

Spielgemeinschaft Bremen-Niedersachsen

Turnierleiter der Spielgemeinschaft: Torsten Bührmann
Wendlohstraße 185B, 22459 Hamburg
Tel.: 040-3289 7778 Handy: 0176-7254 1566
Email: einzel@nsj-online.de



Mannschaftsmeisterschaften 2016/17

Die Austragung der Mannschaftsmeisterschaften der Spielgemeinschaft des Landesschachbundes Bremen und des Niedersächsischen Schachverbandes regelt der gemeinsame Teil der Turnierordnung des Niedersächsischen Schachverbandes mit folgender Ergänzung:

Umgang mit elektronischen Kommunikationsgeräten: Das Mitbringen von Mobiltelefonen und elektronischen Geräten ist zulässig. Diese müssen während der Partie ausgeschaltet sein und dürfen nicht benutzt werden. Führt ein Spieler ein eingeschaltetes Gerät im Turnierbereich mit sich hat das den sofortigen Partieverlust zur Folge.

Bedenkzeit: 100 Minuten für die ersten 40 Züge, anschließend 50 Minuten für den Rest der Partie. Zudem ein Zuschlag von 30 Sekunden je Zug vom ersten Zug an („Fischer-Modus“) - dies setzt elektronische Uhren voraus. Hinweise zum Einstellen der gängigen Uhrentypen gibt es am Ende dieser Ausschreibung (mit freundlicher Genehmigung von www.schachschiedsrichter-nrw.de).

Wartezeit: Ein Spieler ist nicht angetreten, wenn er eine Stunde nach dem angesetzten Spielbeginn den Wettkampf nicht aufgenommen hat. Ein Spieler hat den Wettkampf aufgenommen, sobald er den Spielbereich betreten hat.

Termine:

1. Runde	30.10.2016	6. Runde	19.02.2017
2. Runde	20.11.2016	7. Runde	19.03.2017
3. Runde	04.12.2016	8. Runde	23.04.2017
4. Runde	15.01.2017	9. Runde	07.05.2017
5. Runde	05.02.2017		

Der 30.10.2016 gilt als termingleich mit der 1. Runde der übergeordneten Ligen, die am 16.10.2016 ausgetragen wird. Am 30.10.2016 wird zudem die Uhr auf Winterzeit umgestellt. Bitte beachten, dass der 23.04. das letzte Ferienwochenende ist. Eventuelle Anträge auf Spielverlegung müssen rechtzeitig gestellt werden (siehe B.1.9 (1) der Turnierordnung).

Meldung: Die Teilnahme an der Mannschaftsmeisterschaft der Spielgemeinschaft Bremen-Niedersachsen ist **bis zum 15. Juni 2016** an den Turnierleiter der Spielgemeinschaft (Torsten Bührmann) zu melden. Andernfalls verliert die Mannschaft die Spielberechtigung in der jeweiligen Liga.

Bis zum **01. August 2016** müssen die Mannschaften außerdem die folgenden Daten an den zuständigen Staffelleiter übermitteln:

- Name, Anschrift, Telefonnr. und Mailadresse des Vorsitzenden und des Mannschaftsführers
- Name und Anschrift des Spiellokals
- Mannschaftsaufstellung gemäß Turnierordnung

Die nachfolgenden Mannschaften sind in der Saison 2016/17 jeweils spielberechtigt.

Fettgedruckte Mannschaften haben ihre Teilnahme bereits bestätigt (Stand 20.05.2016).

Landesliga Nord

Stader SV	(OLN 9)
SK Wildeshausen	(LLN 3)
SC Turm Lüneburg	(LLN 4)
SG Osnabrück	(LLN 5)
SV Hellern 2	(LLN 6)
Hagener SV	(LLN 7)
SV Lingen	(LLN 8)
SK Union Oldenburg 2	(LLN 9)
MTV Tostedt	(VLN 1)
SK Nordhorn-Blanke 2	(VLW 1)

Staffelleiter: Niels Dettmer
Nordhausweg 3a, 49078 Osnabrück
0541 – 598 993, 0174 – 99 56 088
staffelleiter.nds-liga@sg-osnabrueck.de

Landesliga Süd

SC Wolfsburg	(OLN 10)
Hildesheimer SV	(LLS 2)
SVG Salzgitter	(LLS 3)
Hamelner SV	(LLS 4)
SV Berenbostel	(LLS 5)
SC BS-Gliesmarode	(LLS 6)
Caissa Wolfenbüttel	(LLS 7)
SK Lehrte	(LLS 8)
ESV Göttingen	(VLO 1)
SK Rinteln	(VLS 1)

Staffelleiter: Uwe Daleszynski
Karl-Jakob-Hirsch-Weg 41, 30455 Hannover
0511 – 49 14 76
uwe.daleszynski@web.de

Verbandsliga Nord

Delmenhorster SK 2	(LLN 10)
SF Lilienthal	(VLN 2)
SK Bremen-Nord	(VLN 3)
Bremer SG 2	(VLN 4)
SG Niederelbe	(VLN 5)
SF Leherheide	(VLN 6)
Findorffer SF	(VLN 7)
Breloher SC	(VLN 8)
SK Verden	(Bez. IV)
TuS Varrel	(Bremen)

Staffelleiter: Peter Quasigroch
Klingerstr. 35, 30655 Hannover
0511 – 54 99 510
peter.quasigroch@t-online.de

Verbandsliga Ost

Königsspr. Braunschweig	(LLS 9)
Hamelner SV 2	(VLO 2)
SV Gifhorn	(VLO 3)
SK Bad Harzburg	(VLO 4)
Peiner SV	(VLO 5)
SC BS-Gliesmarode 2	(VLO 6)
SC Tempo Göttingen 2	(VLO 7)
Plesse Bovenden	(VLO 8)
Caissa Wolfenbüttel 2	(Bez. II)
Hamelner SV 3	(Bez. III)

Staffelleiter: Martin Willmann
Grammelmoorweg 12, 49565 Bramsche,
05461 – 911 68
wilhelmmw@t-online.de

Verbandsliga West

SV Osnabrück	(VLW 2)
SC Ammerland	(VLW 3)
SG Osnabrück 2	(VLW 4)
SK Nordhorn-Blanke 3	(VLW 5)
SK Varel	(VLW 6)
KS Emden	(VLW 7)
SG Cloppenburg/Vechta	(VLW 8)
SV Hellern 3	(VLW 9)
SV Esens	(Bez. V)
steht noch nicht fest	(Bez. VI)

Staffelleiter: Niels Dettmer
Nordhausweg 3a, 49078 Osnabrück
0541 – 598 993, 0174 – 99 56 088
staffelleiter.nds-liga@sg-osnabrueck.de

Verbandsliga Süd

Hannover 96 2	(LLS 10)
HSK Lister Turm 2	(VLS 2)
SV Laatzen	(VLS 3)
SF Barsinghausen	(VLS 4)
Schachtiger Langenhagen	(VLS 5)
SF Hannover 2	(VLS 6)
Uetze-Hänigsen	(VLS 7)
Schachdrachen Isernhagen	(VLS 8)
SK Ricklingen	(Bez. I)
WB Eilenriede	(Bez. I)

Staffelleiter: Peter Quasigroch
Klingerstr. 35, 30655 Hannover
0511 – 54 99 510
peter.quasigroch@t-online.de



Spielgemeinschaft Bremen-Niedersachsen
Turnierleiter: Torsten Bührmann
Wendlohstraße 185B, 22459 Hamburg
Tel.: 040-3289 7778 Handy: 0176-7254 1566
Email: einzel@nsj-online.de



Flyer für Mannschaftsführer

Bedenkzeit: 100 Minuten für die ersten 40 Züge, anschließend 50 Minuten für den Rest der Partie. Zudem ein Zuschlag von 30 Sekunden je Zug vom ersten Zug an („Fischer-Modus“)

Wartezeit/ Karenzzeit: Die Wartezeit beträgt 1 Stunde. Ist ein Spieler dann noch nicht anwesend, verliert er seine Partie kampflos.

Handys: Handys müssen während der Partie ausgeschaltet sein. Führt ein Spieler ein eingeschaltetes Gerät mit sich hat das den sofortigen Partieverlust zur Folge.

Räume: Analyseräume dürfen erst betreten werden, wenn der Spieler seine Partie beendet hat.

Schiedsrichter: Schiedsrichter sind die beiden Mannschaftsführer gemeinsam. Wenn diese sich nicht einigen können, wird der Vorfall auf dem Spielbericht notiert (sowie gegebenenfalls weitere erforderliche Daten wie z.B. die Partiestellung und Bedenkzeit) und die Partie fortgesetzt. Der Spielbericht ist mit dem gespielten Ergebnis und den Unterschriften der Mannschaftsführer zu versehen und an den Turnierleiter (Kontaktdaten siehe oben) zu versenden. Der Protest ist bei der Online-Ergebnismeldung zu vermerken.

Ergebnismeldung: Die Ergebnismeldung erfolgt durch die Heimmannschaft bis 20 Uhr mittels des im Vorfeld versendeten Links. Sollte kein Link vorliegen, kann die Ergebnismeldung per Mail oder telefonisch an den Staffelleiter oder Turnierleiter efolgen.

Hinweis: **Dieser Flyer beschreibt Sachverhalte ohne jegliche Personifizierung. Die Personenbezeichnungen schließen unterschiedslos das männliche und weibliche Geschlecht mit ein. Der Flyer stellt die Turnierordnung in vereinfachter Form dar, im Zweifel gilt die Turnierordnung.**

Einstellung der Uhren (Quelle: www.schachschiedsrichter-nrw.de)

DGT 2010

Für die Bedenkzeit (100 min. /40 Züge + 50 min. / Rest + 30 sec. Aufschlag/Zug ab dem ersten Zug) muss die Uhr programmiert werden. Dazu schalten Sie die Uhr ein (Drücker unter der Uhr) und betätigen die Tasten Plus oder Minus so lange, bis das linke Display »21« anzeigt. Danach gehen Sie wie folgt vor:

	Taste	Display links	Display rechts
1 ×		0:00	0:00
1 ×		1:00	0:00
1 ×		1:00	0:00
2 ×		1:40	0:00
4 ×		1:40	0:00
1 ×		1:40	1:00
1 ×		1:40	1:00
2 ×		1:40	1:40
5 ×			0.00
3 ×			0.30
5 ×		2	0:00
1 ×		2	0:50
18 ×		1:40	1:40

Die rot markierten Ziffern blinken!

Sollte die Uhr nach dem ersten Betätigen der Okay-Taste nicht wie erwartet in beiden Displays »0:00« anzeigen, so ist noch ein altes Programm in der Uhr gespeichert. Wenn man nicht ganz sicher ist, ob dieses Programm korrekt ist, empfiehlt es sich, nach Aus- und Einschalten der Uhr in ein beliebiges anderes Programm zu wechseln, dieses mittels der Okay-Taste zu aktivieren und anschließend die Uhr erneut aus- und einzuschalten und zum Programm 21 zurückzugehen. Nach Betätigen der Okay-Taste sollte sich die Uhr wie oben beschrieben verhalten.

Starten und Anhalten der Uhr: Das Starten und Anhalten der Uhr geschieht mit der Start/Pause-Taste, die die Uhr in den jeweils anderen Zustand versetzt. Zu Beginn der Partie muss die Uhr also mit diesem Knopf in Gang gesetzt werden. Nach dem Ingangsetzen blinkt im Display der Seite, die am Zug ist (der Drücker ist auf dieser Seite oben!), ein Doppelpunkt zwischen der Stunden und der Minutenanzeige. Beim Anhalten der Uhr hört dieses Blinken auf. Außerdem zeigt die Uhr in der Mitte zwischen den beiden Zeitanzeigen entweder das Symbol »►«, wenn die Uhr läuft, oder »►||« wenn die Uhr im Pausen-Modus ist.

Veränderung der Bedenkzeit: Im Fall einer Zeitstrafe oder sonstigen Veränderung der Bedenkzeit ist die Uhr zuerst mit der Start/Pause-Taste anzuhalten, wenn dies nicht bereits geschehen ist. Anschließend ist diese Taste nochmals zu drücken und zwei Sekunden lang festzuhalten, um die Uhr in den Editier-Modus zu versetzen. Daraufhin beginnt links im Display die Stundenanzeige zu blinken. Diese Ziffer kann jetzt mit den Tasten Plus und Minus verändert werden. Nachdem man die Stunden eingestellt hat (man kann die Ziffer natürlich auch unverändert lassen), gelangt man mit der Taste Okay-Taste zur nächsten Stelle: der Ziffer für die Zehnminuten; auch hier geht man wie oben beschrieben vor. Es folgen nach jedem Drücken der Okay-Taste: Minuten, Zehnsekunden, Sekunden. Anschließend springt die blinkende Stelle nach rechts über und auch hier folgt die Anzeige dem bereits beschriebenen Muster. Nach dem 10. Drücken der Okay-Taste befindet sich die Uhr wieder im Pausen-Modus. Sie kann nun mit der Start/Pause-Taste wieder in Gang gesetzt werden.
Hinweis: Der Einstellzyklus muss komplett durchlaufen werden. Es gibt keine Möglichkeit, ihn vorzeitig abzubrechen, wenn man die gewünschten Veränderungen vorgenommen hat, sondern man muss die Okay-Taste so lange drücken, bis das Ende des Einstellzyklus' erreicht ist.

Hinweise, Tipps und Warnungen: Nach der Zeitkontrolle zeigt die Uhr mit einem Fähnchen im entsprechenden Display für einige Zeit an, welcher Spieler die Zeit der ersten Partiephase zuerst überschritten hat. Diese Anzeige verschwindet nach einiger Zeit wieder. Auch am Ende der Partie zeigt die Uhr mit einem Fähnchen zuverlässig an, welche Seite die Zeit zuerst überschritten hat.

Silver

Für die Bedenkzeit (100 min. /40 Züge + 50 min. / Rest + 30 sec. Aufschlag/Zug ab dem ersten Zug) hat die aktuelle Version der Uhr einen voreingestellten Modus **(MODE 10),** der eine einfache und stets korrekte Einstellung der Uhr erlaubt. Dieser Modus sollte, falls möglich, immer verwendet werden. Ältere Modelle der Uhr müssen programmiert werden. Dazu versetzen sie die Uhr wie oben beschrieben in den Bereitschaftsmodus und drücken anschließend die Taste *MODE* so oft, bis das Display **MODE 11** anzeigt. Dann gehen Sie wie folgt vor:

	Taste	Display links	Display rechts
1 ×	*PROG*	1:30	I 1:30
1 ×		1:30	I 1:30
1 ×		1:40	I 1:40
3 ×	*MODE*	MOVE	40
6 ×		MOVE	00
4 ×	*MODE*	0:30	II 0:30
1 ×		0:30	II 0:30
2 ×		0:50	II 0:50
1 ×	*PROG*	1:40	1:40

Die rot markierten Ziffern blinken!

Danach muss die Uhr nur noch durch Drücken eines der beiden elliptischen Drücker in Gang gesetzt werden.

Starten und Anhalten der Uhr: Das Starten der Uhr geschieht immer durch Betätigung eines der beiden Drücker oben auf der Uhr. Angehalten wird die Uhr mit der Pausen-Taste in der Mitte. Beim erneuten Ingangsetzen ist es gleichgültig, welcher der beiden Drücker betätigt wird; die Uhr läuft immer auf der Seite weiter, die vor der Betätigung der Pausentaste zuletzt gelaufen ist. Die Uhr zeigt die laufende Seite mit einem blinkenden Symbol im entsprechenden Display an. Zusätzlich ist jeder der beiden Drücker mit einer Leuchtdiode ausgestattet, die aber optional abgeschaltet werden kann, um die Batterien zu schonen.

Veränderung der Bedenkzeit: Im Fall einer Zeitstrafe oder sonstigen Veränderung der Bedenkzeit ist die Uhr zuerst mit einem einmaligen Drücken der Pausentaste anzuhalten, wenn dies nicht bereits geschehen ist. Anschließend ist die Taste *PROG* zu drücken und drei Sekunden lang festzuhalten. Daraufhin beginnt im Display des Spielers, dessen Uhr zuletzt gelaufen ist, die Stundenanzeige zu blinken. Im Editier-Modus kann nun mit der Taste *MODE* zwischen den beiden Bedenkzeiten hin und her gewechselt werden. Durch Drücken des linken Drückers oben auf der Uhr kann die blinkende Ziffer um eine Stelle erhöht werden. Hierbei folgt nach der »9« bzw. der »5« die »0«, so dass auch eine geringere Bedenkzeit eingegeben werden kann. Nachdem man die Stunden eingestellt hat (man kann die Ziffer natürlich auch unverändert lassen), gelangt man mit dem rechten Drücker oben auf der Uhr zur nächsten Stelle: der Ziffer für die Zehnminuten; auch hier geht man wie oben beschrieben vor. Es folgen nach jedem Drücken des rechten Drückers: Minuten, Zehnsekunden, Sekunden. Anschließend springt die blinkende Stelle wieder zurück zur Stundenstelle desselben Spielers. Mit einem erneuten Drücken der Taste *PROG* gelangt man jederzeit zurück in den Pausen-Modus.

Der Bediener muss streng darauf achten, beim Wechsel vom Pausen- in den Editier-Modus nicht die Tasten *MODE* und *PROG* zu verwechseln! Ein versehentliches Betätigen von *MODE* setzt die Uhr zurück und löscht die angezeigten Zeiten komplett. Es wird daher dringend empfohlen, wenn möglich nicht die von den Spielern tatsächlich benutzte Uhr zu editieren, sondern eine Ersatzuhr (wie unten beschrieben) und diese dann gegen die zuvor benutzte Uhr auszutauschen.

Neueinstellen einer Ersatzuhr: Beim Neueinstellen sind grundsätzlich drei Fälle zu unterscheiden:

1. Neueinstellen vor der ersten Zeitkontrolle,
2. Neueinstellen nach der ersten Zeitkontrolle.

1. Vor der ersten Zeitkontrolle: Stellen Sie zuerst die Grundbedenkzeit ein, wie oben beschrieben. Anschließend drücken Sie einen der beiden Drücker oben auf der Uhr und setzen die Uhr in Gang. Anschließend drücken sie nacheinander die Pausentaste und die Taste *PROG* (drücken und zwei Sekunden lang festhalten), um die Uhr in den Editier-Modus zu versetzen. Nun stellen Sie die Zeiten auf einer der beiden Uhren entsprechend der von Ihnen angesetzten **Restbedenkzeit** wie oben unter **Veränderung der Bedenkzeit** beschrieben. Beachten Sie, dass Sie auch in diesem Fall den Zugzähler für die ersten beiden Perioden und die Zeit für die dritte Periode wie oben beschrieben einstellen müssen. Abschließend drücken Sie den Knopf *PROG* erneut und setzen die Uhr durch Betätigung eines der Drücker in Gang.

2. Nach der ersten Zeitkontrolle: Wählen Sie bei der aktuellen Uhr aus dem Pausen-Modus heraus mit der Taste *MODE* das Programm MODE 05 (bei älteren Modellen MODE 04) aus. Anschließend gehen Sie analog zu Punkt 1 vor.

Hinweise, Tipps und Warnungen: Der SchachTimer „Silver“ hat einen internen Zugzähler, der im Normalfall nicht in den Ablauf der Spielphasen eingreift. Dies kann allerdings eingestellt worden sein, und es ist dringend zu empfehlen, vor Beginn des Mannschaftskampfes zu prüfen, ob diese Option abgeschaltet ist. Dazu drücken Sie die Taste *MODE* und halten sie zwei Sekunden lang fest. Anschließend drücken Sie die Taste *MODE* so oft, bis die Displays »MOV –« und »MAN +« anzeigen (die Vorzeichen – oder + können auch anderes gesetzt sein). Mittels des linken Drückers kann das Vorzeichen hinter »MOV« geändert werden, mittels des rechten das hinter »MAN«. Zu empfehlen ist die Einstellung »MOV –« und »MAN –«.

Neuere SchachTimer „Silver“ zeigen durch einen Strich unten im entsprechenden Display an, welcher Spieler die Zeit der ersten Partiephase zuerst überschritten hat.