

Turnierordnung Badischer Schachverband e.V.

-Detaillierte Ergänzung zu H-8-

Badische Senioren-Mannschaftsmeisterschaft 2015/2016

A. Austragungsmodus

1. Die 23. Badische Senioren-Mannschaftsmeisterschaft (BSMM) beginnt ab 30. September 2015. Gespielt wird nach den FIDE-Regeln und der Turnierordnung des BSV, soweit nachfolgend keine abweichenden Bestimmungen gelten.
2. Die Vorrunden auf Bezirksebene werden jeweils getrennt in einer Gruppe Nordbaden (Mannheim, Heidelberg, Odenwald, Karlsruhe, Pforzheim) und einer Gruppe Südbaden (Mittelbaden, Ortenau, Schwarzwald, Freiburg, Bodensee, Hochrhein) ausgetragen.
3. Teilnahmeberechtigt für die 1. Zwischenrunde sind in beiden Gruppen jeweils die Mannschaftsmeister auf Bezirksebene. Diese Zahl wird aufgefüllt durch die Zweitplatzierten (und bei Bedarf durch Drittplatzierte) aus den Bezirken mit den höchsten Teilnehmerzahlen, um die Zahl von 16 Vereinen für die erste Zwischenrunde zu erreichen. Zum Ausgleich einer gleichmäßigen Anzahl von Mannschaften in den beiden Gruppen kann ggf. eine andere Zuordnung einzelner Bezirke notwendig sein.
4. Die Auslosung der 1. Zwischenrunde erfolgt nach regionalen Gesichtspunkten, in der 2. Zwischenrunde entscheidet nur das Los. In den beiden Zwischenrunden werden für die Gruppen Nord und Süd jeweils zwei Mannschaften im KO-System für die Endrunden ermittelt.
5. Die Erstplatzierten der Bezirke müssen bis spätestens 31. März 2016 an den Referenten für das Seniorenschach vom BSV gemeldet werden.
6. Letztmöglichster Spieltermin für die 1. Zwischenrunde ist der 08. Mai 2016, für die 2. Zwischenrunde der 12. Juni 2016. Die Mannschaftskämpfe der 1. und 2. Zwischenrunde sind nach Möglichkeit zwischen den Mannschaftsführern der beiden Parteien im gegenseitigen Einvernehmen vorzuverlegen.
7. Die Endrunden finden voraussichtlich am 25. und 26. Juni 2016 in Bad Herrenalb statt. Die Kosten für die Übernachtung trägt der Badische Schachverband.
8. Der Sieger der beiden Endrunden erhält einen Pokal und eine Urkunde mit dem Titel: „Badischer Senioren-Mannschaftsmeister 2016“. Die übrigen drei Mannschaften am Finale erhalten entsprechend ihrer Platzierung eine Urkunde sowie alle Mannschaften einen Sachpreis.

B. Wettkampfbestimmungen

1. Zuständiger Spielleiter in den Bezirken ist der Seniorenbeauftragte des jeweiligen Bezirks oder ggf. der Bezirksturnierleiter. Zuständige Spielleiter ab der 1. Zwischenrunde ist der Seniorenreferent des BSV (senioren@badischer-schachverband.de).
2. Gegen Schiedsrichterentscheidungen bei einem Wettkampf kann Einspruch bei der zuständigen Spielleitung eingelegt werden. Einsprüche gegen die Entscheidung auf Bezirksebene entscheidet der Seniorenreferent des BSV. Einsprüche gegen dessen Entscheidung werden endgültig vom Turniergericht entschieden.

3. Bei einem Schiedsverfahren gilt die Verfahrensordnung des BSV hinsichtlich Zuständigkeit, Zulässigkeit, Fristeinhaltung, Formwahrung sowie Verfahrensgebühren.

C. Allgemeine Durchführungsbestimmungen für die 23. BSMM

1. Teilnahmeberechtigt sind Vereine bzw. Spielgemeinschaften (SpGem) aus zwei Vereinen eines Bezirks mit maximal zwei Vierermansschaften.

2. Senioren sind spielberechtigt ab dem 1. Januar des Jahres, in dem sie das 60. (bei Damen das 55.) Lebensjahr vollenden und die während der Dauer der 23. BSMM aktives Spielrecht im BSV besitzen. Wird ein Spieler im Jahr 2016 zum Senior, sollte er in der Meldeliste bereits platzmäßig mit dem Vermerk „ab 2016“ gelistet sein.

3. Jeder Verein/SpGem meldet mindestens vier bis max. 12 Spieler/-innen für eine Mannschaft in fester Reihenfolge an die zuständige Spielleitung. Diese Reihenfolge ist bei der Besetzung der Bretter bis zum Finale bindend. Es kann nachgerückt werden und um einen Platz nach oben oder unten getauscht werden. Die gültige Rangliste stellt der jeweilige Verein vor Beginn der 1. Runde unter „BSV-Ergebnisdienst“ ins elektronische Netz. Die Berechtigung kann bei Bedarf beim Leiter für Öffentlichkeitsarbeit, rolf@ohnmachts.de, Tel.: 07041-861053 angefordert werden.

4. Spieler, die in einer Mannschaft an Nr. 5-12 in der Rangliste gemeldet sind, können insgesamt zweimal in der 1. Mannschaft eingesetzt werden. In der Folge darf ein Spieler im gleichen Spieljahr nicht mehr in der 2. Mannschaft eingesetzt werden.

5. Meldet ein Verein/SpGem weniger als 12 Spieler zu Beginn der Mannschaftsmeisterschaft, so können Spieler, die den Wettkampfbestimmungen genügen, vor der 1. Zwischenrunde nachgemeldet werden. Die nachgemeldeten Spieler werden am Ende der Rangliste lückenlos hinzugefügt.

6. Die jeweilige Heimmannschaft macht der Gastmannschaft mindestens zwei Terminvorschläge für den anstehenden Wettkampf in der Zwischenrunde. Als Spieltage sind grundsätzlich alle Wochentage möglich. Es wird empfohlen, zwischen 14.00 -15.00 Uhr zu beginnen.

7. Einigen sich zwei Vereine/SpGem auf keinen gemeinsamen Spieltermin, so gilt der im Bezirksrunden-Terminplan festgelegte Runden-Endtermin als Spieltermin.

8. Ein Mannschaftskampf zweier Vereine/SpGem wird an vier Brettern ausgetragen. Die Heimmannschaft hat an den Brettern 1 und 4 die schwarzen Figuren, an den Brettern 2 und 3 die weißen Figuren.

9. Die Bedenkzeit beträgt ab der Zwischenrunde 90 Minuten für 40 Züge, nach der ersten Zeitkontrolle zusätzlich 30 Minuten für den Rest der Partie. Vom ersten Zug an werden 30 Sekunden pro Zug als Bonus automatisch hinzugefügt. Für diese Bedenkzeit „Fischer kurz“ sind elektronische Uhren, z.B. DGT 2010 nach neuer Version, erforderlich.

10. Der Schiedsrichter des Mannschaftskampfs zweier Vereine/SpGem wird von der Heimmannschaft gestellt. Er sollte nach Möglichkeit eine gültige Schiedsrichterlizenz des DSB besitzen. Kann ein solcher Schiedsrichter nicht gestellt werden, gilt der Mannschaftsführer der Heimmannschaft als Schiedsrichter.

11. Dem Mannschaftsführer der Heimmannschaft obliegt das Führen eines Spielberichts. Das Ergebnis des Mannschaftskampfes soll mit den Einzelergebnissen spätestens am darauf folgenden Tag dem

Ergebnisdienst des BSV gemeldet werden. Dazu genügen die Zugangsdaten wie in der Verbandsrunde.

12. Rechtzeitig vor dem angesetzten Wettkampftermin ist die verbindliche Mannschaftsaufstellung durch die jeweiligen Mannschaftsführer beim zuständigen Schiedsrichter abzugeben.

13. Die Mannschaftsführer müssen vor Spielbeginn die Übereinstimmung der gültigen Ranglisten mit den Eintragungen im Spielbericht und den Brettbesetzungen überprüfen. Damit sollen nachträgliche Unstimmigkeiten ausgeschlossen werden.

14. Das Erscheinen eines im Spielbericht dokumentierten Spielers am entsprechenden Brett hat stattgefunden, wenn er innerhalb von 30 Minuten nach dem festgelegten Beginn des Mannschaftskampfes an seinem Brett anwesend war. Er ist nicht verpflichtet innerhalb der vorgegebenen Räumlichkeiten des Turniers, dauerhaft an seinem Brett anwesend zu sein.

15. Ist ein im Spielbericht benannter Spieler 30 Minuten nach dem festgelegten Beginn des Wettkampfes nicht an seinem Brett erschienen, so hat der Spieler seine Partie verloren. Im Spielbericht erhält dieser Spieler ein Minus eingetragen. Sein Gegner ist Gewinner der Partie und bekommt ein Plus eingetragen. Sind beide Spieler nicht am Brett erschienen, wird bei beiden Spielern im Spielbericht ein Minus eingetragen.

16. Hat ein Verein zwei Mannschaften gemeldet, so müssen diese Mannschaften in der ersten Runde gegeneinander spielen.

D. Zwischenrunden und Endrunden im KO-System

1. Die Endrunde der letzten vier Mannschaften findet an einem Wochenende zentral statt. Die Auslosung der ersten Finalrunde wird im Losverfahren zwischen den beiden siegreichen Mannschaften aus der Gruppe Nord und Süd unmittelbar vor Beginn der Endrunde durchgeführt.

2. Haben beide Mannschaften gleich viele Brettunkte erzielt, so entscheidet die „Berliner Wertung“.

3. Für einen Brettpunkt im Spielbericht an Brett 1 werden 4 BW-Punkte, an Brett 2 werden 3 BW-Punkte, an Brett 3 werden 2 BW-Punkte und an Brett 4 wird 1 BW-Punkte vergeben.

4. Bei einem Gleichstand der BW-Punkte bestimmen die beiden Mannschaftsführer je zwei Spieler ihrer Mannschaft, die gegeneinander in einer Schnellschachpartie nach FIDE-Regeln mit einer Bedenkzeit von 15 Minuten pro Spieler spätestens 60 Minuten nach Beendigung des regulären Mannschaftskampfes antreten. Jeder Mannschaftsführer legt fest, welcher seiner beiden Spieler mit den weißen Figuren und welcher mit den schwarzen Figuren spielt.

5. Gibt es auch nach den beiden Schnellpartien keine Entscheidung über den Einzug in die nächste Runde bzw. den Sieger, werden mit den gleichen Paarungen zusätzlich Blitzschach-Partien mit einer Bedenkzeit von 5 Minuten nach den FIDE-Regeln mit vertauschten Farben bis zur Entscheidung gespielt.

Bernd Fugmann

Seniorenreferent BSV, Stand 22.09.2015