



Ausschreibung

Mannschaftsmeisterschaften

Veranstalter	Kölner Schachverband von 1920 e. V. (KSV)
Spielregeln	Es gelten die FIDE-Regeln, die verbindlichen (g-)Regelungen der BTO NRW sowie die KSV-Spielordnung in der aktuellen Fassung
3 – Punkte – Regelung	3-Punkte-Regelung bei Mannschaftskämpfen bedeutet: Sieg = 3, Remis = 2, Niederlage = 1, Kampflös = 0 Brettunkte Auf dem Spielbericht ist das Einzelergebnis folgendermaßen einzutragen: Sieg 1-0 = 3-1, Remis = 2-2, Verlust = 1-3 und kampflöser Gewinn statt + / - = 3 – 0
Bedenkzeit	Die Bedenkzeit beträgt 100 Minuten für 40 Züge, danach 50 Minuten für weitere 20 Züge, sodann weitere 15 Minuten und einen Zeitzuschlag von 30 Sekunden je Zug ab dem ersten Zug der Partie
Spielbeginn	Spielbeginn ist sonntags um 11.00 Uhr. Verzögerungszeiten vor Spielbeginn gehen zu Lasten der verursachenden Mannschaft. Die Wartezeit beträgt 30 Minuten ab (tatsächlichem) Spielbeginn.
Spielverlegungen	Grundsätzlich sollen Spiele nur vorverlegt werden. Spielverlegungen sind mindestens 4 Wochen vorher dem zuständigen Gruppenleiter unter Angabe von Gründen schriftlich oder per Email zu beantragen; siehe § 12 BTO/NRW.
Änderung von Turniersportstätte und / oder Kontaktadresse	Ändert sich während der Saison die Turniersportstätte oder die Kontaktadresse, ist dies im NRW-Ergebnisportal zu erfassen und außerdem dem zuständigen Gruppenleiter und den Gegnern schriftlich mitzuteilen (Das Zustellungsrisiko trägt der Absender) Und dem KSV mit dem Vereinsdaten Dokument mitzuteilen redaktion@koelner-schachverband.de
Spielbedingungen und Spielmaterial	Der Turnierraum muss eine ausreichende Größe haben, gut belüftet und ausreichend beheizt sein. Er muss genügend Bewegungsfreiheit für die Spieler bieten. Die Spieltische müssen ausreichend beleuchtet sein. Im Turnierraum muss Ruhe herrschen. Die Turniersportstätte hat spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn geöffnet zu sein. Die gastgebende Mannschaft hat dafür Sorge zu tragen, dass während der gesamten Spielzeit ausreichend alkoholfreie Getränke zum Erwerb zur Verfügung stehen. Im Spielbereich darf nicht geraucht und kein Alkohol angeboten oder verzehrt werden. Es müssen ausreichend Spiel- und Schreibmaterial sowie intakte



Kölner Schachverband von 1920 e. V.

Schachuhren vom Typ DGT XL, DGT 2010, DGT 3000 oder Schachtimer Silver (aktuelle Version) vom gastgebenden Verein gestellt werden.

Für die Uhren sollte eine Bedienungsanleitung vorhanden sein. Mängel gehen grundsätzlich zu Lasten der gastgebenden Mannschaft.

Partieformulare

Die Partieformulare müssen mindestens 60 Züge auf der Vorderseite haben

Es besteht Schreibpflicht während der gesamten Partie unabhängig von der Restbedenkzeit.

Spielklassen, Mannschaftsstärke und Auf- und Abstiegsregelung

Bezirksliga:

Gruppe Ost und West, 8 Spieler/innen pro Mannschaft, der jeweilige Gruppenerste steigt direkt in die Verbandsliga auf. Die beiden Gruppenzweiten ermitteln in einem Stichkampf den dritten Aufsteiger.

Der Gruppenzweite der Oststaffel hat dabei Heimrecht. Platz 9 und schlechter steigen ab

Bezirksklasse:

Gruppe Ost und West, 8 Spieler/innen pro Mannschaft, der jeweilige Gruppensieger und der Gruppenzweite steigen in die Bezirksliga auf.

Platz 9 und 10 steigen ab

1. Kreisklasse:

Gruppe Ost und West, 6 Spieler/innen pro Mannschaft, der jeweilige Gruppensieger und der Gruppenzweite steigen in die Bezirksklasse auf.

Platz 9 steigt ab.

2. Kreisklasse:

Eine Staffel, 6 Spieler/innen pro Mannschaft, der Gruppensieger und der Gruppenzweite steigen in die 1. Kreisklasse auf.

KEIN Absteiger.

4. Kreisklasse:

Eine Staffel, 4 Spieler/innen pro Mannschaft.

Diese Staffel wurde als Zusatzangebot in den Spielbetrieb aufgenommen um Vereinsmitgliedern, die sonst nur wenig oder gar nicht zum Einsatz kommen, die Möglichkeit zu bieten Spielpraxis zu erlangen.

Es gibt keine Auf- bzw. Absteiger.

Jeder in der Vereinsrangliste aufgeführte Spieler kann eingesetzt werden.

Die Rangliste ist einzuhalten.

Seniorenliga (Ü50):

4 Spieler/innen pro Mannschaft.

Spielberechtigt sind Ranglistenspieler die im Saisonstartjahr das 50. Lebensjahr vollendet haben oder älter sind.

Aufgaben des Mannschaftsführers

Der Mannschaftsführer stellt am Spieltag die Mannschaft auf und trägt die Spieler mit gemeldeter Rangfolgenummer, Name und Vorname auf dem Spielbericht ein.

Nach Ende des Mannschaftskampfes unterschreibt er den Spielbericht mit dem Ergebnis.

Er kann seine Spieler auffordern, Remis anzunehmen, abzulehnen oder anzubieten. Er kann seinen Spieler auch auffordern, die Partie aufzugeben. Dem Spieler ist es überlassen, ob er einer Aufforderung Folge leistet.

Der Mannschaftsführer darf seine Spieler nicht unmittelbar nach Beurteilung der Stellung zu Remis / Aufgabe beraten.

Der Mannschaftsführer darf seine Spieler nicht auffordern, schneller zu ziehen. Beides wird als (spielentscheidendes) Hineinreden in die Partie gewertet.

Aufgaben des Wettkampfleiters

Die Gastmannschaft stellt den Wettkampfleiter.

Es sollte ein möglichst regelkundiger Spieler benannt werden, der diese Aufgabe während der ganzen Saison übernimmt, er sollte im Besitz der gültigen FIDE-Regeln und BTO sein.

Der Wettkampfleiter hat sich neutral zu verhalten. In Situationen, die sein Eingreifen erfordern, ist er zur Entscheidung nicht nur berechtigt, sondern auch verpflichtet. Muss er tätig werden, darf er seine Uhr anhalten.

Der Wettkampfleiter übernimmt während des Mannschaftskampfes alle Aufgaben des Schiedsrichters.

Dazu gehört:

- Prüfen der Spielbedingungen (z.B. Raumtemperatur, Geräusche)–
 - Einstellen und Funktionskontrolle der Schachuhren
 - Verlesen der Mannschaftsaufstellung
 - Freigabe der Bretter
 - Achten auf Einhaltung der Schreibpflicht
 - Bearbeitung von Regelverstößen
 - Feststellen von Zeitüberschreitung
 - Unterbinden von Fehlverhalten von Spielern (auch der eigenen Mannschaft) im Sinne von Art. 12 der FIDE-Regeln, notfalls bis hin zur Verlusterklärung
 - Ergebnismeldung im Ergebnisportal des SB NRW am Spieltag bis 20:00 Uhr.
-



Kölner Schachverband von 1920 e. V.

Regelung bezüglich Mobiltelefone und andere elektronische Kommunikationsmittel

Abweichend von FIDE-Regel 11.3.2.1 gilt: Während der Partie dürfen Mobiltelefone und andere elektronische Kommunikationsmittel nicht am Körper getragen werden, nicht benutzt werden und im Spielsaal keine Geräusche verursachen. Andernfalls verliert der Spieler die Partie. Der Wettkampfleiter kann vorab begründete Ausnahmen genehmigen. Jeder ist für sein Gerät selbst verantwortlich. Der Ausrichter haftet nicht für Verlust oder Beschädigung eines Gerätes.

Rechtsbelehrung Proteste

Proteste brauchen nicht angekündigt zu werden. Wenn ein Spieler oder ein Mannschaftsführer noch während des Wettkampfes einen Protest ankündigt, ist dieser auf dem Spielbericht und bei der Ergebnismeldung zu vermerken. Nach Möglichkeit wird sofort eine Beschreibung des Sachverhalts mit Nennung der Beteiligten und Zeugen erstellt. Handelt es sich um einen Protest gegen eine Verlusterklärung, so wird die Partie zu Ende gespielt. Die Protestinstanz entscheidet dann, ob die Verlusterklärung bestehen bleibt oder das „erspielte“ Ergebnis zählt.

Gegen Entscheidungen eines Wettkampfleiters ist durch die direkt betroffenen Spieler und Mannschaftsführer ein Antrag auf Spielleiterentscheidung gemäß §9.1 BTO NRW möglich. Der Antrag ist schriftlich oder per Email an den Spielleiter Mannschaft zu senden.
Antragsfrist: 5 Tage Antragsgebühr: keine

Gegen Entscheidungen eines Wettkampfleiters ist durch alle anderen Betroffenen gemäß §9.4 BTO NRW sowie gegen Entscheidungen des Gruppenleiters ist Protest möglich.

Gegen diese Ausschreibung ist Protest gemäß §9 der BTO NRW möglich.

Der Protest ist per Email oder in zehnfacher Ausfertigung schriftlich an den Spielausschussvorsitzenden zu senden.
Julian Spradley, Karl-Arnold-Straße 116, 50374 Erftstadt
spielausschuss@koelner-schachverband.de.

Protestfrist / - gebühr

10 Tage / 100,00 Euro
