

§ 6 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt bei Mannschaftswettkämpfen des Schachbezirks Karlsruhe – Ausnahme Jugend, Senioren und Einsteigerklasse – 2 Stunden für 40 Züge. Nach der ersten Zeitkontrolle erhält jeder Spieler für die verbleibenden Züge weitere 60 Minuten zu seiner vorhandenen Restbedenkzeit hinzugefügt. Die Gesamtspieldauer beträgt sechs Stunden ohne zwischenzeitliche Unterbrechung, es sei denn, es ist für ein Turnier oder eine Staffel anderes festgelegt.

§ 7 Verbandsrunde

Die Mannschaftskämpfe werden in der Bezirksklasse und den Kreisklassen in der Regel mit jeweils 10 Mannschaften, bestehend aus jeweils 8 Spielern, ausgetragen.

Die unterste Klasse spielt mit 4er-Mannschaften. Für eine Teilnahme in der untersten Kreisklasse 4er- bzw. 8er-Mannschaften ist keine Qualifikation erforderlich.

Die Kreisklassen können aus mehreren Staffeln bestehen. Die Struktur der Kreisklassen wird auf Antrag auf der Bezirksversammlung geändert.

Die Anzahl der Staffeln der untersten Klasse legt der Bezirksturnierleiter nach Eingang aller Mannschaftsmeldungen fest.

Den Austragungsmodus und die Zugehörigkeit der Mannschaften zu den Staffeln für die Kreisklassen kann der Bezirksturnierleiter eigenverantwortlich festlegen.

Die Anzahl der Aufsteiger in der Bezirksklasse wird durch die Anzahl der Absteiger aus der Bereichsliga bestimmt.

Der Erste und der Letzte einer jeden Klasse (Staffel) steigt auf jeden Fall auf bzw. ab.

Einen zweiten Aufsteiger in einer Staffel gibt es, wenn dadurch die Zahl der Absteiger je Klasse (Staffel) nicht über drei steigt.

Frei werdende Plätze werden ggf. durch Stichkämpfe zwischen den einzelnen Staffeln neu besetzt.

Auf-/Abstiegsregelung (2 Aufsteiger in Bereichsliga)

Klasse		Anzahl						
Bereichsliga	Absteiger	0	1	2	3	4	5	
Bezirksklasse	Aufsteiger	2	2	2	2	2	2	
	Absteiger	1	1	2	2	3	4	
Kreisklasse A	Aufsteiger	3	2	2	1	1	1	
	Absteiger	1	1	2	2	3	4	
Kreisklasse B	Aufsteiger	3	2	2	1	1	1	
	Absteiger	2	3	2	3	4	5	
Kreisklasse C (2 Staffeln)	Aufsteiger	4	4	2	2	2	2	
	Absteiger	0	0	0	0	0	0	

§ 8 Einsteigerklasse

Die Einsteigerklasse spielt mit 4er-Mannschaften.

Die maximale Spielstärke eines Spielers darf DWZ 1200 (Stand: 01.08.) nicht übersteigen.

Die Brettreihenfolge muss nicht nach der Gesamtrangliste erfolgen. Es darf beliebig getauscht werden. Das Einsatzrecht ist nicht von der Ranglistenposition und vorherigen Einsätzen eines Spielers abhängig.

Es werden zwei Wettkämpfe mit vertauschten Farben und jeweils einer Bedenkzeit von 90 Minuten pro Spieler gespielt. Beim zweiten Spiel darf die Aufstellung verändert und Ersatzspieler eingesetzt werden.

Die beiden Wettkämpfe werden rechnerisch für das Ergebnis mit der Summe der Brettpunkte als ein Wettkampf gezählt.

Bei rechtzeitiger Absage wird kein Bußgeld wegen Nichtantretens erhoben.

Der Sieger erhält einen Pokal.

§ 9 Mannschaftspokal

Gespielt wird um den Titel des Bezirksmannschaftspokalmeisters und um die Qualifikation zum BSV-Mannschaftspokal.

Die Ausschreibung des Bezirksmannschaftspokals erfolgt durch den Bezirksturnierleiter. Sofern die Ausschreibung keine anders lautenden Regelungen enthält, gelten die nachfolgenden Bestimmungen.

Die Auslosung der ersten beiden Runden kann nach regionalen Gesichtspunkten erfolgen.

Jeder Mitgliedsverein ist berechtigt, mit mehreren Mannschaften zur Teilnahme am Pokal zu melden.

Für jede Mannschaft ist ein Mannschaftsführer zu benennen.

Die Teilnahme am Mannschaftspokal ist startgeldfrei.

§ 10 Einzelpokal

Gespielt wird um den Titel des Bezirkspokalmeisters und um die Qualifikation zum BSV-Einzelpokal.

Die Endtermine der einzelnen Runden werden mit der Ausschreibung bekannt gegeben.

Die ersten beiden Runden können auf mehrere regionale Orte aufgeteilt werden und finden in der Regel an einem Vereins-spielabend statt. Die Teilnahme eines Spielers an mehreren Veranstaltungen der ersten Runde ist nicht möglich.

Im Anschluss an die erste Runde soll eine Zwischenrunde stattfinden, bei der die Teilnehmerzahl auf eine Zweierpotenz (2, 4, 8, 16, 32 usw.) für die Folgerunden begrenzt wird.

Die Erstrunden und die Zwischenrunde sollen an je einem Spielort stattfinden.

Die weiteren Runden können dezentral stattfinden, d.h., der Spieler mit den schwarzen Steinen genießt Heimrecht, der andere Spieler muss anreisen, es sei denn, der Turnierleiter sieht die ordnungsgemäße Durchführung der Pokalpartie gefährdet.

Über den Gewinn eines Wettkampfes entscheidet jeweils eine Partie. Bei unentschiedenem Ausgang werden zwei Blitzpartien gespielt. Besteht auch danach Gleichstand, so wird der Blitzwettkampf wie folgt fortgesetzt. Vor der nächsten Blitzpartie wird die Farbverteilung neu ausgelost. Der Spieler mit den weißen Steinen erhält 6 Minuten Bedenkzeit und muss gewinnen zum Weiterkommen. Der Spieler mit schwarz erhält 5 Minuten; ihm genügt ein Remis zum Weiterkommen.

Die Teilnahme am Einzelpokal ist startgeldfrei.

§ 11 Mannschaftsblitzmeisterschaften

Gespielt wird um den Titel des Bezirksblitzmannschaftsmeisters 20XX und um die Qualifikation zur BSV-Blitzmannschaftsmeisterschaft 20XX.

Es wird mit 4er-Mannschaften gespielt, jeder Verein kann mehrere Mannschaften melden. Diese müssen aus aktiv gemeldeten Spielern des Vereins bestehen.

Vor dem Turnier wird von jeder Mannschaft eine Rangliste mit jeweils bis zu 6 Spielern erstellt. Es darf um einen Platz getauscht werden.

Es werden 5-Minuten-Blitzpartien nach FIDE-Regeln gespielt. Es soll vollrondig gespielt werden. Bei großer Teilnehmerzahl ist ggf. eine Vor- und eine Finalrunde, bestehend aus den bestplatzierten Mannschaften aus den Vorrunden, zu spielen.

Verantwortlich für die Durchführung sind der Ausrichter und der Bezirksturnierleiter.

Der Ausrichter übergibt die Abschlusstabelle in elektronischer Form an den Bezirksturnierleiter, damit dieser die Meldung gegenüber dem Badischen Schachverband durchführen kann.

§ 12 Einzelblitzmeisterschaften

Gespielt wird um den Titel des Bezirksblitzmeisters 20XX und um die Qualifikation zur BSV-Blitz-einzelmeisterschaft 20XX.