

**Allgemeine Spielordnung**  
Ergänzung zur BTO des SBNRW

Stand: 4.02.2017

**Allgemein**

1. **Einzelmeisterschaft**
2. **Mannschaftsmeisterschaft**
3. **Pokaleinzelmeisterschaft**
4. **Pokalmannschaftsmeisterschaft**
5. **Blitzeinzelmeisterschaft**
6. **Blitzmannschaftsmeisterschaft**
7. **Schnellschacheinzelmeisterschaft**
8. **Bußgeld**

**Allgemein**

Abweichend von den FIDE-Schachsportregeln 6.7 verliert jeder Spieler, der mehr als 30 Minuten nach Spielbeginn am Schachbrett eintrifft, die Partie, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders. Mitteilungen über die Meisterschaften gemäß der Turnierordnung auf der Homepage des Bundes sind offizielle Mitteilungen. Das Ergebnisportal ist Bestandteil der Homepage des Bundes. Die Frist der Rechtsmittel gemäß der Bundesturnierordnung 9 beginnt ab dem Tage der Veröffentlichung. Mitteilungen an Vereine, Mannschaften und Einzelspielern können elektronisch (z. B. mit einer E-Mail) erfolgen. Für die Teilnahme an Meisterschaften kann ein Startgeld erhoben werden.

**1. Einzelmeisterschaft**

- 1.1 Die Einzelmeisterschaft wird mit 16 Teilnehmern als ein Schweizer System-Turnier ausgetragen.
- 1.2 Zu der Einzelmeisterschaft des SBNRW werden zugelassen:
  - 1.2.1 je drei Spieler aus den beiden größten Verbänden,
  - 1.2.2 je zwei Spieler aus den weiteren Verbänden,
  - 1.2.3 der Meister des Vorjahres,
  - 1.2.4 ein Vertreter des Ausrichters.
- 1.3 Wird nach dem Meldeschluss von Teilnehmern auf die Teilnahme verzichtet oder sind gemeldete Teilnehmer nicht spielberechtigt, können Freiplätze vergeben werden.
- 1.4 Zur Einzelmeisterschaft muss mindestens vier Wochen vor Turnierbeginn eingeladen werden.
- 1.5 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 100 Minuten für die ersten 40 Züge, nach der Zeitkontrolle 50 Minuten je Spieler zusätzlich für die verbleibenden Züge, zusätzlich pro Zug 30 Sekunden von Beginn an (Fischer Modus).
- 1.6 Die Zahl der Aufsteiger zur Deutschen Einzelmeisterschaft richtet sich nach der Turnierordnung des Deutschen Schachbundes.
- 1.7 Bei Punktgleichheit richtet sich auf allen Plätzen die Reihenfolge nach der Buchholzwertung mit einem Streichergebnis. Ergibt sich auch danach Gleichstand, entscheidet die Summenwertung, bei nochmaligem Gleichstand wird gelöst.

**2. Mannschaftsmeisterschaft**

- 2.1 Die Mannschaftsmeisterschaft wird mit Achter-Mannschaften ausgetragen.
- 2.2 Die Mannschaftsmeisterschaft des Bundes wird in zwei Klassen durchgeführt:
  - 2.2.1 in der Oberliga NRW (eine Gruppe)
  - 2.2.2 in der NRW-Klasse (zwei Gruppen)

- 2.3 Die Aufstellung der Mannschaft ist von dem Mannschaftsführer spätestens 15 Minuten vor dem festgesetzten Wettkampfbeginn an den Schiedsrichter zu übergeben. Eine spätere Meldung führt zu einem entsprechenden Bedenkzeit Abzug bei allen Spielern dieser Mannschaft.
- 2.4 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 100 Minuten für die ersten 40 Züge, nach der Zeitkontrolle 50 Minuten je Spieler zusätzlich für die verbleibenden Züge, zusätzlich pro Zug 30 Sekunden von Beginn an (Fischer Modus).
- 2.5 Leitung von Mannschaftskämpfen
- 2.5.1 Mannschaftskämpfe werden von neutralen Schiedsrichtern geleitet, die vom Turnierleiter eingesetzt werden.
- 2.5.2 Der Schiedsrichter trifft alle während eines Mannschaftskampfes notwendigen Entscheidungen. Die Kosten des Schiedsrichters (Fahrtkosten und Tagegeld) sind den Vereinen mit der Ausschreibung bekannt zu geben.
- 2.5.3 Ist in einem Spielbereich der Einsatz von Schiedsrichtern nicht vorgesehen oder zu Beginn des Mannschaftskampfes kein Schiedsrichter anwesend, übernehmen die beiden Mannschaftsführer kollegial ggf. bis zu seinem Eintreffen dessen Aufgaben.
- 2.5.4 Die Kosten des Schiedsrichters (Fahrtkosten und Tagegeld) tragen beide Mannschaften je zur Hälfte. Sie sind im Spielbericht zu vermerken.
- 2.6 Punktwertung
- 2.6.1 Bei Mannschaftskämpfen gilt folgende Wertung:
- für einen gewonnenen Kampf 2 Punkte
  - für einen unentschiedenen Kampf 1 Punkt
  - für einen verlorenen Kampf 0 Punkte
- 2.6.2 Ein Mannschaftskampf ist gewonnen, wenn eine Mannschaft nach Beendigung des Kampfes mehr Brettpunkte erzielt hat als die andere.  
Ein Mannschaftskampf ist unentschieden, wenn beide Mannschaften nach Beendigung des Kampfes gleich viele Brettpunkte erzielt haben.  
Ein Mannschaftskampf ist verloren, wenn eine Mannschaft nach Beendigung des Kampfes weniger Brettpunkte erzielt hat als die andere.
- 2.6.3 Abweichungen von dieser Wertung können durch die Ausschreibung festgelegt werden.
- 2.7 Punktgleichheit
- 2.7.1 Bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten ergibt sich die Reihenfolge auf allen Plätzen aus der Zahl der erzielten Brettpunkte. Tritt auch nach Brettpunkten Gleichstand ein, gibt das Ergebnis der betroffenen Mannschaften untereinander (nötigenfalls nach Berliner Wertung) den Ausschlag. Führt das zu keinem Ergebnis, wird nach 2.8 ASpO verfahren, soweit es sich um Auf- oder Abstieg handelt.
- 2.7.2 Wenn bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten einer der betroffenen Mannschaften ein kampfloser Sieg (acht Brettpunkte durch Nichtantritt oder Spielleiter-Entscheid) enthalten ist, werden sowohl diese Brettpunkte als auch die von den punktgleichen Mannschaften gegen den betreffenden Gegner erzielten Brettpunkte gestrichen.
- 2.8 StICKKämpfe
- 2.8.1 Sind zwei Mannschaften betroffen, wird ein StICKkampf ausgetragen. Endet dieser unentschieden, so gilt die Berliner Wertung. Ergibt sich auch danach Gleichstand, wird gelöst.
- 2.8.2 Sind mehr als zwei Mannschaften betroffen, wird ein einrundiges Turnier ausgetragen. Sind in diesem Turnier wieder mehrere Mannschaften punktgleich, so werden die Ergebnisse der Kämpfe dieser Mannschaften in der StICKkampfrunde untereinander (nötigenfalls nach Berliner Wertung) gewertet. Entsteht auch dann noch Gleichstand, entscheidet bei den punktgleichen Mannschaften die Anzahl der Brettpunkte aus der StICKkampfrunde. Führt auch das zu keinem Ergebnis, so werden die Brettpunkte gemäß der Berliner Wertung umgerechnet. Ist wiederum Gleichstand, wird gelöst.

- 2.8.3 Heimrecht bei StICKkämpfen innerhalb einer Gruppe hat der Verein, der in der Meisterschaftsrunde gereist ist.
- 2.8.4 Bei StICKkämpfen zwischen Mannschaften verschiedener Gruppen gilt die Gruppennummer als Startnummer.
- 2.9 Auf- und Abstieg
- 2.9.1 Die beiden erstplatzierten Mannschaften der Oberliga NRW steigen in die 2. Bundesliga auf.  
Ist eine Mannschaft nicht startberechtigt oder verzichtet auf die Teilnahme an der 2. Bundesliga, rückt die nächstplatzierte Mannschaft nach, sofern sie mindestens Platz 5 erreicht hat.
- 2.9.2 Die letzten drei Mannschaften der Oberliga NRW steigen in die NRW-Klasse ab. Sofern keine Mannschaft aus der Bundesliga e.V. oder 2. Bundesliga in den Bereich des Schachbundes NRW absteigt, verringert sich der Abstieg aus der Oberliga NRW auf zwei Mannschaften.  
Nehmen Mannschaften ihr Startrecht in der Oberliga NRW nicht wahr, erhält vor den Dritten der NRW-Klasse zunächst der Achte der Oberliga NRW das Startrecht. Vor den Vierten der NRW-Klasse hat der Neunte der Oberliga NRW das Startrecht.
- 2.9.3 Aus der NRW-Klasse steigen gleichmäßig aus beiden Gruppen so viele Mannschaften in die Oberliga NRW auf, dass die Gruppenstärke von 10 Mannschaften in der Oberliga NRW erreicht wird. Bei einer ungeraden Anzahl von Mannschaften wird ein StICKkampf zwischen den gleich platzierten Mannschaften der beiden Gruppen durchgeführt.  
Bei vier oder fünf Absteigern aus der Bundesliga e.V. oder 2. Bundesliga in den Bereich des Schachbundes NRW, wird die Oberliga NRW im folgenden Jahr mit 12 Mannschaften durchgeführt, bei mehr als fünf Absteigern mit 14 Mannschaften. In der Folge wird die Gruppenstärke durch vermehrten Abstieg von 14 auf 12 und/oder von 12 auf 10 Mannschaften zurückgeführt. Verzichten in diesen Fällen Mannschaften auf ihr Startrecht, werden diese Plätze erst nachbesetzt, wenn die Gruppenstärke von 10 Mannschaften nicht erreicht ist.
- 2.9.4 Die Zahl der Absteiger aus der NRW-Klasse (gleichmäßig aus beiden Gruppen) ist so anzusetzen, dass sich unter Berücksichtigung der Aufsteiger (die sechs Meister der Verbände) eine Gruppenstärke von jeweils 10 Mannschaften ergibt. Bei einer ungeraden Anzahl von Mannschaften wird ein StICKkampf zwischen den gleich platzierten Mannschaften der beiden Gruppen durchgeführt.
- 2.9.5 Mannschaften des Schachbundes NRW, die aus der Ebene Bundesliga e.V. oder 2. Bundesliga absteigen, steigen in die Oberliga NRW ab.
- 2.9.6 Die spielberechtigten Mannschaften für die Mannschaftsmeisterschaft des Bundes sind von ihren Vereinen bis zum 01.06. unter Zahlung des Startgeldes in Höhe von 40 Euro auf das Konto des Bundes anzumelden.  
Gleichzeitig ist dem Turnierleiter ein Schiedsrichter zu melden, der aktives Vereinsmitglied ist und bereit ist, die Leitung von mindestens zwei Mannschaftskämpfen zu übernehmen.
- 2.9.7 Melden Vereine ihre spielberechtigten Mannschaften nicht an, so gilt dies als Rückzug vom Turnier.  
Über freie Plätze, die nicht durch die Ab- und Aufstiegsregelungen entstanden sind, entscheidet der Spielausschuss.

### 3. Pokaleinzelmeisterschaft

- 3.1 Jeder Verband stellt einen Teilnehmer. Die beiden mitgliederstärksten Verbände stellen je einen weiteren Teilnehmer, so dass die erste Runde mit acht Spielern ausgetragen wird.

- 3.2 Die Paarungen werden ausgelost, verbandsgleiche Spieler dürfen erst im Endspiel aufeinander treffen.
- 3.3 Von der zweiten Runde ab ist möglichst auf Wechsel des Heimrechts zu achten.
- 3.4 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 100 Minuten für die ersten 40 Züge, nach der Zeitkontrolle 50 Minuten je Spieler zusätzlich für die verbleibenden Züge, zusätzlich pro Zug 30 Sekunden von Beginn an (Fischer Modus).
- 3.5 Der Gastgeber führt die schwarzen Figuren. Endet die Partie remis, sind zwei Blitzpartien zu spielen. Ergibt sich nach den Blitzpartien Gleichstand, entscheidet die erste gewonnene weitere Blitzpartie. Zur ersten Blitzpartie sowie zu jeder weiteren Blitzpartie werden die Farben gewechselt. Die Bedenkzeit für die Blitzpartien wird durch die Ausschreibung festgelegt.

#### **4. Pokalmannschaftsmeisterschaft**

- 4.1 Die Pokalmannschaftsmeisterschaft wird im k.o.-System ausgetragen.  
Die Vorrunde wird mit 64 Mannschaften, die Zwischenrunde mit 16 Mannschaften und die Endrunde mit 4 Mannschaften ausgetragen.  
Die Zahl der Teilnehmer je Bezirk richtet sich nach der Mitgliederzahl (Stichtag: 1.1. des Vorjahres). Jeder Bezirk erhält mindestens einen Teilnehmerplatz. Der Titelverteidiger ist startberechtigt. Pro Verein ist nur eine Mannschaft startberechtigt. Die Rangfolge der Mannschaftsmeisterschaft ist einzuhalten. Erfolgt die Meldung der Teilnehmer nicht durch den Bezirk sondern stellvertretend durch eine Spielgemeinschaft oder einen Verband, erfolgt diese Meldung für die Summe der Teilnehmerplätze der beteiligten Bezirke. Das Teilnehmerfeld wird, soweit erforderlich, um die bestplatzierten Mannschaften der Vorjahresmeisterschaft ergänzt.
- 4.2 In jeder Runde ermitteln jeweils 4 Mannschaften an einem Spielort den jeweiligen Sieger. Die Verteilung der Mannschaften auf die Spielorte erfolgt unter geografischen Gesichtspunkten. Dabei sollen, soweit möglich, bezirksgleiche Mannschaften auf verschiedene Spielorte verteilt werden. In der Vorrunde sollen an einem Spielort nicht mehr als 2 Mannschaften aus demselben Verband stammen. Die Paarungen werden unmittelbar vor Spielbeginn ausgelost. Paarungen mit bezirksgleichen Mannschaften sind, soweit möglich, unzulässig. Am ersten Spieltag der Vorrunde sind Paarungen mit Mannschaften aus demselben Verband unzulässig. Für die jeweilige zweite Runde ist nach Möglichkeit auf Wechsel der Farbverteilung zu achten. Die Gastmannschaft führt an den Brettern 1 und 4 die weißen Steine.
- 4.3 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 100 Minuten für die ersten 40 Züge, nach der Zeitkontrolle 50 Minuten je Spieler zusätzlich für die verbleibenden Züge, zusätzlich pro Zug 30 Sekunden von Beginn an (Fischer Modus).
- 4.4 Bei unentschiedenem Ausgang einer Begegnung wird die Berliner Wertung angewandt. Führt auch das zu Gleichstand, sind zur Entscheidung jeweils zwei Blitzpartien an allen Brettern zu spielen. Ergibt sich nach Wertung in der Reihenfolge Mannschaftspunkte, Brettspunkte und Berliner Wertung erneut Gleichstand, entscheidet der erste weitere Blitzpartien-Mannschaftskampf, in dem eine Mannschaft mehr als zwei Brettspunkte erzielt. Zur ersten Blitzpartie sowie zu jeder weiteren Blitzpartie werden die Farben gewechselt. Die Bedenkzeit für die Blitzpartien wird durch die Ausschreibung festgelegt.
- 4.5 Ein Verein, der bereits für die Meisterschaft des DSB startberechtigt ist, wird nicht als Aufsteiger gemeldet.

#### **5. Blitzeinzelmeisterschaft**

- 5.1 Die Gesamtzahl der Teilnehmer wird vom Bundesspielausschuss festgelegt.
- 5.2 Vorberechtigt ist der Blitzmeister des Vorjahres. Der Ausrichter kann einen Teilnehmer benennen. Die übrigen Plätze werden von den Verbänden entsprechend der Zahl ihrer Mitglieder besetzt, wobei jeder Verband mindestens zwei Plätze erhält.

5.3 Entsteht auf dem ersten Platz oder auf dem letzten zur Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft im Blitzschach berechtigenden Platz Punktgleichheit, werden bei zwei punktgleichen Spielern zwei Stichkampfpartien ausgetragen. Ergibt sich auch danach Gleichstand, entscheidet die erste gewonnene weitere Stichkampfpartie. Bei mehreren punktgleichen Spielern wird ein einrundiges Turnier ausgetragen. Ergibt sich auch dann Gleichstand, wird gelost. Für die erste Stichkampfpartie werden die Farben gelost, danach gewechselt. Die Reihenfolge eines einrundigen Turniers wird ausgelost.

5.4 Die Bedenkzeit wird durch die Turnierausschreibung festgelegt.

## **6. Blitzmannschaftsmeisterschaft**

6.1 Die Gesamtzahl der Teilnehmer wird vom Bundesspielausschuss festgelegt.

6.2 Vorberechtigt ist der Meister des Vorjahres.

6.3 Der Ausrichter kann eine Mannschaft benennen.

6.4 Die übrigen Plätze werden von den Verbänden entsprechend der Zahl ihrer Mitglieder besetzt, wobei jeder Verband mindestens zwei Plätze erhält.

6.5 Die erstplatzierte Mannschaft eines Vereins, der bereits für die Deutsche Mannschaftsmeisterschaft im Blitzschach vorberechtigt ist, wird nicht als Aufsteiger gemeldet.

6.6 Gespielt wird mit Vierer-Mannschaften. Ein fünfter Spieler kann als Ersatzspieler unter Aufrücken der übrigen Spieler angereiht werden.

6.7 Die für die erste Runde gemeldete Rangfolge kann während des Turniers nicht geändert werden. Veränderte Rangfolge führt zum Verlust des Mannschaftskampfes.

6.8 Entsteht auf dem ersten Platz oder auf dem letzten zur Teilnahme an der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Blitzschach berechtigenden Platz Mannschaftspunkt-Gleichheit, entscheidet die Zahl der im Turnier erzielten Brettpunkte. Ist auch sie gleich, wird bei zwei punktgleichen Mannschaften ein Stichkampf mit vertauschten Farben gespielt. Endet er unentschieden, ist Berliner Wertung für den Stichkampf anzuwenden. Führt auch das zu Punktgleichheit, entscheidet der erste nach vorstehenden Wertungsmerkmalen entschiedene weitere Stichkampf. Bei mehr als zwei punktgleichen Mannschaften wird ein einrundiges Stichturnier ausgetragen. Bei Mannschaftspunkt-Gleichheit in dem Stichturnier sind die o.a. Hilfswertungen, bezogen auf das Stichturnier, anzuwenden.

6.9 Die Bedenkzeit wird durch die Turnierausschreibung festgelegt.

## **7. Schnellschacheinzelmeisterschaft**

7.1 Die Schnellschacheinzelmeisterschaft ist offen. Die Teilnehmerzahl kann durch die Ausschreibung begrenzt werden. In diesem Fall entscheidet die Reihenfolge der Anmeldung über die Teilnahme. Der Titelverteidiger ist unabhängig von Satz 3 teilnahmeberechtigt.

7.2 Die Rangfolge zur Ermittlung des Siegers und der qualifizierten Spieler zur Deutschen Meisterschaft im Schnellschach richtet sich nach den erzielten Punkten. Als Zweitwertung kommt die Summenwertung und als Drittwertung die Buchholzwertung mit einem Streicherergebnis zur Anwendung.

7.3 Die Bedenkzeit wird durch die Turnierausschreibung festgelegt.

## **8. Bußgeld**

8.1 Vereine, Mannschaften oder Einzelspieler die Regelwidrigkeiten begehen oder sich unsportlich verhalten (z. B. Nichtantreten), können mit Bußen gemäß BTO 8 belegt werden.

8.2 Die Geldbußen bei der Mannschaftsmeisterschaft des SB NRW betragen in der Regel:

8.2.1 Bei unvollständiger oder verspäteter Berichterstattung, jeweils für den Spielbericht, die Partieformulare und Hängepartien .....	30 Euro
nach jeder Erinnerung weitere .....	50 Euro

8.2.2	Bei Nichtantreten zu einem Mannschaftskampf	
	mit rechtzeitiger Absage .....	280 Euro
	ohne rechtzeitiger Absage .....	400 Euro
8.2.3	Bei Nichtantreten eines Spielers zu einem Mannschaftskampf,	
	an den Brettern eins bis vier .....	100 Euro
	an den weiteren Brettern .....	50 Euro
	Bei Nichtantreten eines Spielers im Wiederholungsfall verdoppelt sich das Bußgeld.	
8.2.4	Bei Verstoß gegen die Meldepflichten gemäß ASpO 2.9.6 .....	150 Euro
	ein Zurückziehen einer Mannschaft nach dem Anmeldetermin (ASpO 2.9.6) ....	450 Euro
8.2.5	Bei Aufstellen eines in der betreffenden Mannschaft nicht oder nicht mehr spielberechtigten Spielers.....	100 Euro

Letzte Änderung am 4.02.2017