

# Reglement, gültig für die 8. NSenPMMdV 2018/19

## **Senioren Pokalmannschaftsmeisterschaft der Vereine**

### **1. Turnus**

Die Pokalmannschaftsmeisterschaft der Senioren wird jährlich ausgetragen.

### **2. Spielberechtigung**

- 2.1 Teilnahmeberechtigt sind alle Vereine des Landesverbandes Niedersachsen.
- 2.2 Jeder Verein darf beliebig viele Mannschaften melden.
- 2.3 Spielberechtigt in einer Mannschaft sind alle Mitglieder, die im Laufe des Kalenderjahres, in dem die Meisterschaft endet, mindestens das 60. Lebensjahr (bei Damen das 55. Lebensjahr) vollenden.
- 2.4 Sie müssen im Online-System MIVIS mit einer aktiven Spielberechtigung für den meldenden Verein erfasst sein.

### **3. Spieltermine**

An den in der Ausschreibung genannten Terminen soll der Mannschaftsvergleich stattfinden. Wenn sich beide MF einig sind über einen neuen Termin, kann auch schon früher gespielt werden. Der Turnierleiter der NSenPMMdV ist darüber zu informieren. Nachholen ist nicht möglich.

### **4. Spielregeln allgemein**

Die Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE), die Turnierordnungen des Deutschen Schachbund (DSB) und des Niedersächsischen Schachverband (NSV) bilden einen Bestandteil dieses Reglement. Sie sind anzuwenden, wenn dieses Reglement nichts anderes vorsieht.

### **5. Modus**

- 5.1 Sollten mehr als 8 Mannschaften für den Pokal melden, wird, um auf die Anzahl von 8 Mannschaften zu kommen, eine Ausgleichrunde durchgeführt. Die Punkte aus diesen Vergleichen werden gestrichen, so dass die 8 Mannschaften mit „0“ an den Start gehen. Die Verlierer der Ausgleichsrunde können in der Trostrunde weiter am Pokal teilnehmen.
- 5.2 Die ersten Runden werden, nach Möglichkeit, regional ausgelost.
- 5.3 Die Pokalmannschaftsmeisterschaft der Senioren wird mit Vierermannschaften nach dem KO-System ausgespielt. Ausscheidende Mannschaften können in einem Schweizer System weiterspielen. Sie nehmen die bisher erzielten Punkte mit.
- 5.4 Im Finale spielen die beiden übrig gebliebenen KO-Teilnehmer den Titel aus. Der dritte Platz wird im Schweizer System ausgespielt.
- 5.5 Das Turnier wird DWZ ausgewertet.
- 5.6 Ein Startgeld wird nicht erhoben.

### **6. Ranglisten (Mannschaftsmeldung)**

- 6.1 Bis zum in der Ausschreibung genannten Termin ist für sämtliche Mannschaften eines Vereins eine unveränderliche Rangliste mit beliebig vielen Spielern aufzustellen. Mit der Aufstellung der Rangliste ist verbindlich mitzuteilen, wie viele Mannschaften der betreffende Verein meldet. Die Meldung erfolgt an den Turnierleiter der NSenPMMdV.
- 6.2 Nachgemeldete Spieler sind in der Rangliste unten anzufügen und eine Woche nach Veröffentlichung spielberechtigt. Nachmeldungen sind per E-Mail an den Turnierleiter der NSenPMMdV zu richten.

## 7. Mannschaftsaufstellungen

- 7.1 Die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft ist Gastgeber. Sie hat an den Brettern 2 und 3 Weiß. Die Brettfolge darf gegenüber der Rangliste während der gesamten Spielperiode **nicht** geändert werden.
- 7.2 Fehlen Spieler, so müssen Ersatzspieler in der gemeldeten Reihenfolge unter Aufrücken der Mannschaft unten angeschlossen werden. Zulässig ist die Nichtbesetzung einzelner Bretter unter Namensnennung der fehlenden Spieler. Unzulässig ist die Nichtbesetzung einzelner Bretter **ohne** Namensnennung.
- 7.3 Spieler, die zweimal kampflos verloren haben, verlieren ihre Spielberechtigung für die laufende NSenPMMdV.
- 7.4 Die Abgabe der Mannschaftsaufstellungen erfolgt durch die Mannschaftsführer (MF) oder deren Vertreter so rechtzeitig, dass die Uhren zum Wettkampfbeginn (i.d.R. 10.00 Uhr) angestellt werden können.
- 7.5 Nach erfolgter Nominierung der Aufstellungen (Aushändigung) ist eine Änderung nicht mehr möglich.
- 7.6 Der Einsatz eines nicht startberechtigten Spielers hat den Verlust des gesamten Mannschaftskampfes mit der Aberkennung aller Brettunkte zur Folge. Bei fehlerhafter Rangfolge haben alle zu tief eingesetzten Spieler ihre Partien verloren.
- 7.7 Ein Spieler ist dann zu tief eingesetzt, wenn über ihm ein Spieler mit einer höheren Ranglistennummer eingesetzt ist.

## 8. Ersatzspieler

- 8.1 Jeder Spieler einer Mannschaft kann als Ersatzspieler in einer höheren Mannschaft seines Vereins eingesetzt werden. Die „höhere“ Mannschaft ist diejenige Mannschaft mit der niedrigeren Rangnummer.
- 8.2 Ein Spieler verliert die Spielberechtigung für die „tiefere“ Mannschaft, wenn er in einer höheren Mannschaft seines Vereins eingesetzt worden ist.

## 9. Wertung

- 9.1 Jedes gewonnene Spiel wird mit einem Brettunkt, jedes unentschiedene Spiel mit einem halben Brettunkt bewertet.
- 9.2 Bei Punktgleichheit entscheidet die Berliner Wertung. Bei Wertungsgleichheit werden 5-Minuten-Blitzmannschaftskämpfe mit unveränderter Aufstellung, aber jeweils Farbwechsel bis zur Entscheidung durchgeführt.
- 9.3 Im CH-System-Turnier wird, bei Gleichstand (2:2), der Vergleich mit einem MP für jede Mannschaft gewertet.

## 10. Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für die ersten 40 Züge. Nach der Zeitkontrolle erhält jeder Spieler/-in für die verbleibende Zeit 15 Minuten zu seiner vorhandenen Restbedenkzeit hinzugefügt. Jeder Spieler/-in erhält einen Zuschlag von 30 Sekunden zu seiner Bedenkzeit je Zug vom ersten Zug an („Fischer-Modus“).

## 11. Schiedsrichter

- 12.1 Der MF der gastgebenden Mannschaft nimmt die Aufgaben des Schiedsrichters wahr.
- 12.2 Gegen seine Anordnungen und Entscheidungen, die auf der Spielberichtskaart zu vermerken sind, kann Protest erhoben werden, über den der Turnierleiter der NSenPMMdV erstinstanzlich entscheidet.
- 12.3 Gegen Zahlung von € 50,- an die Verbandskasse kann die Entscheidung des Turnierleiters dem Referenten für Seniorenschach in Niedersachsen zur Überprüfung vorgelegt werden. Dieser entscheidet endgültig. Entscheidet der Referent zu Gunsten des Antragsstellers, werden die € 50,- zurückerstattet.

## 12. Ergebnismeldung

Die Ergebnisse sind vom gastgebenden Verein unverzüglich dem Turnierleiter der NSenPMMdV zu übermitteln. Dieses soll per Email geschehen.

## 13. Titel

Der Sieger erhält den Titel "**Niedersächsischer Pokalmannschaftsmeister der Senioren 2019**"