

**Bezirks – Turnierordnung (BTO)
des Schachbezirkes Hannover e.V.
mit ergänzenden Durchführungsbestimmungen (EDB)**

Inhaltsverzeichnis

- 01 Spielbetrieb
- 02 Spielberechtigung und Spielweise
- 03 Spielgenehmigung
- 04 Bezirks-Einzelmeisterschaft (BEM)
- 05 Bezirks-Mannschaftsmeisterschaft (BMM)
- 06 Bezirks-Blitz-Einzelmeisterschaft (BBEM)
- 07 Bezirks-Blitz-Mannschaftsmeisterschaft (BBMM)
- 08 Dähne-Pokal
- 09 Aufbauliga/offene Mannschaftsmeisterschaft
- 10 Sonderveranstaltungen
- 11 Proteste

Diese Turnierordnung gilt mit Beschluss des Bezirksspielausschusses vom 22.01.2006, 02.05.2006 und 27.06.2007 und tritt am 01.08.2007 in Kraft. Alle bisherigen Bezirks-Turnierordnungen verlieren damit ihre Gültigkeit.

(Bezirksspielleiter)

1 Spielbetrieb

1.01 Allgemeine Turniere

Der Schachbezirk Hannover e.V. (im folgenden "Bezirk" genannt) richtet alljährlich folgende Turniere aus:

- Einzelmeisterschaft
- Mannschaftsmeisterschaft
- Blitzschach-Einzelmeisterschaft
- Blitzschach-Mannschaftsmeisterschaft
- Dähne Pokal
- Aufbauliga/offene Mannschaftsmeisterschaft

1.02 Turniere mit Zugangsbeschränkung

Turniere mit Zugangsbeschränkung (Frauen, Jugend, Junioren, Senioren) sind nicht Gegenstand dieser Turnierordnung. Sie können ggfs. als Sonderveranstaltungen (siehe Ziffer 10 BTO) durchgeführt werden.

2 Spielberechtigung und Spielweise

2.01 Teilnahme an Bezirksturnieren

An den Turnieren des Bezirks (Ausnahmen: Dähne-Pokal und Sonderveranstaltungen) dürfen nur Spieler teilnehmen, die für einen Mitgliedsverein des Bezirks spielberechtigt sind (siehe Ziffer 3 BTO).

2.02 Spielregeln

Die Spielregeln des Weltschachbundes in der vom Deutschen Schachbund (DSB) übernommenen deutschen Fassung bilden einen Bestandteil dieser Turnierordnung.

2.03 Rauchverbot

Bei allen Bezirksturnieren herrscht in den Turnierräumen Rauchverbot.

2.04 Verhalten am Brett und im Spiellokal

Wer durch unangemessenes Verhalten, insbesondere in Folge von Alkohol- und Drogengenuss den Spielbetrieb stört, kann mit Partieverlust, Verweis aus dem Spiellokal bis zum Turnierausschluss belegt werden.

2.05 Mobiltelefone, elektronische Hilfsmittel

Das Mitbringen von Mobiltelefonen und elektronischen Hilfsmitteln ist zulässig, diese müssen während der Partie ausgeschaltet sein und dürfen nicht benutzt werden.

3 Spielgenehmigung

3.01 Mitgliederliste

Alle spielaktiven Mitglieder von Vereinen des Bezirks müssen in der Mitgliederliste des DSB eingetragen sein. Jeder Verein erhält über den Beauftragten seines Landesverbandes einen Auszug in Form einer Vereinsmitgliederliste.

3.02 Eintragung und Löschung

Der Eintrag wird von der Zentralen Passstelle (ZPS) des DSB vorgenommen. Antragsteller ist der zuständige Verein. Anträge sind nur für Vereinsmitglieder unter Verwendung des dafür vorgesehenen Formulars zulässig.

Nach Beendigung der Mitgliedschaft ist die Löschung aus der Mitgliederliste zu veranlassen.

3.03 Fristen

Anträge auf Eintragung in die Mitgliederliste bzw. die Löschung von Spielern aus derselben sind bis zu den Stichtagen 01.01. bzw. 01.07. an den Passbeauftragten zu senden. Der Bezirksspielleiter erhält eine Kopie. Sie werden nach Prüfung der Daten weitergeleitet.

3.04 Spielberechtigung für einen Verein

Ein Spieler ist nur für den Verein spielberechtigt, in dessen Mitgliederliste er eingetragen ist, oder für den eine vorläufige Spielberechtigung vorliegt. Er kann in einem Spieljahr nur für einen Verein Mannschafts-Meisterschaftskämpfe bestreiten. Ausgenommen von dieser Regelung ist das Erteilen von Gastspielgenehmigungen im Damen-Spielbetrieb.

3.05 Überprüfung der Spielberechtigung

Zweifel an der Spielberechtigung eines Spielers prüft der Spielleiter anhand der vom DSB bereitgestellten Daten. War zum Zeitpunkt der Veranstaltung kein Eintrag für den genannten Verein in der Mitgliederliste (bzw. eine vorläufige Spielberechtigung) vorhanden, hat der betreffende Spieler seine Partie verloren. Wird in einem Mannschaftskampf ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, hat die Mannschaft den Kampf an allen Brettern verloren.

3.06 Vereinswechsel

Will ein Spieler für einen anderen als den bisherigen Verein seine offiziellen Kämpfe bestreiten, muss der neue Verein beim bisherigen Verein die Freigabe anfordern. Der neue Verein sendet die Freigabe zusammen mit dem Antrag auf Eintragung in die Mitgliederliste an den Passbeauftragten.

EDB zu 3.06

Verzichtet ein Verein auf die Anforderung der Freigabe beim bisherigen Verein und verlässt sich darauf, dass jener den Spieler von sich aus abmeldet, so ist es das Risiko des aufnehmenden Vereins, wenn der bisherige Verein die Abmeldung versäumt! In diesem Fall kann kein Wechsel der Spielberechtigung stattfinden.

3.07 Vorläufige Spielberechtigung

Der Bezirksspielleiter kann eine vorläufige Spielberechtigung (VS) erteilen, wenn die Vorlage der Freigabebescheinigung unverschuldet nicht möglich ist.

Ein Spieler, der in eine Vereins-Mitgliederliste eingetragen ist, kann ab dem kommenden 01.01. die VS für einen anderen Verein erhalten, vorausgesetzt, er hat in der laufenden Spielserie keine Mannschaftskämpfe für den bisherigen Verein bestritten.

Spieler, die in keiner Vereins-Mitgliederliste eingetragen sind, können jederzeit die VS für einen Verein erhalten. Für Meldungen zur BMM gilt eine Einschränkung (siehe BTO Ziffer 5.04).

Stellt sich heraus, dass die Voraussetzungen für die Erteilung einer VS nicht gegeben waren (z.B. konkurrierende Anträge um die Aufnahme in die Mitgliederliste, falsche Daten), kann sie wieder entzogen werden. Dies kann jedoch nicht rückwirkend geschehen.

Jede VS ist befristet bis zur folgenden Aktualisierung der Mitgliederliste des DSB. Kein Spieler kann innerhalb eines Spieljahres (1.10. – 30.9.) mehr als eine VS erhalten. Kein Spieler kann eine VS für den Verein erhalten, von dem er zum 1.1. abgemeldet wurde.

EDB zu 3.07

Die Vorgehensweise bei der Beantragung einer VS ist unter Ziffer 5.04 geregelt.

4 Bezirks – Einzelmeisterschaft

4.01 Modus

Alle gemeldeten und berücksichtigten Teilnehmer spielen in offenen Turnieren. Diese werden jeweils in der Turnierform „Schweizer System“ in einer Gruppe mit mindestens fünf Runden ausgetragen.

Es gibt vier Offene Turniere, die durch eine DWZ-Einteilung gekennzeichnet werden. Die Einteilung:

1. 0 DWZ bis 1499 DWZ
2. 1500 DWZ bis 1749 DWZ
3. 1750 DWZ bis 1999 DWZ
4. 2000 DWZ und mehr

4.02 Punktgleichstand

Bei Punktgleichstand entscheidet in Rundenturnieren das Wertungssystem Sonneborn-Berger, in Turnieren nach Schweizer System die Buchholz-Wertung aus allen Partien über die Platzierung. Falls notwendig, werden die entsprechenden verfeinerten Wertungen herangezogen.

4.03 Startgeldbefreiung

Bei wirklich ausgetragenen Kreisturnieren erhalten die ersten 2 dort Platzierten eine Startgeldbefreiung. Des Weiteren ist der Dähne-Pokal-Sieger des aktuellen Jahres vom Startgeld befreit.

4.04 Nichtantreten

Tritt ein Spieler zu einer Partie nicht an, so wird er mit einem Bußgeld von 10 € belegt. Scheidet ein Spieler vorzeitig aus einem Turnier aus oder gibt er mehr als zwei Partien kampflos verloren, so ist seine Teilnahme an jeglichen Einzeltturnieren des Bezirks von diesem Tag an auf ein Jahr ausgeschlossen, und er wird mit einem zusätzlichen Bußgeld von 50 € belegt. Über Ausnahmen entscheidet der Spielausschuss auf schriftlichen Antrag, wenn zwingende Gründe vorgelegt werden.

4.05 Freiplätze

Die Erstplazierten der Kreise (je angefangene 500 Mitglieder einen Platz) und der Dähne-Pokal-Sieger des aktuellen Jahres dürfen unabhängig von ihrer DWZ in der höchsten DWZ-Gruppe starten.

Zur Schaffung einer geraden Teilnehmerzahl können zudem je Gruppe bis zu maximal 5 Freiplätze an DWZ-schwächere Spieler vergeben werden.

Bei mehreren Bewerbern werden die Freiplätze nach DWZ (Stichtag: Meldeschluss) vergeben. Zur DWZ von Jugendlichen werden bei diesem Vergleich 100 Punkte hinzugaddiert.

5 Bezirks – Mannschaftsmeisterschaft

5.01 Teilnahmeberechtigung

An der BMM dürfen nur Mannschaften der dem Bezirk angeschlossenen Vereine teilnehmen.

5.02 Klasseneinteilung

Der Bezirk gliedert sich in vier Klassen, nämlich Bezirksliga, Bezirksklasse, Kreisliga und Kreisklasse. Die höchste Spielklasse wird in einer Staffel ausgetragen, die übrigen Klassen können in mehrere Staffeln aufgeteilt werden. In jeder Staffel spielen nach Möglichkeit zehn Mannschaften in einem einfachen Rundenturnier.

5.03 Auf- und Abstieg

Für den Regelfall werden zwei Absteiger aus der Verbandsliga angenommen. Dann gilt folgende Auf und Abstiegsregelung:

Klasse	Aufsteiger	Absteiger
Bezirksliga:	Platz 1 und 2	Plätze 8 -10
Bezirksklasse:	beide Plätze 1 und der Stichkampfsieger der 2. Plätze	alle Plätze 8 – 10
Kreisliga:	alle Plätze 1 und 2	alle Plätze 9 – 10
Kreisklasse:	insgesamt 6 (alle Plätze 1 und 2 bzw. Stichkampfsieger der Plätze 2, falls 4 Staffeln)	

Steigt nur eine Mannschaft aus der Verbandsliga ab, so gibt es in jeder Klasse einen Absteiger weniger (verminderter Abstieg).

Steigen drei Mannschaften aus der Verbandsliga ab, so erhöht sich die Anzahl der Mannschaften in der Bezirksliga auf elf. Erst in dem folgenden Spieljahr erhöht sich ggfs. die Anzahl der Absteiger in allen Klassen des Bezirkes (verschärfter Abstieg).

Über den Abstieg gleichplatzierter Mannschaften in Parallelstaffeln (verschärfter/ verminderter Abstieg) entscheiden Stichkämpfe.

Nehmen Mannschaften ihre Vorberechtigung für eine bestimmte Spielklasse nicht wahr, so werden andere Mannschaften zum Auffüllen der Spielklasse in folgender Reihenfolge herangezogen:

- Absteiger aufgrund „verschärften Abstiegs“,
- Verlierer von Auf- und Abstiegs-Stichkämpfen in diese Klasse,
- weitere Absteiger aus dieser Klasse in Tabellenreihenfolge.

Zwischen gleichplatzierten Mannschaften in Parallelstaffeln entscheidet dabei die Anzahl der erzielten Punkte und ggfs. der Brettpunkte.

5.04 Mannschaftsmeldung

Die Mannschaften sind von den Vereinen bis zu dem vom Bezirksspielleiter festgelegten Termin namentlich zu melden. Die Namen sind in eine Reihenfolge (Rangfolge) zu bringen. Pro Mannschaft sind mindestens 8 und höchstens 12 Spieler zu melden. In der untersten Mannschaft eines Vereins dürfen bis zu 24 Spieler gemeldet werden. Nachmeldungen bis zur Höchstzahl (12 bzw. 24) sind jederzeit bis zwei Wochen vor der 7. Runde möglich. Nachgemeldete Spieler werden unten an die Rangfolge angefügt. Sie sind

erst nach Veröffentlichung im Staffelrundschreiben oder nach schriftlicher Erteilung einer vorläufigen Spielberechtigung durch den Spielleiter spielberechtigt.

Zur BMM darf kein Spieler in mehr als einer Mannschaft gemeldet werden. Spieler, die in Spielklassen oberhalb der Bezirksliga nur als Ersatzspieler (ab Position 9) aufgeführt sind, dürfen auch zur BMM gemeldet werden.

Ein Spieler wird nachgemeldet, indem ein Antrag auf Eintragung in die Mitgliederliste aus gefüllt an den Bezirksspielleiter gesendet wird. Zusätzlich ist nur noch die Angabe erforderlich, in welcher Mannschaft der Spieler nachgemeldet wird.

EDB zu 5.04

Der Bezirksspielleiter prüft die Zulässigkeit der Nachmeldung anhand der Mitgliederliste des DSB, informiert den zuständigen Staffelleiter, und mit der Veröffentlichung im nächsten Staffelrundschreiben ist die vorläufige Spielberechtigung (VS) erteilt. Liegen mehr als zwei Wochen zwischen Posteingang einer Nachmeldung und dem nächsten Rundetermin, wird die VS per Postkarte an den Mannschaftsführer erteilt sowie der Mannschaftsführer der nächsten gegnerischen Mannschaft informiert.

Der Antrag auf Eintragung in die Mitgliederliste wird vor dem nächsten Stichtag an den Beauftragten des NSV für Wertungen und Datenverarbeitung weitergeleitet.

5.05 Mannschaftsstruktur und Farbverteilung

Eine Mannschaft besteht aus 8 Spielern und einem Mannschaftsführer, der auch Spieler sein kann. Zu einem Mannschaftskampf müssen mindestens vier Spieler antreten.

An den Brettern 1, 3, 5 und 7 spielt die gastgebende Mannschaft mit den schwarzen, an den Brettern 2, 4, 6 und 8 mit den weißen Steinen.

Bei Stichkämpfen spielt die zuerst genannte Mannschaft an den Brettern 1, 4, 5 und 8 mit den schwarzen, an den Brettern 2, 3, 6 und 7 mit den weißen Steinen.

Die Heimmannschaft hat die Bretter 1 – 8 deutlich sichtbar zu nummerieren!

5.06 Spielereinsatz

Die Mannschaftsführer beider Mannschaften legen vor Beginn eines jeden Mannschaftskampfes fest, welche Spieler ihrer Mannschaft eingesetzt werden. Die gemeldete Rangfolge ist dabei einzuhalten. Es dürfen auch alle Spieler der nächstniedrigeren Vereinsmannschaft eingesetzt werden. Sie müssen – wiederum nach ihrer Rangfolge – an den unteren Brettern spielen. Werden Spieler eingesetzt, die gemäß dieser Regel nicht Spielberechtigt sind verliert der eingesetzte Spieler sowie alle zu tief eingesetzten Spieler ihre Partien

Zulässig ist die Nichtbesetzung einzelner Bretter unter Namensnennung der fehlenden Spieler. Das Freilassen von Brettern (ohne Namensnennung eines Spielers) ist nur in der untersten Mannschaft eines Vereins gestattet; freizulassen sind die hintersten Bretter beginnend bei Brett 8.

Die Mannschaftsführer veröffentlichen ihre Mannschaftsaufstellung gleichzeitig. Danach ist bis zum Spielbeginn lediglich die Korrektur einer falschen Reihenfolge erlaubt. Nach Spielbeginn ist keine Änderung mehr möglich. Bei fehlerhafter Rangfolge gelten die Partien aller zu tief eingesetzten Spieler als verloren.

Beginnt ein Spieler nicht innerhalb der ersten Stunde nach festgesetztem Spielbeginn seine Partie, gilt diese als verloren und der Spieler als nicht angetreten.

Ist ein Spieler während eines Spieljahres dreimal in einer höheren Mannschaft eingesetzt

worden, darf er nur noch dort eingesetzt werden.

Ein Spieler darf an einem Spieltag, an dem mehrere Mannschaften seines Vereins spielen, nur in einer Mannschaft eingesetzt werden. Vor- und nachgeholte Kämpfe gelten als am ursprünglichen Spieltag gespielt.

5.07 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit je Spieler beträgt 2 Stunden für 40 Züge, anschließend 1 Stunde für 20 Züge. Nach der 2. Zeitkontrolle wird die Partie mit einer halben Stunde zusätzlicher Bedenkzeit nach den FIDE-Regeln für die Beendigung von Partien durch Schnellschach zu Ende gespielt. Die maximale Dauer einer Partie (und damit auch eines Mannschaftskampfes) beträgt somit 7 Stunden; es gibt weder Abbruch noch Hängepartien.

5.08 Wettkampfziel

Das Wettkampfziel ist, den Mannschaftskampf zu gewinnen oder zumindest remis zu halten. Dazu sind angemessene Anstrengungen zu unternehmen. So ist es beispielsweise einer in Unterzahl angetretenen Mannschaft nicht gestattet, alle übrigen Partien ohne weiteres remis zu geben und damit in eine Mannschafts-Niederlage einzuwilligen. Das Inkaufnehmen einer Niederlage ohne Gegenwehr ist unsportlich.

Das Recht jedes Spielers, am Brett remis zu vereinbaren (oder beispielsweise durch eine ohne Nachteil vermeidbare Stellungswiederholung herbeizuführen) wird also insofern eingeschränkt, dass im Wettkampf noch genügend Partien verbleiben müssen, um zumindest die Chance auf ein unentschiedenes Ergebnis des Mannschaftskampfes zu erhalten. Nach einer Spieldauer von zwei Stunden (gerechnet ab angesetztem Wettkampfbeginn), oder wenn der Wettkampf entschieden ist, wird die Forderung "angemessene Anstrengung" als erfüllt betrachtet, und es steht jedem Spieler wieder frei, mit seiner Partie nach Gutdünken zu verfahren.

Liegen Hinweise vor, dass ein Wettkampf ohne "angemessene Anstrengungen" gemäß dieser Definition verloren gegeben wurde, kann der Bezirks-Spielleiter die Notationen der Partien aus dem betreffenden Wettkampf anfordern. Gibt eine Mannschaft einen Wettkampf ohne "angemessene Anstrengung" verloren, wird sie mit einer Geldbuße von 25 €, im Wiederholungsfall (während einer BMM) 50 €, belegt.

5.09 Bewertung

Jeder Brettsieg in einem Mannschaftskampf wird mit einem, jedes Remis mit einem halben Brettpunkt (BP) bewertet. Nach einem Kampf erhält die Mannschaft mit mehr Brettpunkten zwei Mannschaftspunkte (MP). Haben beide Mannschaften gleich viele Brettpunkte, erhält jede einen Mannschaftspunkt.

Tritt eine Mannschaft schuldhaft nicht an oder setzt sie einen nicht spielberechtigten Spieler ein, verliert sie ihren Kampf mit 0:8 Brettpunkten. Für schuldhaftes Nichtanreten ist eine Geldbuße in Höhe von 50 € zu zahlen.

Tritt eine Mannschaft nach dem 1.9. und vor dem letzten Mannschaftskampf zurück, so werden die bisher gegen sie erzielten Resultate gestrichen, und der Verein wird mit einem Bußgeld in Höhe von 50 € belegt. Eine solche Mannschaft gilt nicht nur automatisch als abgestiegen, sondern verliert jegliche Vorberechtigung für die nächste BMM. Das gilt auch, wenn die Mannschaft aus übergeordneten Klassen zurückgezogen wird.

5.10 Platzierung

Über den erreichten Platz nach Beendigung der Mannschaftskämpfe entscheidet die Summe der Mannschaftspunkte. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der erzielten Brettpunkte. Besteht weiterhin Gleichstand, entscheiden die Kämpfe untereinander in der Reihenfolge Mannschaftspunkte, Brettpunkte und Berliner Wertung aus diesen Kämpfen.

Bei unentschiedenem Ausgang von Stichkämpfen entscheidet die Berliner Wertung aus dem Stichkampf. Besteht dann immer noch Gleichstand, wird der Stichkampf wiederholt.

5.11 Ergebnismeldung

Die nach Spielplan gastgebende Mannschaft ist für die Ergebnismeldung verantwortlich.

Nach jedem Mannschaftskampf muss eine korrekt ausgefüllte und von beiden Mannschaftsführern unterschriebene Spielberichtskarte innerhalb von 24 Stunden an den zuständigen Staffelleiter geschickt werden.

Der Staffelleiter kann abweichend hiervon festlegen, dass die Spielberichtskarte bis 3 Monate nach Saisonende beim Heimverein aufbewahrt werden muss.

Die Einzelergebnisse jedes Wettkampfes sind am Spieltag zwischen 19 und 20 Uhr (oder einer anderen vom Staffelleiter festgesetzten Zeit) dem Staffelleiter telefonisch oder nach Absprache mit dem Staffelleiter per E-Mail mitzuteilen.

Verspätet abgeschickte Spielberichtskarten oder unterlassene Ergebnisdurchsagen und /oder -meldungen können mit einer Buße von 10 €, im Wiederholungsfall 15 €, zugunsten der Bezirkskasse geahndet werden.

EDB zu 5.11

Protestabsichten (siehe BTO Ziffer 11) sind auf der Spielberichtskarte bzw. im E-Mail und/oder im Telefongespräch mit dem Staffelleiter zu vermerken; der Protest selbst nebst Begründung ist an den Bezirksspielleiter zu senden!

5.12 Turnierleitung

Der Bezirksspielleiter leitet die BMM. Er kann diese Aufgabe einem Koordinator für den Punktspielbetrieb übertragen. Sein Stellvertreter ist bei jedem Kampf der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft, der für die korrekte Abwicklung des Kampfes verantwortlich ist. Seine diesbezüglichen Anweisungen sind, auch bei Zweifel an der Richtigkeit, zu befolgen. Mannschaftsführer sind berechtigt, jederzeit Stellvertreter zu bestimmen.

6 Bezirks – Blitzschach – Einzelmeisterschaft

6.01 Austragungsmodus

Die BBEM wird offen ausgetragen. Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler pro Partie.

6.02 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle Spieler, die Ziffer 2.01 BTO erfüllen.

6.03 Startgeldbefreiung

Bei wirklich ausgetragenen Kreisturnieren erhalten die ersten 3 dort Platzierten eine Startgeldbefreiung.

6.04 Punktgleichstand

Bei Punktgleichstand entscheidet über die Platzierung

- der direkte Vergleich,
- die Sonneborn-Berger-Wertung,
- Stichkämpfe (sofern Preisränge oder Qualifikationsplätze betroffen sind).

6.05 Titel

Der Sieger erhält den Titel
„Blitzschach-Meister des Schachbezirks Hannover „20..“

6.06 Qualifikation

Die BBEM gilt als Qualifikationsturnier für die niedersächsische Blitzschach-Einzelmeisterschaft, sofern dort eine Qualifikation über die Bezirke erforderlich ist.

7 Bezirks – Blitzschach – Mannschaftsmeisterschaft**7.01 Austragungsmodus**

Die BBMM wird offen ausgetragen. Die Bedenkzeit beträgt 5 Minuten pro Spieler pro Partie.

7.02 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle Spieler, die Ziffer 2.01 BTO erfüllen.

7.03 Startgeldbefreiung

Bei wirklich ausgetragenen Kreisturnieren erhalten die ersten 2 dort platzierten Mannschaften eine Startgeldbefreiung.

7.04 Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern und maximal einem Ersatzspieler. Dieser spielt am 4. Brett; die anderen Spieler rücken ggf. auf.

7.05 Spielweise

In jeder Runde werden zwei Durchgänge gespielt. Im ersten Durchgang spielen die Mannschaften in der gemeldeten Reihenfolge gegeneinander. Im zweiten Durchgang tauschen die Bretter 1 und 2 sowie 3 und 4 einer Mannschaft die Plätze. Die Farben werden gewechselt. Acht Partien entscheiden über den Mannschaftssieg.

7.06 Platzierung

Über die Platzierung entscheiden

- die Mannschaftspunkte,
- die Brettpunkte,
- der direkte Vergleich,
- Stichkämpfe (sofern Preisränge oder Qualifikationsplätze betroffen sind).

7.07 Titel

Der Sieger erhält den Titel
„Blitzschach – Mannschaftsmeister des Schachbezirks Hannover „20..“

7.08 Qualifikation

Die BBMM gilt als Qualifikationsturnier für die niedersächsische Blitzschach – Mannschaftsmeisterschaft, sofern dort eine Qualifikation über die Bezirke erforderlich ist.

Wirken in einer Mannschaft Spieler mit, die für diesen Verein bereits eine Vorberechtigung erspielt haben, so kann diese Mannschaft sich nicht nochmals qualifizieren.

8 Dähne – Pokal

8.01 Austragungsmodus

Der Dähne – Pokal wird alljährlich nach dem K.O. – System durchgeführt. Der erste Gewinnpunkt entscheidet. Die Bedenkzeit beträgt 40 Züge in 2 Stunden und eine halbe Stunde für den Rest der Partie. Bei unentschiedenen Ausgang der 1. Partie wird eine Schnellpartie – Bedenkzeit 15 Minuten – mit vertauschten Farben gespielt. Endet auch diese Partie unentschieden, entscheidet der erste Gewinnpunkt nach neuer Farbauslosung mit Blitzpartien.

8.02 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle Spieler, die Ziffer 2.01 BTO erfüllen, und vereinslose Spieler.

8.03 Qualifikation

Der Bezirkssieger ist berechtigt, das Turnier auf Landesebene fortzusetzen.

8.04 Meldeschluss für die Schachkreise

Die Meldungen müssen bis zum 01.06. jeden Jahres erfolgen.

8.05 Verteilung der Qualifikationsplätze

Die Region Hannover erhält 6 Plätze

Der Schachkreis Schaumburg erhält einen Platz

Die Vereine der ehemaligen Kreise Nienburg und Diepholz erhalten zusammen einen Platz

9 Sonderveranstaltungen

Sonderveranstaltungen sind vom Bezirk ausgeschriebene und durchgeführte Turniere, die nicht der Ziffer 1.01 der BTO zugeordnet werden können.

Es wird jährlich ein Jochen Hagemann Gedenkturnier durchgeführt.

10 Offene Mannschaftsmeisterschaft

Die offene Mannschaftsmeisterschaft wird parallel zur BMM ausgeschrieben und durchgeführt.

11 Protestregelungen

11.01 Wirkung

Proteste haben keine aufschiebende Wirkung. Nach Beendigung eines Turniers oder Wettkampfes sind keine Proteste mehr zulässig.

11.02 Fristen, Einsprüche

Proteste müssen binnen sieben Tagen nach dem Spieltag (Poststempel) schriftlich beim Bezirksspielleiter eingereicht werden. Einsprüche gegen Entscheidungen des Bezirksspielleiters können beim Bezirksspielausschuss erhoben werden. Der Bezirksspielausschuss entscheidet nur, wenn der Einspruch innerhalb einer Woche (Poststempel) nach Zugang der Entscheidung des Bezirksspielleiters mit schriftlicher Begründung eingelegt wird und binnen dieser Frist eine Protestgebühr in Höhe von 100 € eingezahlt worden ist. Die Protestgebühr wird erstattet, wenn der Einspruch als begründet angesehen wird.

11.03 Proteste bei der BMM

Wird die BMM durch einen Koordinator für den Punktspielbetrieb (KP) geleitet, so sind Proteste, welche sich aus dem Punktspielbetrieb ergeben, an den KP zu richten. Der Bezirksspielleiter ist nur zuständig, wenn der Verein des KP von einem Protest betroffen ist.

11.04 Bezirksspielausschuss

Dem Bezirks Spielausschuss gehören an:

- der Bezirksspielleiter (als Vorsitzender)
- der Spielleiter der Schachkreise
- der Spielleiter der Bezirksjugend Hannover

Die Spielleiter der verschiedenen Organisationen können von Vorstandsmitgliedern der gleichen Organisation vertreten werden.

11.05 Befangenheit

Ist bei den Spielausschussverhandlungen über einen Protest ein Mitglied des Spielausschusses "Partei", so ist dieses Mitglied bei der Entscheidung nicht stimmberechtigt.