

## Turnierordnung

für Schulschach im Bereich des Berliner Schachverbands

Zur besseren Lesbarkeit wird im Folgenden das generische Maskulinum verwendet. Die hier verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

### **1. Geltungsbereich, Startrecht**

- 1.1. Die vorliegende Turnierordnung regelt alle Wettkämpfe, die unter Leitung des Referenten für Schulschach des Berliner Schachverbandes ausgetragen werden.
- 1.2. Die Wettkampfsaison beginnt jeweils am 1. Schultag und endet am letzten Schultag. Folgende Turniere werden in der Wettkampfsaison ausgerichtet:
  - a) Berliner Meisterschaft der Schulen (Mannschaftsturnier) – BSSM
  - b) Schnellschachturnier der Berliner Schulen (Mannschaftsturnier) – SchnellschachMM
  - c) Schnellschachturnier der Berliner Schulen für Schüler ohne Vereinszugehörigkeit (Mannschaftsturnier) – VereinslosenMM
  - d) Schnellschachturnier der Berliner Schulen für Schüler ohne Vereinszugehörigkeit (Einzelturnier) – VereinslosenEMDie Ausrichtung weiterer Turniere bleibt dem Referenten vorbehalten.
- 1.3. Für jedes Turnier ist rechtzeitig eine Ausschreibung mit den notwendigen ergänzenden Bestimmungen zu veröffentlichen.
- 1.4. Zur Teilnahme an den Wettkämpfen sind Schüler und Schulmannschaften aller Grund-, Ober- und Berufsschulen des Landes Berlin berechtigt. Jeder Teilnehmer muss zum Zeitpunkt des Wettkampfes Schüler der Schule sein, die er vertritt. Meldungen zur Teilnahme an den Wettkämpfen erfolgen ausschließlich über autorisierte Vertreter der Schulen. Spielgemeinschaften sind nicht zulässig. Über die Teilnahme von Mannschaften aus anderen Bundesländern an den Turnieren 2.b), c) oder d) entscheidet der Referent für Schulschach.
- 1.5. Der Referent legt für alle Wettkämpfe geeignete Wertungsklassen (WKs) fest. Bei Turnieren mit Qualifikationen zu überregionalen Wettkämpfen muss sichergestellt sein, dass diese Einteilung einen Start der Qualifizierten bei diesen Wettkämpfen ermöglicht.
- 1.6. Alle Wettkämpfe finden öffentlich statt.
- 1.7. Für alle Partien gelten die FIDE-Schachregeln in der aktuell gültigen Fassung, Abweichungen regelt diese Turnierordnung. Insbesondere bei jüngeren und/oder unerfahrenen Spielern kann auf die entsprechenden Regelungen der Schachjugend in Berlin zur kindgerechten Regelauslegung zurückgegriffen werden. Die Schiedsrichter sind vor dem Turnier entsprechend zu instruieren und sollen bei ihren Entscheidungen so pädagogisch wie möglich vorgehen.

### **2. Allgemeine Turnierregeln**

- 2.1. Die Bedenkzeit beträgt pro Spieler und Partie
  - a) im Normalschach 50 Minuten zzgl. 10 sek pro Zug, in unteren Wertungsklassen nicht weniger als 30 Minuten
  - b) im Schnellschach grundsätzlich 15 Minuten
- 2.2. Notationspflicht besteht im Finale der WK II, III und M.  
Das Mitschreiben der Partien ist auch in anderen WK bzw. auf anderen Ebenen zulässig. Eine Zeitkompensation für den mitschreibenden Spieler erfolgt nicht.



- 2.3. Schreibt ein Spieler die Partie mit, hat er die Bestimmungen von Artikel 8.1 der FIDE-Schachregeln einzuhalten – insbesondere das Verbot, Züge im Voraus zu notieren.
- 2.4. Eine Partiemitschrift kann für die Beurteilung einer Remisreklamation in den Fällen der Artikel 9.2 und 9.3 der FIDE-Schachregeln sowie zur Rekonstruktion einer Stellung nach Artikel 7.4 herangezogen werden.
- 2.5. Anhang III.4 der FIDE-Schachregeln findet keine Anwendung.  
Das Ablehnen eines Remisangebots in klar aussichtsloser Stellung in der Hoffnung auf einen „Sieg“ durch Zeitüberschreitung wird als Unsportlichkeit betrachtet. In einem solchen Fall kann der Schiedsrichter auf Antrag des betroffenen Spielers eine sportlich und pädagogisch angemessene Entscheidung treffen.
- 2.6. Die Wartezeit entsprechend Artikel 6.7 der FIDE-Schachregeln beträgt 15 Minuten. Erscheint ein Spieler (Einzelspieler oder einzelnes Mitglied einer bereits anwesenden Mannschaft) mit mehr als dieser Verspätung am Brett, so hat er die Partie verloren. Die Wartezeit beginnt mit dem Zeitpunkt der Aufnahme des Wettkampfes.
- 2.7. Bei Turnieren im Schweizer System ist ein anerkanntes Turnier-Verwaltungsprogramm einzusetzen.
- 2.8. Über den Modus und die Rundenzahl der BSSM entscheidet der Referent nach dem Meldeschluss. Dabei können in verschiedenen Wertungsklassen verschiedene Modi und/oder Rundenzahlen angewendet werden.

### **3. Allgemeine Regeln für Mannschaftsturniere**

- 3.1. Eine Mannschaft besteht in allen Wertungsklassen aus vier Spielern. In der WK II der BSSM besteht eine Mannschaft abweichend aus 6 Spielern.
- 3.2. Für einen gewonnenen Mannschaftskampf erhält der Sieger 2 Mannschaftspunkte, bei einem Unentschieden jede Mannschaft einen Punkt.
- 3.3. Die Wertungen bei Mannschaftsturnieren im Schweizer System sind 1. Mannschaftspunkte, 2. Olympia-Sonneborn-Berger-Wertung, 3. Buchholzwertung.  
Die Wertungen bei Mannschaftsturnieren im Runden-System sind 1. Mannschaftspunkte, 2. Brettunkte, 3. Sonneborn-Berger-Wertung, 4. direkter Vergleich, 5. Berliner Wertung aus dem direkten Vergleich.
- 3.4. Werden Spieler eingesetzt, die nicht gemeldet sind, so verliert die Mannschaft an diesem Brett kampflos.

### **4. Regeln zum Verhalten der Spieler und Mannschaftsleiter**

- 4.1. Es ist den Spielern untersagt, während der Partie mit den Betreuern zu reden oder sich irgendwelcher Hilfsmittel im Sinne der FIDE-Schachregeln zu bedienen.
- 4.2. Elektronische Geräte, insbesondere Mobiltelefone, Smartuhren und Geräte zur Musikwiedergabe, sind während des Wettkampfes auszuschalten. Die Nichtbeachtung dieser Regel führt bei einem akustischen Signal des Geräts zum Partieverlust. Video- und Foto-Aufnahmen seitens der Zuschauer sind gestattet, die Spieler sind dabei nicht zu stören.
- 4.3. Bei Mannschaftswettkämpfen ist es dem Spieler erlaubt, vor Abgabe, Annahme oder Ablehnung eines Remisangebots den Mannschaftsleiter zu konsultieren. Er darf seinen Spielern raten, ein Remisangebot anzunehmen oder abzulehnen, ein Remisangebot abzugeben, die Partie aufzugeben, nach Anfrage des Spielers, die Partie fortzusetzen.  
Weiterhin darf er nach einer Anfrage des Spielers nach den vier erwähnten Fällen dem Spieler die Entscheidung selbst überlassen.



## **5. Regeln für die BSSM**

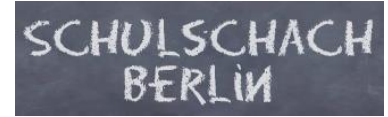
- 5.1. Zum Meldeschluss können beliebig viele Spieler in fester Reihenfolge gemeldet werden. Bei der Meldung der Mannschaft darf ein Spieler nicht 200 DWZ-Punkte mehr haben als ein vor ihm gesetzter Spieler (200-DWZ-Punkte-Regelung), es sei denn, die Wertungszahl beider Spieler ist kleiner oder gleich 1000.  
Eine Mannschaftsmeldung beinhaltet den Namen, Vornamen und das Geburtsjahr jedes Spielers.
- 5.2. Eine Mannschaft ist spielberechtigt, wenn zum Wettkampfbeginn mindestens die Hälfte der Mannschaft anwesend ist. Eine ohne ausreichende Begründung nicht spielberechtigt oder gar nicht angetretene Mannschaft verliert den Wettkampf kampflos. Tritt eine Mannschaft nicht an, erhält sie keine Punkte. Die gegnerische Mannschaft erhält zwei Mannschaftspunkte und vier Brettunkte.
- 5.3. Turnierergebnisse können in keinem Fall für die DWZ – Auswertung des Deutschen Schachbundes herangezogen werden.
- 5.4. Werden in einer Wertungsklasse mehrere Mannschaften gemeldet, so sind alle Spieler einer folgenden Mannschaft automatisch Ersatzspieler der nächsthöheren Mannschaft. Dabei ist die 200-DWZ-Punkte-Regelung gemäß 5.1 über alle Mannschaften in dieser WK hinweg einzuhalten.
- 5.5. Ein Spieler darf nur in einer Mannschaft und einer WK als Stammspieler gemeldet sein, in anderen Mannschaften als Ersatzspieler. Sollte er mit seiner Mannschaft in einer vorhergehenden Turnierstufe aus der BSSM geschieden sein, so ist es möglich ihn in einer anderen WK bzw. in einer anderen Mannschaft zu melden, sofern er die entsprechenden Kriterien erfüllt und die 200-DWZ-Punkte-Regelung eingehalten wird.

## **6. Regeln für die SchnellschachMM und VereinslosenMM**

- 6.1. Eine Mannschaft ist spielberechtigt, wenn zum Wettkampfbeginn mindestens die Hälfte der Mannschaft anwesend ist. Eine ohne ausreichende Begründung nicht spielberechtigt oder gar nicht angetretene Mannschaft verliert den Wettkampf kampflos. Tritt eine Mannschaft nicht an, erhält sie keine Punkte. Die gegnerische Mannschaft erhält zwei Mannschaftspunkte und alle möglichen Brettunkte. Ist auch diese Mannschaft nicht vollständig anwesend, erhält sie nur die Punkte für die tatsächlich anwesenden Spieler.
- 6.2. Es dürfen nur Spieler aufgestellt werden, die vor Ort anwesend sind. Sollten Spieler nicht anwesend sein, die gemeldet wurden, so rücken alle folgenden Spieler in der Aufstellung nach vorne. In diesem Fall darf das letzte Brett (bzw. dürfen die letzten Bretter) ohne Namensnennung freigelassen werden.
- 6.3. Werden in einer Wertungsklasse mehrere Mannschaften gemeldet, so werden alle Mannschaften als eigenständig betrachtet, die Spieler einer nachfolgenden Mannschaft sind keine Ersatzspieler der nächsthöheren Mannschaft.
- 6.4. Es ist möglich Spieler in verschiedenen WK einzusetzen, sofern diese Spieler alle Kriterien für die jeweiligen WK erfüllen und diese WK an verschiedenen Tagen ausgetragen werden.

## **7. Einsprüche und Proteste**

- 7.1. Alle Einsprüche und Proteste sind unmittelbar nach Bekanntwerden der Umstände an den Referenten für Schulschach beim BSV zu richten. Er kann die Einsprüche ohne inhaltliche Prüfung zurückweisen, wenn sie verspätet eingehen, insbesondere wenn der Wettkampf bereits mit einer weiteren Runde fortgesetzt wurde.



- 7.2. Der Referent gibt allen Beteiligten Gelegenheit, sich innerhalb einer Woche zur Sache zu äußern und entscheidet dann über den Einspruch. Weitere Protestinstanzen sind nicht vorgesehen.
- 7.3. Gebühren für Einsprüche und Proteste werden nicht erhoben.

Diese Turnierordnung wurde zuletzt am 14. November 2024 geändert.