreklamation gefallen ist,
- wenn beiden Spielern mangels ausreichenden Materials kein Matt mehr möglich ist, d.h., wenn sie nur noch mit König gegen König, König und Läufer gegen König, König und Springer gegen König und König und Läufer gegen König und Läufer der gleichen Farbe spielen,
- wenn ein Gegner selbst nicht genügend Material zum Mattsetzen hat und das Blättchen seines Gegners fällt.

11.11.4 Verschiedenes

11.11.4.1 Der Spieler mit den weißen Figuren muss dem Turnierleiter den unentschiedenen Ausgang einer Partie mitteilen.

11.11.4.2 Wirft ein Spieler versehentlich eine oder mehrere Figuren um, muss er sie auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufstellen. Wenn erforderlich, darf der Gegner die Uhr dieses Spielers in Gang setzen, ohne selbst einen Zug auszuführen, damit der Spieler das umgeworfene Material zu Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufstellt.

11.11.4.3 Das Spiel soll den FIDE-Bestimmungen und deren Auslegungen entsprechen in allen Fällen, auf die sie angewendet werden können und in welchen sie nicht unvereinbar mit den derzeitigen Bestimmungen stehen. Es wird vor allem betont, dass die Berührt-geführt-Regel voll wirksam bleibt. Wenn ein Spieler zunächst eine Figur berührt und dann eine andere Figur zieht, darf sein Gegner die Uhr zurückdrücken und ihn auffordern, seinen Zug richtig auszuführen. Kein Spieler darf eine Figur berühren, bevor sein Gegner seine Uhr gedrückt hat.

11.11.4.4 Im Falle der Umwandlung eines Bauern muss der Spieler den Bauern durch eine neue Figur ersetzen, ehe er die Uhr bedient. Handelt es sich bei der Umwandlung z.B. um eine zweite Dame oder einen dritten Springer, muss die neue Figur genau als solche bezeichnet und aufgestellt werden. Ist die bezeichnete Figur nicht verfügbar, darf der

umwandelnde Spieler die Uhr stoppen und die bezeichnete Figur von einem anderen Spielsatz einsetzen. Danach wird die Uhr wieder in gestartet. Dann darf der Spieler seine Uhr drücken. Wenn ein Spieler seinen Bauern auf die gegnerische Grundreihe zieht und die Uhr drückt, bevor er die neue Figur hin gestellt hat, drückt sein Gegner die Uhr zurück und verlangt, den Bauern vom Brett zu entfernen und die umgewandelt Figur auf eigene Zeit aufzustellen.

- 11.11.4.5** In einem Streitfall kann jeder der beiden Spieler die Uhr abstellen, während der Turnierleiter geholt wird. Alle derzeitigen Regeln werden durch den Turnierleiter interpretiert, dessen Entscheidung endgültig ist.
- 11.11.4.6** Zuschauer sowie Turnierteilnehmer von anderen Brettern dürfen in die Partie anderer Spieler nicht hineinreden oder eingreifen. Greift ein Zuschauer störend ein, z.B. durch Hinweis auf ein gefallenes Blättchen oder einen unmöglichen Zug, kann der Turnierleiter die betreffende Partie für ungültig erklären und entscheiden, dass eine neue Partie gespielt wird. Er kann den Unruhestifter außerdem aus dem Spielraum weisen.
- 11.11.4.7** Der Turnierleiter darf die Uhr nicht berühren außer in Streitfällen oder auf Verlangen beider Spieler.
- 11.11.4.8** Ein Zug ist ausgeführt, sobald die Hand des Spielers die gezogene Figur losgelassen hat.
- 11.11.4.9** Unmögliche Züge, die von beiden Spielern nicht wahrgenommen wurden, können später weder korrigiert noch reklamiert werden.
- 11.11.4.10** Vor Beginn des Turniers sollte der Ausrichter
- jedem Teilnehmer ein Exemplar der derzeit gültigen Spielregeln aushändigen, oder falls dies nicht möglich ist,
 - dafür sorgen, dass eine genügend große Anzahl von Exemplaren mindestens eine halbe Stunde vor dem angesetzten Turnierbeginn im Turniersaal ausgehängt ist.

12 Sanktionen

- 12.1** Vom Turnierleiter oder seinen Stellvertretern ausgesprochene Sanktionen müssen in den Bestimmungen dieser Ordnung oder den Ordnungen des Niedersächsischen Schachbundes e.V., des Deutschen Schachbundes e.V. oder der FIDE begründet sein. Alle Sanktionen müssen dem Grundsatz der Verhältnismäßigkeit entsprechen und zur Sicherstellung eines geordneten Spielbetriebes geeignet sein.
- 12.2** Der Turnierleiter oder seine Vertreter können bei Verstößen gegen die Spielregeln oder unsportlichem Verhalten folgende Sanktionen aussprechen:
- Verwarnung
 - Zeitstrafen gemäß den Spielregeln der FIDE, des DSB oder des NSV
 - Verlust der Partie/ des Mannschaftskampfes

- Ausschluss aus einem Turnier
- Verweis des Spiellokals.

12.3 Der Turnierleiter kann bei schweren Verstößen gegen die Spielregeln oder grob unsportlichem Verhalten über die in Ziffer 12.1 genannten noch folgende Sanktionen aussprechen:

- Geldbußen bis 75.00 Euro
- Ausschluss von allen Veranstaltungen des Schachbezirks VI für bis zu einem Jahr.

12.4 Gegen alle Sanktionen ist innerhalb von 14 Tagen nach Zustellung der Entscheidung Beschwerde beim Schiedsgericht zulässig. Gegen Sanktionen nach Ziffer 12.2 ist Beschwerde beim Turnierleiter zulässig. Die Ziffer 5.12 gilt sinngemäß.

Hinweise und Ratschläge für die Turnierpraxis

Unkenntnis der Regeln ist häufig der Anlass zu Meinungsverschiedenheiten und Protesten. Da zudem in den meisten Spielklassen keine neutralen Schiedsrichter seitens des Verbandes eingeteilt oder vorgesehen sind, wird die so schon heikle Aufgabe von den Mannschaftsführern wahrgenommen. Um Streitfälle von vorn herein zu vermeiden, ist es empfehlenswert, wenn sich die Wettkampfleiter dieses bewährten Aufgabenkataloges bedienen.

Die einzelnen Punkte sind sinngemäß für die einzelnen Spielklassen anzuwenden.

Aufgaben der Mannschaftsführer

- 1. Vor dem Kampf**
- 1.1** Von beiden Vereinen die Spielberechtigungen und die Mannschaftsaufstellungen kontrollieren.
- 1.2** Die Aufstellung und die Einstellung der Uhren kontrollieren.
- 1.3** Mannschaftsaufstellungen bekannt geben. Es müssen alle Spieler nominiert sein, außer in den untersten Klassen.
- 1.4** Pünktlich die Uhren anstellen.

Fallbeispiel

- a. Drei von acht Spielern der Gastmannschaft erscheinen im Spiellokal und wollen pünktlich den Wettkampf aufnehmen. Sie weisen daraufhin, dass der Rest der Mannschaft etwa später eintrifft. Was ist zu tun ? Drei Spieler gelten nicht als angetretene Mannschaft. Der Wettkampf kann nicht aufgenommen werden, selbst wenn einer der drei Spieler der Mannschaftsführer des Gastvereins ist und seine Mannschaftsaufstellung bekannt geben könnte.
- b. Der Mannschaftsführer kann die Spielberechtigung eines Spielers nicht nachweisen. Der Wettkampf wird unter Vorbehalt aufgenommen. Die Spielberechtigung der nominierten Spieler wird vom Turnierleiter überprüft.

2 Während des Kampfes:

- 2.1** Darauf achten, dass sich niemand in die Partien einmischt. Mannschaftsführer dürfen Remisangeboten nur zustimmen oder zur Ablehnung raten. Keine Kommentare zu den Partiestellungen!
- 2.2** Nach vollen Stunden die Uhren kontrollieren. Bei defekten Uhren innerhalb der ersten Stunde Korrektur in optimaler Form vornehmen. Nach Ablauf der ersten Stunde nur neue Uhr einsetzen, alte Zeiten übernehmen.
- 2.3** Wenn der Schiedsrichter (Mannschaftsführer) einen unmöglichen Zug bemerkt, sollte er von sich aus sofort darauf aufmerksam machen.
- 2.4** Schiedsrichter und alle anderen Personen dürfen nicht darauf aufmerksam machen, dass ein Spieler vergessen hat, seine Uhr zu drücken.
- 2.5** Bei Meinungsverschiedenheiten müssen die Mannschaftsführer eine Entscheidung treffen. Die Entscheidung muss gut begründet werden und

überzeugend sein.

- 2.6 Darauf achten, dass während den Partien keine unnötigen Diskussionen entstehen (auch zwischen den Spielern !).
- 2.7 Wenn bei Zeitnot die Spieler nicht mehr schreiben, müssen die Mannschaftsführer Kontrolle ausüben und eventuell auf Zeitüberschreitung erkennen. Bei mehreren Zeitnotbrettern frühzeitig Hilfskräfte ernennen.
- 2.8 Nach Ablauf der Spielzeit laut und deutlich Rundenschluss ansagen. Vorher kontrollieren, ob an allen Brettern die Gesamtspieldauer erreicht ist.

Fallbeispiel

- a. Zwei Mannschaftsführer können sich nicht über die Auslegung der Regeln einigen. Wie ist zu verfahren ? Die strittige Partie muss in jedem Fall bis zur Zeitkontrolle weitergespielt werden. Der Protest ist unbedingt auf der Wettkampfkarte zu vermerken!
- b. Ein Spieler verlässt erregt und unter Protest das Spiellokal. Wie ist zu verfahren? Der Gegner setzt bis zur Zeitkontrolle das Spiel fort!
Ein Protest unterbricht oder beendet in keinem Fall eine laufende Partie!

3 Nach dem Kampf

- 3.1 Spielbericht ausfüllen und unterschreiben lassen.
- 3.2 Spielbericht an den Staffelleiter **abschicken, Link für den Ergebnisdienst nutzen.**

Die Zeitnot-Phase während der Turnierpartie:

Die Mannschaftsführer sollen schnell und sicher entscheiden und nervöse Spieler nicht noch nervöser machen.

Eine Diskussion, ab wann mitgeschrieben wird, ist in jedem Fall unnötig und strikt abzulehnen. Eine feste Regel, wann der Zeitnotfall gegeben ist, gibt es nicht. Ein Mannschaftsführer kann mit dem Mitschreiben beginnen, wenn er es für erforderlich hält. Solange noch einer der beiden Spieler ordnungsgemäß notiert, ist ein Mitschreiben in der Regel unnötig. Wichtig ist, dass die Mannschaftsführer immer die Lage überblicken und das Geschehen an den Brettern verfolgen, eine Aufgabe, die ein eingesetzter Spieler als Mannschaftsführer kaum wahrnehmen kann. Ideal wäre für jede Mannschaft eine neunte Person!

Helmut Nöttger hat für die Zeitnot-Phase einige Merksätze formuliert, die hier wiedergegeben werden:

1. Es liegt im Ermessen der Mannschaftsführer, zu bestimmen, ab wann und an welchem Brett mitgeschrieben wird.
2. Bei festgestellter Zeitnot muss der Mannschaftsführer **oder sein Stellvertreter** die Partie mitschreiben oder mitstricheln. Dazu ist ein gesondertes Formular zu benutzen.
3. Entstehen mehrere Zeitnotpartien muss der Mannschaftsführer für die einzelnen Bretter Stellvertreter benennen, die die gleichen Kompetenzen haben.
4. Es ist in keinem Fall gestattet, dass ein Mannschaftsführer oder irgendein Dritter für den Spieler auf dessen Formular Züge mitschreibt oder nachträgt.
5. Der mitschreibende Mannschaftsführer oder der beauftragte Stellvertreter darf weder Einsicht in seine Aufzeichnungen gestatten noch über die Anzahl der geschehenen Züge Auskunft geben.
6. Wird in hektischer Zeit Not von beiden Spielern geblitzt, soll der mitschreibende Mannschaftsführer nur die Uhr im Auge behalten und nur den schwarzen Zug mitstricheln,
7. Sobald das Fallblättchen eines Spielers gefallen ist, muss er sein Partiefomular vervollständigen, indem er die ausgelassenen Züge nachträgt. Der Mannschaftsführer sagt nicht mehr den schwarzen Kontrollzug an, sondern er muss warten, bis eines der Blättchen gefallen ist, gleichgültig, wie viel Züge geschehen sind.
8. Jeder Spieler ist verpflichtet, auf Verlangen des Gegners diesem die eigene Notation zeitweise zur Vervollständigung von dessen Partienotation zu überlassen. Weigert sich ein Spieler, seinen Partiezettel zeitweise abzugeben, kann das Konsequenzen haben, denn das Original der Partieaufzeichnung gehört der Turnierleitung und nicht dem Spieler!
9. Während Züge nachgetragen werden, läuft die Uhr weiter.
10. Erklären die Spieler nach geraumer Zeit, sie seien auch vereint nicht in

der Lage, die geschehenen Züge zu rekonstruieren und die Partiefomulare zu vervollständigen, bestimmen die Mannschaftsführer, dass der 40. Zug geschehen und die Partie mit dem nächsten Zug abgebrochen oder fortgesetzt werden kann.

11. Hat ein Mannschaftsführer unrichtig mitgeschrieben oder mitgestrichelt, hat das für die Spieler keine Folgen .
12. Stellt ein Mannschaftsführer zu Beginn des Mitnotierens einer Zeitnotpartie fest, dass seine Schützlinge unterschiedliche Zugzahlen auf ihren Zetteln haben, so geht er von der höheren Zugzahl aus. Eine Störung beider Spieler ist in jedem Fall zu vermeiden.
13. Ergibt sich nach überstandener Zeitnot, dass beide Spieler zu Beginn des Mitnotierens von zu viel Zügen ausgegangen sind, fällt das in die Verantwortung der Spieler.
14. Mit dem Fallen des Blättchens vor der Zeitkontrolle ist die Partie beendet. Der am Brett anwesende Mannschaftsführer oder der Mitschreibende haben das von sich aus und sofort festzustellen.
15. Fällt das Blättchen bis zu einer Minute zu früh, gilt die Zeitüberschreitung. Deshalb werden die Uhren bei Partiebeginn um eine Minute zurückgedreht.
16. Hat ein Spieler seinen Kontrollzug ausgeführt und das Blättchen fällt vor oder beim letzten Drücken der Uhr, ist die Partie verloren. Nach Ausführung des Kontrollzuges und nach dem Drücken der Uhr muss das Blättchen noch oben stehen.
17. Matt und Patt beenden die Partie ohne Abstellen der Uhr.
18. Ein Spieler, der seine letzten Züge nicht mitgeschrieben hat, kann keine Zeitüberschreitung reklamieren, weil er dies nicht beweisen kann. Der Mitschreibende jedoch ist verpflichtet, sofort auf Zeitüberschreitung zu erkennen, wenn sich dies aus seiner Notation ergibt. Das gilt auch dann, wenn beide Spieler weiterzuspielen wünschen oder sich nach dem Fallen des Blättchens auf Remis einigen. Solche Vereinbarungen sind in diesem Fall gegenstandslos.
19. Wird nach dem Fallen des Blättchens und der damit verbundenen Verlusterklärung festgestellt, dass die Notationen zu Beginn der Zeitnotphase falsch waren und in Wirklichkeit die geforderte Zugzahl bereits erreicht wurde, muss der Mannschaftsführer die Verlusterklärung zurücknehmen und weiterspielen lassen.
20. Die überlegene Ruhe und die Sicherheit der Mannschaftsführer überträgt sich auf die in Zeitnot befindlichen Spieler und den gesamten Mannschaftskampf.