

Ausschreibung für die Verbands-MM 2016/17

Verbandsspielleiter: Christian Midderhoff, Carl-Diem-Straße 22, 58809 Neuenrade,
Tel.: 0 23 92 – 6 41 80; Mobil: 01 76 – 82 71 30 44; E-Mail: christian.midderhoff@svswf.de

17.07.2016

An alle Mannschaften der Verbandsliga, Verbandsklasse Nord und Süd

1. Allgemein

Gespielt wird nach den jeweils gültigen Schachregeln und Bestimmungen des Weltschachbundes FIDE, der Turnierordnung des Schachbundes NRW (SB NRW), der Allgemeinen Spielordnung des SB NRW (sofern die Spielordnung des Schachverbands Südwestfalen nichts anderes vorsieht) und der Spielordnung des Schachverbands Südwestfalen.

2. Aufstellungen

Jeder gemeldete Spieler darf eine um höchstens 200 schlechtere DWZ besitzen als alle in der Reihenfolge nach ihm gemeldeten Spieler. Über Sonderfälle entscheidet der Verbandsspielleiter auf begründetem Antrag. Ersatzstellungen aus unteren Mannschaften sind von dieser Regelung ausgeschlossen. Als Stichtag für die DWZ gelten die am Tag der Mannschaftsmeldung auf der DSB-Homepage veröffentlichten Wertungszahlen.

3. Abgabe der Mannschaftsmeldung

Bis spätestens **1. August 2016** tragen die Vereine der Verbandsliga und –klassen ihre Aufstellungen in das Ergebnisportal des SBNRW unter <http://nrw.svw.info/ergebnisse/> ein.

Außerdem sind die Vereine verpflichtet, bis zum 1. August im Vereinsportal unter nrw.svw.info/ bei „Ihre Sportstätte(n)“ ihr Spiellokal für Heimspiele einzutragen (sofern dies noch nicht geschehen ist).

Die Mannschaftsaufstellungen und Spiellokale werden kurz nach dem Meldetermin im Vereinsportal veröffentlicht. Die Kontaktdaten der Mannschaftsführer und Spiellokale folgen in einer Email vom Verbandsspielleiter an die Mannschaftsführer.

4. Auslosungen, Spieltermine, Spielbeginn, Wartezeit gemäß FIDE 6.7 a), FIDE 11.3 b)

Die Auslosungen und die Spieltermine werden im Ergebnisdienst auf der Verbands-Homepage veröffentlicht. Spielbeginn ist 14 Uhr. Jeder Spieler, der **über 30 Minuten** nach dem Spielbeginn am Schachbrett erscheint, verliert die Partie.

In Ergänzung zu FIDE 11.3 b) hat ein Spieler, der ein Mobiltelefon und/oder ein anderes elektronisches Kommunikationsmittel mit ins Turnierareal bringt, nur dann seine Partie verloren, wenn der Spieler es während der Partie benutzt (Ausnahme: Alarmierung der Polizei/ des Notarztes oder wichtige Telefonate, wenn beide Mannschaftsführer sich hierüber verständigt haben) oder wenn es während der Partie klingelt oder sonstige Geräusche macht.

5. Bedenkzeit, Endspurtphase

Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge. Nach der Zeitkontrolle erhält jeder Spieler 60 Minuten zur verbleibenden Bedenkzeit für den Rest der Partie hinzugefügt. Falls mit digitalen Uhren gespielt wird, gilt für die Endspurtphase Ziffer G4 der FIDE-Regeln (die Zustimmung des Schiedsrichters zu G4 gilt als erteilt), ansonsten G6. Falls eine Partie nach Ziffer G6 der FIDE-Regeln endet, so ist sie dem Verbandsspielleiter vorzulegen.

6. Erfrischungsgetränke und Snacks

Der gastgebende Verein sorgt bitte dafür, dass ausreichend warme und kalte Getränke (z.B. Kaffee, Mineralwasser o. ä.) sowie Snacks (z. B. Schokoriegel o. ä.) zur Verfügung stehen.

7. Spiellokalwechsel

Bei Spiellokalwechsel (auch nur einmalig) sind der gegnerische Mannschaftsführer und der Verbandsspielleiter spätestens drei Tage vor dem Spieltermin schriftlich zu informieren.

8. Freilassen von Brettern, Nichtantreten

Jede kampflos verlorene Partie wird mit einer Geldbuße belegt. Dieses Bußgeld wird nicht erhoben, wenn der Verein der gegnerischen Mannschaft spätestens um 18 Uhr am Vortag des Kampfes mitteilt, welches Brett er freilässt und dies auch dem Verbandsspielleiter spätestens vier Stunden vor Spielbeginn per E-Mail mitteilt. Anfallende Bußgeldbescheide werden nicht nach jeder Runde verschickt, sondern nach der fünften und nach der letzten Runde.

Tritt eine Mannschaft zu einem Mannschaftskampf nicht an, gilt der Wettkampf an allen Brettern als verloren. Zusätzlich wird eine Geldbuße verhängt. Beim zweiten Nichtantreten innerhalb einer Saison steigt die Mannschaft mit sofortiger Wirkung aus der entsprechenden Spielklasse ab.

In der letzten Runde kann Nichtantreten genehmigt werden (vgl. SVSW-Spielordnung 3.1.d). Alle weiteren Verstöße gegen die FIDE Schachregeln, die Turnierordnung (BTO), die Allgemeine Spielordnung (ASpO), der Verbandsspielordnung und diese verbindliche Ausschreibung ziehen in jedem Fall Bußen nach sich.

9. Ergebnismeldung, Spielberichtskarte, Ergebnisabsprachen

Der gastgebende Verein ist verpflichtet, die Einzelergebnisse am Spieltag **bis spätestens 22:00 Uhr** im Ergebnisportal des SBNRW einzutragen.

Von jedem Kampf sind **zwei** Spielberichtskarten anzufertigen. Diese müssen vollständig, leserlich, ohne Verbesserungen und Streichungen ausgefüllt werden. Sie brauchen dem Verbandsspielleiter nur auf sein Verlangen zugeschickt zu werden. Beide Mannschaftsführer sind aber verpflichtet, jeweils eine Spielberichtskarte bis zum 30.07.17 aufzubewahren. Bei Verdacht auf unerlaubte Ergebnisabsprachen kann der Verbandsspielleiter Maßnahmen ergreifen (z. B. Einfordern der **nach Artikel 8.7. der FIDE-Regeln durch beide Spieler unterschriebenen Partieformulare**), um evtl. Täuschungsversuchen nachzugehen.

10. Ansprechpartner des Verbandsspielleiters

Nur die in den Mannschaftsmeldungen genannten Mannschaftsführer sind in allen mit den Kämpfen zusammenhängenden Fragen meine Ansprechpartner (vgl. SVSW-Spielordnung 1.1 c). Sollte der Mannschaftsführer in der laufenden Spielzeit wechseln, bitte ich umgehend schriftlich informieren zu werden. Wenn ein Mannschaftsführer längere Zeit abwesend ist (evtl. Krankheit, Reise), muss er dafür sorgen, dass ihn Schreiben in jedem Fall erreichen.

11. Auf- und Abstiegsregelung

Davon abhängig, wie viele SVSW-Mannschaften aus den NRW-Klassen absteigen, sieht die Auf- und Abstiegsregelung wie folgt aus (vgl. SVSW-Spielordnung 3.1. b-c):

Anzahl der Absteiger aus den NRW-Klassen	0	1	2	3
Anzahl der Aufsteiger aus der Verbandsliga	1	1	1	1
Anzahl der Absteiger aus der Verbandsliga	2	2	3	4
Anzahl der Aufsteiger aus jeder Verbandsklasse	1+1	1	1	1
Anzahl der Absteiger aus jeder Verbandsklasse	2	2+1	3	3+1

Im Falle einer ungeraden Auf- oder Absteigerzahl in den Verbandsklassen (oben dargestellt durch „+1“) findet ein Stichkampf statt. Dabei hat die Mannschaft Heimrecht, die während der Saison weniger Heimspiele gespielt hatte. Falls beide betroffenen Stichkampfmannschaften gleich viele Heimspiele hatten, gilt die Auslosungsnummer als Startnummer.

12. Bußgelder

Für folgende Vergehen werden gemäß der Verbandsspielordnung Bußgelder verhängt:

- Bei verspäteter Ergebniseingabe im Ergebnisportal
im Wiederholungsfall innerhalb eines Spieljahres bis zu 10 Euro,
bis zu 20 Euro
- Bei Nichtantreten zu einem Mannschaftskampf
mit rechtzeitiger Absage bis zu 50 Euro
ohne rechtzeitiger Absage bis zu 100 Euro
- Bei unentschuldigtem Nichtantreten eines Spielers zu einem Mannschaftskampf,
an den Brettern eins bis vier im 1. Fall je Saison bis zu 30 Euro
an den Brettern eins bis vier ab dem 2. Fall je Saison bis zu 60 Euro
an den weiteren Brettern im 1. Fall je Saison bis zu 20 Euro
an den weiteren Brettern ab dem 2. Fall je Saison bis zu 40 Euro
- Beim Zurückziehen einer Mannschaft bis zu 200 Euro
- Bei Aufstellen eines in der betreffenden Mannschaft nicht oder
nicht mehr spielberechtigten Spielers bis zu 30 Euro

Rechtsmittelbelehrung

Gegen diese Ausschreibung kann gemäß Ziffer 9.2 der Bundeturnierordnung (BTO) des Schachbundes NRW innerhalb von 10 Tagen bei Christian Midderhoff, dem Vorsitzenden des Verbandsspielausschusses, Protest eingelegt werden. Die Protestschrift muss in neunfacher Ausfertigung eingereicht werden. Dem Rechtsmittel ist der Einzahlungsnachweis über die volle Gebühr von 150 Euro (BTO 9.8) auf das Konto des Schachverbandes Südwestfalen (IBAN: DE76 4545 1555 0000 0465 32) beizufügen. Protest kann auch per Email eingelegt werden.