

Spiel- und Turnierordnung für Mannschaftsmeisterschaft und Mannschaftspokal

(gültig ab 2014/15)

Allgemeines

1 Spielberechtigung

- 1.1 Teilnahmeberechtigt sind Mannschaften von Behörden und Firmen, deren Sportgemeinschaften Mitglied des Behörden- und Betriebssport-Verbandes Südbayern sind.
- 1.2 Spielberechtigt sind grundsätzlich die Beschäftigten der jeweiligen Behörde oder Firma. Sind mehrere Dienststellen in einer Sportgemeinschaft zusammengeschlossen, so können sie mit gemeinsamen Mannschaften antreten. Eine gemeinsame Schachgruppe im Sinne dieser Bestimmung liegt vor, wenn zwischen den beteiligten Dienststellen ein dienstlicher und/oder räumlicher Zusammenhang besteht. Andere Zusammenschlüsse können zugelassen werden, wenn dadurch der Fortbestand einer Schachgruppe gesichert werden soll.
- 1.3 Pensionisten und Rentner oder sonst ausgeschiedene frühere Spieler gelten als Beschäftigte derjenigen Behörde oder Firma, der sie zuletzt angehört haben.
- 1.4 Als Gastspieler können auch ehemalige Spieler aufgelöster anderer Schachgruppen eingesetzt werden.
- 1.5 In Ausnahmefällen können auch sonstige Personen als Gastspieler zugelassen werden, bei denen ein dienstlicher oder persönlicher Bezug zur Dienststelle besteht. Solche Gastspieler können nur als Ersatzspieler gemeldet werden. Der Spielleiter kann begründete Ausnahme zulassen).
- 1.6 Wer bei einer Behörde oder Firma mit eigener Schachmannschaft beschäftigt ist, kann nicht Gastspieler bei einer anderen Schachgruppe sein.

2 Mannschaften, Spielereinsatz

- 2.1 Jede Mannschaft besteht aus vier Stammspielern und einer unbegrenzten Zahl von Ersatzspielern. Stellt eine Schachgruppe mehrere Mannschaften, so sind die Stamm- und Ersatzspieler nachgeordneter Mannschaften automatisch auch Ersatzspieler der übergeordneten Mannschaft(en). Für die Rangordnung der Mannschaften ist ihre Bezeichnung maßgebend.
- 2.2 Die Mannschaften sind zu Beginn der Spielrunde dem Spielleiter namentlich zu melden (Vordruck); die jeweiligen Stammspieler sind in der Brettfolge zu nominieren. Ferner ist für jede Mannschaft ein Mannschaftsführer und sein Stellvertreter zu benennen; diese müssen nicht Stammspieler der Mannschaft sein.

- 2.3 Für jede Mannschaft ist ferner ein Startgeld von 5 € zu entrichten und auf das Konto des BBV Südbayern (Nr. 888990 bei der Sparda-Bank München zu überweisen (IBAN: DE14 7009 0500 0000 8889 90; BIC: GENODEF1S04).
- 2.4 Die gemeldete Aufstellung ist für die gesamte Spielsaison und alle 90-Minuten-Mannschaftskämpfe verbindlich. Ersatzspieler (keine Gastspieler) können nachgemeldet werden. Die Spieler dürfen gegenüber der Grundaufstellung jeder um höchstens einen Platz die Bretter tauschen. Bei Ausfall eines Spielers oder Spielermangel dürfen Bretter unbesetzt bleiben. Kommen Ersatzspieler zum Einsatz, so müssen die verbliebenen Stammspieler zunächst aufrücken; die dadurch entstandene Brettfolge gilt dann als Grundaufstellung im Sinne von Satz 3.
- 2.5 Steht fest, daß eine Mannschaft am Spieltag nur mit weniger als vier Mann antreten kann, so ist dies der gegnerischen Mannschaft zum frühest möglichen Zeitpunkt mitzuteilen, damit der nicht benötigte Spieler womöglich noch verständigt werden kann. Der nicht erscheinende Spieler muß bei der Mannschaftsaufstellung (Nr. 2.4) berücksichtigt und im Spielbericht aufgeführt werden.
- 2.6 Stammspieler können in nachrangigen Mannschaften nicht als Ersatzspieler eingesetzt werden. Wer im übrigen dreimal oder öfter in höherrangigen Mannschaften eingesetzt worden ist, darf in der laufenden Saison in rangniedrigeren Mannschaften nicht mehr eingesetzt werden; Meisterschaftsrunde und Mannschaftspokal sind hierbei getrennt zu rechnen.
- 2.7 Treffen bei einer Spielpaarung Mannschaften von Schachgruppen aufeinander, die beide mehrere Mannschaften im Bewerb haben, so gilt folgendes: Wer bereits (als Stamm- oder Ersatzspieler) einer anderen Mannschaft gegen die aktuelle Mannschaft der gegnerischen Schachgruppe gespielt hat, darf in der gleichen Saison nicht mehr als Ersatzspieler einer anderen Mannschaft gegen die gleiche Gegner-Mannschaft eingesetzt werden.
- 2.8 Für die Richtigkeit und Zulässigkeit der tatsächlichen Mannschaftsaufstellung sind die Mannschaften (Mannschaftsführer) selbst verantwortlich. Der Spielleiter prüft die Aufstellungen anhand der Spielberichte (Nr. 4.6). Bei Fehlern werden unzulässig aufgestellte Spieler (beginnend bei Brett 4) so lange gestrichen, bis sich eine zulässige Aufstellung ergibt; das Ergebnis wird ggf. entsprechend korrigiert.

3 **Besondere Regeln**

Soweit nachstehend keine ausdrückliche Regelung getroffen ist, sind die Regeln der FIDE und des Deutschen Schachbundes unmittelbar anzuwenden.

- 3.1 Die Gesamtbedenkzeit für jeden Spieler beträgt 90 Minuten ohne Rücksicht auf die Zahl der ausgeführten Züge. Die FIDE-Regeln für eine Schnellpartie gelten also nicht unmittelbar. Die Partie muß jedoch nicht mitgeschrieben werden. Aufzeichnungen sind freiwillig, werden aber als Nachweis des Partieverlaufs (z.B. Stellungswiederholungen) anerkannt.
- 3.2 Verstöße gegen Art. 11.2 der FIDE-Regeln können nur in krassen Fällen einen Protest begründen. Art. 11.3 der FIDE-Regeln finden keine Anwendung

- 3.3 Über jeden Mannschaftskampf ist ein Spielbericht zu fertigen und dem Spielleiter per e-mail oder Brief am gleichen oder nächsten Tag zu übermitteln. Aus dem Spielbericht müssen außer dem Gesamtergebnis auch die Besetzung der einzelnen Bretter und die Einzelergebnisse ersichtlich sein; ferner ggf. besondere Vorkommnisse wie das Nichtantreten benannter Spieler. Der Spielbericht kann als einfacher Text oder unter Verwendung des einschlägigen Word-Dokuments abgefaßt werden. Kopie des Spielberichts ist auch der gegnerischen Mannschaft und dem Verwalter der Homepage (mail@guenter-loeffler.de) zu übermitteln
- 3.4 Streitfälle entscheidet der Spielleiter abschließend. Ist dessen Schachgruppe direkt oder indirekt betroffen, ist gegen die Entscheidung Einspruch möglich; in diesem Falle entscheidet das Votum der Schachgruppenleiter endgültig (diese Entscheidung kann bei unstreitigem Sachverhalt auch per e-mail herbeigeführt werden). Proteste werden nur behandelt, wenn sie innerhalb von zwei Werktagen nach dem Spieltermin beim Spielleiter eingegangen sind.

Mannschaftsmeisterschaft

4 Spielmodus

- 4.1 Die Meisterschaftsrunde wird in einer einheitlichen Spielklasse durchgeführt
- 4.2 Es werden 7 Runden nach einem modifizierten „Schweizer System“ gespielt; dabei werden Mannschaften derselben Schachgruppe nicht gegeneinander gepaart.
- 4.3 Die Spielrunden finden im allgemeinen im 3-Wochen-Rhythmus statt; die Spielwochen werden vom Spielleiter unter Berücksichtigung anderer Turniere vor Saisonbeginn in einem Rahmen-Terminplan festgelegt und mitgeteilt.
- 4.4 Nimmt an der Meisterschaftsrunde eine ungerade Zahl von Mannschaften teil, so ist in den ersten 6 Runden jeweils eine davon zunächst spielfrei. Die spielfreie Mannschaft wird vom Spielleiter so bestimmt, wie es ihm für die weitere Auslosung nach dem „Schweizer System“ am günstigsten erscheint, Zum Zweck der Auslosung werden der spielfreien Mannschaft zunächst ein Mannschaftspunkt und zwei Brettunkte gutgeschrieben. Nach der 6. Runde spielen die bis dahin spielfrei gewesenen Mannschaften in einer Zusatzrunde gegeneinander. Diese wird für nach der 7. Runde terminiert; ihre Ergebnisse haben deshalb keinen Einfluß auf die Paarungen der 7. Runde. In der 7. Runde bleibt dann die nach dem Stand der 6. Runde der Tabellenmitte nächstplatzierte, nicht spielfrei gewesene Mannschaft spielfrei und erhält endgültig einen Mannschaftspunkt und zwei Brettunkte gutgeschrieben.
- 4.5 Die in den Terminlisten der einzelnen Runden jeweils erstgenannten Mannschaften haben Heimrecht und spielen am 1. und 3. Brett mit den schwarzen, am 2. und 4. Brett mit den weißen Steinen.

5 Spielpaarungen, Termine

- 5.1 Alle Spiele werden grundsätzlich werktags (Montag bis Donnerstag) nach Dienstschluß ausgetragen. Die Mannschaften legen mit der Mannschaftsmeldung fest, an welchen Wochentagen sie ihre Heimspiele austragen wollen („Heimspieltag“). Gleichzeitig können sie (höchstens) einen Wochentag bestimmen, an dem sie keinesfall spielen wollen, auch nicht als Gastmannschaft („Nicht-Spieltag“). Generelle Änderungen oder Änderungen im Einzelfall müssen dem Spielleiter rechtzeitig (spätestens zum Ergebnis-Schlußtermin der vorausgegangenen Runde) mitgeteilt werden, damit er sie bei der Terminfestlegung berücksichtigen kann.
- 5.2 Der Spielleiter berücksichtigt diese Angaben bei der Festlegung der Termine für die einzelnen Paarungen. Trifft der Heimspieltag der Heimmannschaft mit dem Nicht-Spieltag der Gastmannschaft zusammen, so läßt der Spielleiter den Termin offen. In diesem Fall hat die Heimmannschaft der Gastmannschaft unverzüglich einen anderen Wochentag innerhalb derselben Woche anzubieten. Dieser ist für beide Mannschaften ebenso verbindlich, wie eine Terminbestimmung durch den Spielleiter.
- 5.3 Die Paarungen und Termine werden den Mannschaften jeweils vor Beginn der nächsten Runde mitgeteilt; Grundlage für die Bestimmung der Spielwoche ist der vor Beginn der Saison herausgegebene Rahmen-Terminplan. Die festgesetzten Termine sind von den Mannschaften grundsätzlich einzuhalten. Sie können jedoch im beiderseitigen Einvernehmen einen anderen Termin in derselben oder der vorhergehenden Woche vereinbaren; der Spielleiter ist davon zu unterrichten.
- 5.4 Verlegungen in eine im Rahmen-Terminplan ausgewiesene Nachholwoche sind dem Spielleiter mitzuteilen. Der Ergebnis-Meldeschuß ist in jedem Falle einzuhalten. Weitere Verlegungen im Einzelfall bedürfen der vorherigen Genehmigung durch den Spielleiter. Dieser kann die Genehmigung verweigern, wenn sie sich mit den Grundsätzen einer regulären Paarungsfestlegung nach dem „Schweizer System“ nicht vereinbaren läßt; dies gilt insbesondere für die vorletzte Runde.
- 5.5 Eine einmal vereinbarte Terminsverlegung kann nur einvernehmlich und unter Beachtung der in Nr. 3.4 bestimmten Regeln erneut geändert werden. Spielausfälle (z.B. wegen Spielermangels) sind dem Gegner in der Regel spätestens einen Tag vorher mitzuteilen, damit die Spieler benachrichtigt werden können. Verlegungswünsche, die erst am vorgesehenen Spieltag geäußert werden, sind unzumutbar.
- 5.6 Jede Mannschaft kann einmal in der Saison in besonderen Fällen (z.B. Ausfall mehrerer Spieler durch voraussehbare Gründe wie Urlaub, Kur, Dienstreise) eine Verlegung in eine frühere oder spätere Woche verlangen. Ein solches Begehren muß dem Spielleiter vor der Festlegung der Anfangsrunden bzw. spätestens bis zum Ergebnis-Meldeschuß der vorausgehenden Runde mitgeteilt werden. Der Spielleiter unterrichtet die gegnerische Mannschaft unverzüglich. Diese kann die Verlegung nur aus einem ebenso wichtigen Grund ablehnen; in einem solchen Fall stellt der Spielleiter die Paarungsliste neu zusammen.

6 Wertung

- 6,1 Erzielt eine Mannschaft bei einem Mannschaftskampf mehr als zwei Brettunkte, so gewinnt sie zwei Mannschaftspunkte, bei zwei Brettunkten erhält sie einen Mannschaftspunkt. Kommt eine Begegnung nicht zustande, so wird der Kampf mit zwei Mannschafts- und vier Brettunkten für diejenige Mannschaft gewertet, die ihren Verpflichtungen nachgekommen ist. Sind beide Mannschaften für das Nichtzustandekommen verantwortlich, so kann der Spielleiter eine Notfrist für eine Spielnachholung bestimmen; andernfalls wird die Begegnung für beide Mannschaften als mit Null Brettunkten verloren gewertet.
- 6,2 Für die abschließende Rangfolge in der Meisterschaftstabelle sind nacheinander maßgebend
- die gewonnenen Mannschaftspunkte
 - die gewonnenen Brettunkten
 - (falls gegeben) der direkte Vergleich (ohne „Berliner Wertung“)
 - die Buchholz-Wertung nach Mannschaftspunkten
 - die Buchholz-Wertung nach Brettunkten
- 6,3 Sind nach Abschluß aller Runden an der Tabellenspitze zwei Mannschaften nach Mannschaftspunkten gleich, so ist zur Feststellung des Meisters abweichend von Nr. 6.2 ein Stichkampf (Nr.6.4) durchzuführen. Sind mehrere Mannschaften gleich, so erfolgt nur ein Stichkampf nach dem Prinzip der Bestwertung, also zwischen den zwei gemäß Nr.6.2 bestplatzierten Mannschaften.
- 6,4 Für Stichkämpfe gelten abweichend folgende Regeln:
- Heimrecht erhält diejenige Mannschaft, die in der Normalrunde Gastmannschaft war,
 - die Heimmannschaft spielt am 1. und 4. Brett mit den schwarzen, am 2. und 3. Brett mit den weißen Steinen
 - endet der Stichkampf unentschieden, so ist zunächst die „Berliner Wertung“ maßgebend; ist auch diese gleich, so entscheidet das höchstrangige gewonnene Brett. Enden alle Spiele „remis“, so ist unmittelbar anschließend die Entscheidung mittels 15-Minuten-Schnellpartien mit gleicher Brettbesetzung aber vertauschten Farben herbeizuführen (evtl. Berliner Wertung und höchstes Gewinnbrett wie vor). Enden auch diese ohne Entscheidung, so bleibt es bei der Rangfolge nach Tabelle.

Mannschafts-Pokalturnier

- 7,1 Das Mannschafts-Pokalturnier wird im K.-O.-System ausgespielt. Bei mehr als 16 Teilnehmern sind in der 1. Runde der Pokalverteidiger und (entsprechend der Platzierung des Vorjahres in der Meisterschaftsrunde) weitere Mannschaften spielfrei. Im übrigen entscheidet der Spielleiter über die Rundeneinteilung je nach der Teilnehmerzahl.

- 7.2 Die Spielwochen legt der Spielleiter vor Saisonbeginn unter Berücksichtigung der Meisterschaftsrunde und anderer Turniere fest. Die Auslosung des Pokalturniers erfolgt für alle Runden im voraus und wird den teilnehmenden Mannschaften vor der 1. Runde mitgeteilt. Die im Rahmen-Terminplan angegebenen Wochen sind nicht verbindlich. Die Mannschaften können beliebige andere Termine vereinbaren, sofern diese mindestens eine volle Woche vor der im Rahmenterminplan für die nächste Runde angegeben Spielwoche liegen. Solche abweichende Termine sind dem Spielleiter mitzuteilen.
- 7.3 Kommt eine Begegnung nicht zustande, so wird der Kampf für diejenige Mannschaft als gewonnen gewertet, die ihren Verpflichtungen nachgekommen ist. Sind beide Mannschaften für das Nichtzustandekommen verantwortlich, so kann der Spielleiter eine Notfrist für eine Spielnachholung bestimmen; andernfalls wird die Begegnung für beide Mannschaften als verloren und der vorgesehene Gegner der nächsten Runde kampfflos als Sieger gewertet.
- 7.4 Im Pokalturnier spielt die Heimmannschaft am 1. und 4. Brett mit den schwarzen, am 2. und 3. Brett mit den weißen Steinen. Endet der Kampf unentschieden, so ist zunächst die „Berliner Wertung“ maßgebend; ist auch diese gleich, so entscheidet das höchstrangige gewonnene Brett. Enden alle Spiele „remis“, so ist unmittelbar anschließend die Entscheidung mittels 5-Minuten-Blitzpartien mit gleicher Brettbesetzung aber vertauschten Farben herbeizuführen (evtl. Berliner Wertung und höchstes Gewinnbrett wie vor). Erforderlichenfalls sind weitere Blitzrunden mit erneutem Farbentausch zu spielen bis zur Entscheidung.
- 7.5 Über jeden Pokal-Mannschaftskampf ist ein Spielbericht zu fertigen und dem Spielleiter per e-mail oder Brief am gleichen oder nächsten Tag zu übermitteln. Aus dem Spielbericht müssen außer dem Gesamtergebnis auch die Besetzung der einzelnen Bretter und die Einzelergebnisse ersichtlich sein; ferner ggf. besondere Vorkommnisse wie das Nichtantreten benannter Spieler. Der Spielbericht kann als einfacher Text oder unter Verwendung des einschlägigen speziellen Word-Dokuments abgefaßt werden. Kopie des Spielberichts ist auch der gegnerischen Mannschaft und dem Verwalter der Homepage (mail @guenter-loeffler.de) zu übermitteln
- 7.6 Der Spielleiter gibt nach jeder Runde den verbliebenen Mannschaften die Paarungen und Termine der nächsten Runde sowie die jeweiligen Ergebnis-Schlußtermine bekannt.