



Spielordnung des Kölner Schachverband von 1920 e.V.

§ 1 Anwendungsbereich

- (1) Mit dieser Spielordnung wird ein Rahmen für die Durchführung von Turnieren und Meisterschaften des Kölner Schachverbandes von 1920 e.V. (KSV) festgelegt.
- (2) Es gelten grundsätzlich und unmittelbar die Spielregeln und generellen Bestimmungen der übergeordneten Schachorganisation [insbesondere die „g-Bestimmungen“ der Bundesturnierordnung des Schachbund Nordrhein-Westfalen e.V. (BTO)].
- (3) Die jeweilige Turnierausschreibung regelt die Einzelheiten und ist bindend.
- (4) Bei allen Jugendturnieren gilt die Turnierordnung der Kölner Schachjugend (KSJ-TO).

§ 2 Spieljahr

- (1) Das Spieljahr des KSV beginnt am 1. August eines jeden Jahres und endet am 31. Juli des darauf folgenden Jahres.

§ 3 Turnierarten

- (1) Der KSV führt üblicherweise folgende Turniere und Meisterschaften durch:
 - a) KSV-Einzelmeisterschaft;
 - b) Dähne-Pokal;
 - c) KSV-Blitzeinzelmeisterschaft;
 - d) KSV-Blitzeinzelmeisterschaft der Senioren;
 - e) KSV-Blitzmannschaftsmeisterschaft;
 - f) KSV-Schnellschacheinzelmeisterschaft;
 - g) Offene Kölner Stadtmeisterschaft;
 - h) KSV-Mannschaftsmeisterschaften.
- (2) Der Spielausschuss kann weitere Turniere und Meisterschaften beschließen.
- (3) Die Planung, Termingestaltung und Gesamtleitung der Turniere und Meisterschaften obliegen der KSV-Spielleitung.

§ 4 Auszeichnungen

- (1) Die Sieger der Turniere und Meisterschaften erhalten eine Urkunde sowie den entsprechenden Meistertitel.
- (2) Nehmen an einer Einzelmeisterschaft (mit Ausnahme des Dähne-Pokals) mindestens drei Frauen teil, wird der entsprechende Titel der Fraueneinzelmeisterin vergeben.

§ 5 Teilnahmeberechtigung

- (1) An allen Turnieren und Meisterschaften können, mit Ausnahme der offenen Kölner Stadtmeisterschaft, nur Spieler teilnehmen, die spielberechtigte Mitglieder eines dem KSV angehörenden Vereins sind.

§ 6 KSV-Einzelmeisterschaft

- (1) Bei der KSV-Einzelmeisterschaft werden innerhalb einer Saison mindestens fünf Runden Schweizer System gespielt.
- (2) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie. Ab dem 1. Zug gibt es einen Aufschlag von 30 Sekunden pro Zug.
- (3) Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Buchholzwertung. Bei erneuter Gleichheit entscheidet die Summenwertung.
- (4) Die Erstplatzierten qualifizieren sich in Abhängigkeit der zur Verfügung stehenden Qualifikationsplätze für die SVM-Einzelmeisterschaft.
- (5) Die KSV-Einzelmeisterschaft wird zur DWZ-Auswertung eingereicht.

§ 7 Dähne-Pokal

- (1) Der Dähne-Pokal wird im K.O. System ausgetragen.
- (2) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie. Ab dem 1. Zug gibt es einen Aufschlag von 30 Sekunden pro Zug.
- (3) Im K.O.-System scheiden die Verlierer aus. Endet die Partie Remis, werden zwei Blitzpartien (Bedenkzeit 5 Minuten je Spieler) gespielt. Sollte es dann immer noch keinen Sieger geben, wird bis zur nächsten Gewinnpartie weitergeblitzt.
- (4) Der Sieger qualifiziert sich für den SVM-Dähne-Pokal.
- (5) Der Dähne-Pokal wird zur DWZ-Auswertung eingereicht.

§ 8 KSV-Blitzeinzelmeisterschaft

- (1) Die KSV-Blitzeinzelmeisterschaft wird bis 16 Teilnehmer als Rundenturnier gespielt. Bei mehr als 16 Teilnehmer werden 15 Runden Schweizer System gespielt.
- (2) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 5 Minuten.
- (3) Bei Punktgleichheit entscheidet bei einem Rundenturnier die Sonneborn-Berger-Wertung und dann der direkte Vergleich. Bei einem Turnier nach Schweizer System entscheidet die Buchholz Wertung und dann die Summenwertung.
- (4) Die Erstplatzierten qualifizieren sich in Abhängigkeit der zur Verfügung stehenden Qualifikationsplätze für die SVM-Blitzeinzelmeisterschaft.

§ 9 KSV-Blitzeinzelmeisterschaft der Senioren

- (1) Die KSV-Blitzeinzelmeisterschaft der Senioren wird bis 16 Teilnehmer als Rundenturnier gespielt. Bei mehr als 16 Teilnehmern werden 15 Runden Schweizer System gespielt.

- (2) Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich einem KSV-Verein angehörende Spieler, die zum Zeitpunkt des Turniers mindestens 50 Jahre alt sind.
- (3) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 5 Minuten.
- (4) Bei Punktgleichheit entscheidet bei einem Rundenturnier die Sonneborn-Berger-Wertung und dann der direkte Vergleich. Bei einem Turnier nach Schweizer System entscheidet die Buchholz Wertung und dann die Summenwertung.

§ 10 KSV-Blitzmannschaftsmeisterschaft

- (1) Die KSV-Blitzmannschaftsmeisterschaft wird als Rundenturnier gespielt.
- (2) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 5 Minuten.
- (3) Bei Punktgleichheit entscheiden die erzielten Brettpunkte, gefolgt von der Sonneborn-Berger-Wertung, gefolgt vom direkten Vergleich und der Berliner Wertung.
- (4) Zur Ermittlung des ersten Platzes werden bei Punktgleichheit von zwei Mannschaften zwei weitere Partien (bei mehreren Mannschaften ein weiteres Rundenturnier) gespielt. Besteht auch dann noch Punktgleichheit, wird so lange jeweils eine Partie weitergespielt, bis ein Sieger feststeht.
- (5) Die Erstplatzierten qualifizieren sich in Abhängigkeit der zur Verfügung stehenden Qualifikationsplätze für die SVM-Blitzmannschaftsmeisterschaft.

§ 11 KSV-Schnellschacheinzelmeisterschaft

- (1) Bei der KSV-Schnellschacheinzelmeisterschaft werden mindestens sieben Runden Schweizer System gespielt.
- (2) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 15 Minuten.
- (3) Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Buchholzwertung. Bei erneuter Gleichheit entscheidet die Summenwertung.

§ 12 Offene Kölner Stadtmeisterschaft

- (1) Bei der offenen Kölner Stadtmeisterschaft werden mindestens sieben Runden Schweizer System gespielt.
- (2) Das Turnier kann in mehreren Klassen ausgetragen werden.
- (3) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie. Ab dem 1. Zug gibt es einen Aufschlag von 30 Sekunden pro Zug.
- (4) Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Buchholzwertung. Bei erneuter Gleichheit entscheidet die Sonneborn-Berger-Wertung.
- (5) Die offene Kölner Stadtmeisterschaft wird zur DWZ-Auswertung eingereicht.

§ 13 KSV-Mannschaftsmeisterschaften

(1) Allgemeines

- (1.1) Der Verein meldet seine Mannschaften beim Spielleiter Mannschaft bis zu dem von diesem festgesetzten Termin. Die Meldung hat in der vom Spielleiter vorgesehenen Form zu erfolgen.

- (1.2) Die Mannschaftsmeisterschaft wird in den vier Klassen (in absteigender Reihenfolge) Bezirksliga (BZL), Bezirksklasse (BKL) sowie 1. und 2. Kreisklasse (1.KKL und 2.KKL) durchgeführt.
- (1.3) Der Spielleiter Mannschaft kann für jede Liga einen Staffelleiter ernennen, der an seiner statt die Leitung der betreffenden Liga übernimmt.
- (1.4) Es kann eine Seniorenliga ausgerichtet werden, in der nur Spieler spielberechtigt sind, die zu Saisonbeginn mindestens 50 Jahre alt sind. Die Seniorenliga ist unabhängig von den restlichen Klassen. Es gibt keine Auf- und Absteiger.
- (1.5) Die Staffelgröße soll nicht mehr als zehn Mannschaften betragen. Treten mehr als zehn Mannschaften in einer Klasse an, werden zwei oder mehr Staffeln gebildet. Die Staffeltzuteilung erfolgt ausschließlich nach regionalen Gesichtspunkten. Ist ein Verein mit mehreren Mannschaften in einer Klasse vertreten, so werde diese Mannschaften auf die zur Verfügung stehenden Staffeln verteilt. Sind mehrere Mannschaften eines Vereins in einer Staffel, treten sie in der ersten Runde gegeneinander an.
- (1.6) Neugegründete und zurückgezogene Mannschaften beginnen in der untersten Klasse. Der Spielausschuss kann auf Antrag abweichende Regelungen vornehmen. Der Antrag ist bis spätestens zwei Wochen vor Ablauf der Mannschaftsmeldefrist beim Vorsitzenden des Spielausschusses einzureichen.
- (1.7) In der BZL besteht eine Mannschaft aus acht Spielern. In den restlichen Klassen besteht sie aus sechs Spielern. Der Spielleiter kann Ausnahmen erlauben. Eine Mannschaft gilt bei Einsatz der Hälfte ihrer Spieler als angetreten.

(2) Auf- und Abstiegsregelungen

- (2.1) Die dem KSV zustehende Anzahl an Aufstiegsplätzen aus der BZL in die Mittelrhein-Verbandsligen richtet sich nach der Turnierordnung des Schachverbandes Mittelrhein e.V. (SVM). Die aus den SVM-Verbandsligen absteigenden KSV-Mannschaften spielen im folgenden Spieljahr in der BZL.
- (2.2) In den übrigen Klassen steigen mindestens die beiden Erstplatzierten in die nächsthöhere Klasse auf. Der Spielleiter kann an die Staffelgröße angepasste Regelungen festlegen.
- (2.3) Verzichten Mannschaften auf den Aufstieg, kann der Spielausschuss beschließen, die vakanten Plätze an die Nächstplatzierten zu vergeben.
- (2.4) Mit Ausnahme der untersten Klasse steigen alle Mannschaften ab dem neunten Tabellenplatz bzw. mindestens die beiden Letztplatzierten ab. Der Spielleiter kann an die Staffelgröße angepasste Regelungen festlegen.
- (2.5) Sollte eine Mannschaft zweimalig zu einem Mannschaftskampf nicht antreten, steht sie automatisch als erster Absteiger fest, kann aber weiter am Spielbetrieb teilnehmen. Dies gilt nur für die BZL und BKL.

- (2.6) Bei punktgleichen Mannschaften entscheidet in absteigender Reihenfolge nachfolgende Regelung über die Platzierung:
- a) Der direkte Vergleich;
 - b) die Partiepunkte der betroffenen Mannschaften untereinander;
 - c) die Berliner Wertung;
 - d) ein StICKkampf (sofern Auf- bzw. Abstiegsplätze zu ermitteln sind);
 - d1) Sollte der StICKkampf zwischen zwei Mannschaften unentschieden ausgehen, gilt zunächst die Berliner Wertung. Bei einem weiteren Gleichstand wird gelöst.
 - d1) Sind mehr als zwei Mannschaften betroffen, wird ein einrundiges Rundenturnier ausgetragen. Sind am Ende wieder mehrere Mannschaften punktgleich auf dem ersten Platz, zählt zunächst der direkte Vergleich, dann die Partiepunkte der betroffenen Mannschaften untereinander und dann die Berliner Wertung. Bei einem weiteren Gleichstand wird gelöst.

(3) Spieltechnisches

- (3.1) Die KSV-Mannschaftsmeisterschaften werden als Rundenturnier gespielt.
- (3.2) Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie. Ab dem ersten Zug gibt es einen Aufschlag (Inkrement) von 30 Sekunden pro Zug.
- (3.3) Die KSV-Mannschaftsmeisterschaften werden zur DWZ-Auswertung eingereicht.

(4) Leitung von Mannschaftskämpfen

- (4.1) Für die Leitung von Mannschaftskämpfen wird von der Gastmannschaft ein Wettkampfleiter bestimmt.
- (4.2) Der zuständige Spielleiter kann die Leitung einzelner Mannschaftskämpfe selbst übernehmen oder einen neutralen Wettkampfleiter einsetzen.
- (4.3) Der Wettkampfleiter übernimmt alle Aufgaben der Turnierleitung gemäß BTO.
- (4.4) Jede Mannschaft benennt dem Wettkampfleiter einen Mannschaftsführer. Ein Mannschaftsführer kann nicht gleichzeitig Wettkampfleiter sein. Zu den Aufgaben des Mannschaftsführers gehören u.a.
 - a) das Aufstellen der Mannschaft;
 - b) die Wahrnehmung des Rechts, seine Spieler zur Partieaufgabe, Abgabe oder Annahme eines Remisangebots anzuhalten;
 - c) die Bestätigung des Wettkampfergebnisses durch seine Unterschrift auf dem Spielbericht;
 - d) die Ausübung des Hausrechts nach Aufforderung durch den Wettkampfleiter.

- (4.5) Ist ein Mannschaftsführer mit der vom Wettkampfleiter getroffenen Entscheidung nicht einverstanden, kann gemäß BTO die Entscheidung des zuständigen Spielleiters beantragt werden.
- (4.6) Können auftretende Meinungsverschiedenheiten durch den Wettkampfleiter (Spielleiter) nicht geschlichtet werden, sind die Partien der Betroffenen trotzdem unbedingt zu Ende zu spielen. Der Sachverhalt ist zur Entscheidung an die nächste Instanz zu geben.
- (4.7) Der Wettkampfleiter ist für die Veröffentlichung des Mannschaftsergebnisses mit allen Einzelergebnissen bis 20:00 Uhr über den Ergebnisdienst des SB-NRW verantwortlich. Alle für die Wertung wichtigen Umstände müssen durch den Inhalt des Spielberichts oder ergänzende Bemerkungen belegt werden.

(5) Punktwertung

- (5.1) Für eine gewonnen Einzelpartie erhält man drei Brettunkte; für eine unentschiedene zwei und für eine verlorene Partie einen Brettpunkt. Für eine kampflos verlorene Partie gibt es null Brettunkte.
- (5.2) Für einen gewonnen Mannschaftskampf erhält man zwei Mannschaftspunkte; für einen unentschiedenen einen und für einen verlorenen null Mannschaftspunkte.
- (5.3) Es gewinnt diejenige Mannschaft den Mannschaftskampf, die am Ende mehr Brettunkte erreicht hat.
- (5.4) Tritt bei Mannschaftskämpfen eine Mannschaft zum verbindlichen oder vereinbarten Termin nicht an, wird der Mannschaftskampf mit 0:2 Mannschaftspunkten und 0:24 Brettunkten (bei acht Spielern) bzw. 0:18 (bei sechs Spielern) als verloren gewertet.
- (5.5) Wenn Mannschaften, die weniger als die Hälfte der zu spielenden Mannschaftskämpfe gespielt haben, während der laufenden Saison zurückgezogen werden, werden ihre Ergebnisse annulliert. Haben Sie mindestens die Hälfte der Mannschaftskämpfe gespielt, bleiben die Ergebnisse bestehen; die restlichen Mannschaften erhalten zwei Mannschaftspunkte.

(6) Geldbußen

- (6.1) Die Geldbußen betragen bei:

a) Unvollständiger oder verspäteter Berichtserstattung	10,- €
b) Nichtantritt zu einem Mannschaftskampf	bis zu 75,- €
c) Zurückziehen der Mannschaft nach dem 1. Spieltag (nur BZL/BKL)	100,- €
d) Verstoß gegen die Rangfolge	20,- €
e) freigelassenes Brett als Gastmannschaft (nur BZL/BKL)	15,- €
f) freigelassenes Brett als Heimmannschaft (nur BZL/BKL)	20,- €
g) sonstige grobe Verstöße oder unsportliches Verhalten	bis zu 50,- €

- (6.2) Geldbußen werden vom Spielleiter verhängt und bei Fall b) und g) in ihrer Höhe festgelegt. Sperren bedürfen der Zustimmung des Spielausschusses. Die Protest- und Berufungsinstanzen können in anhängigen Verfahren ebenfalls Geldbußen verhängen.
- (6.3) Wenn der Mannschaftsführer den Gruppenleiter bis Mittwoch 20:00 Uhr vor dem angesetzten Mannschaftskampf über ein nicht besetztes Brett informiert oder den Mannschaftskampf komplett absagt, wird die Geldbuße nicht fällig.
- (6.4) Sollten ein oder mehrere Bretter angekündigt nicht besetzt werden können, wird für die betreffende Mannschaft immer das/die hinterste/n Brett/er als automatisch kampflos verloren gewertet und darf/dürfen auch nachträglich nicht besetzt werden.
- (6.5) Die Festsetzung einer Geldbuße ist dem Betreffenden unter Angabe der Gründe und des Rechtsmittels mitzuteilen. Der Kassenwart und der Vorsitzende des Spielausschusses erhalten eine Kopie.

§ 14 Spielausschuss

- (1) Bei der Beschlussfassung über den Protest gegen eine Entscheidung durch die Spielleitung ruht das Stimmrecht dessen, der die Entscheidung getroffen hat. Liegt bei der Beschlussfassung Stimmgleichheit vor, entscheidet die Stimme des Spielausschussvorsitzenden.
- (2) Die Entscheidungen des Spielausschusses sind zu begründen und allen Beteiligten schriftlich mitzuteilen.

§ 15 Inkrafttreten

- (1) Diese Spielordnung wurde durch den Spielausschuss am 06.07.2022 beschlossen und ist am 07.07.2022 vom geschäftsführenden Vorstand genehmigt worden.