

Ausschreibung zum SBBL-Viererpokal 2026/2027

1. Die Paarungen des Viererpokals werden gelost:
 - a. Die Paarungen aller Runden lost der 1. Spielleiter unter möglichst weitgehender Berücksichtigung des wechselnden Heimrechts aus.
 - b. Vereinsgleiche Mannschaften werden so spät wie möglich gegeneinander gelost.
 - c. Es qualifizieren sich die beiden Teilnehmer des Finales für den Viererpokal der NRW-Ebene. Sollte es im Halbfinale zu einer Konstellation kommen, dass sich nur eine der verbliebenen Mannschaften noch für die NRW-Ebene qualifizieren kann (Vorqualifikation, mehrere Mannschaften eines Vereins etc.), wird aus den Verlierern des Viertelfinales eine zusätzliche Paarung ausgelost, deren Gewinner den zweiten Qualifikationsplatz besetzt.
2. Die erste Runde des Viererpokals wird in dieser Saison am 30. August 2026 gespielt.
3. Die weiteren Runden sind **spätestens** an den folgenden Terminen zu spielen:
 - a. Runde 2 (Achtelfinale bzw. Zwischenrunde): 27.09.2026
 - b. Runde 3 (Viertelfinale): 31.10.2026
 - c. Runde 4 (Halbfinale): 06.12.2026
 - d. Runde 5 (Finale und Spiel um Platz 3): 24.01.2027

Sollten aufgrund der Anzahl gemeldeter Mannschaften weniger Runden notwendig sein, wird dieser Terminplan nach der Auslosung der 1. Runde entsprechend angepasst.

4. Alle Vereine sind verpflichtet, sich möglichst rasch nach Bekanntgabe der Paarungen der nächsten Runde mit dem gegnerischen Verein im gegenseitigen Einvernehmen auf einen Termin für die Austragung der Begegnung zu einigen. Dieser Termin kann nur vor dem vom 1. Spielleiter festgelegten liegen. Beide Vereine haben diesen Termin dem 1. Spielleiter umgehend per E-Mail (spielleiter@sbbl.org) mitzuteilen. Es genügt auch die Weiterleitung einer E-Mail, aus der die Zustimmung beider Vereine erkennbar ist. Kommt keine einvernehmliche Einigung zustande, gilt der vom Spielleiter für die Runde festgelegte späteste Termin als verbindlich.
5. Durch ihre Teilnahme am Turnier erklären die Teilnehmer ihr Einverständnis damit, dass Einzelergebnisse und Wertungszahlen der Teilnehmer zusammen mit ihren Namen veröffentlicht werden.

6. Außer in vom 1. Spielleiter ausdrücklich genehmigten Ausnahmefällen beginnen alle Kämpfe am vereinbarten bzw. festgelegten Tag um 11:00 Uhr. Das Spiellokal soll mindestens 30 Minuten vor Beginn des Mannschaftskampfes zugänglich sein.
7. Es gelten mit den im Weiteren aufgeführten Ausnahmen und eventuell erforderlichen Beschlüssen des SBBL-Spielausschusses die Fide-Schachregeln sowie die Allgemeinen Bestimmungen und die Bestimmungen der BTO des Schachbundes NRW in ihrer jeweils aktuellen Fassung. Jegliches Analysieren im Spielsaal ist verboten!
8. Entsprechend Fide-Schachregel 6.7.1 wird die Wartezeit auf 30 Minuten festgesetzt. Die Wartezeit beginnt mit dem tatsächlichen Beginn des Mannschaftskampfes. Zum tatsächlichen Beginn des Mannschaftskampfes sind die Uhren aller Weißspieler in Gang zu setzen unabhängig davon, ob die Spieler anwesend sind oder nicht.
9. Ergänzend zu Fide-Schachregel 11.3.2.1 ist es den Spielern auch erlaubt, elektronische Kommunikationsmittel (Mobiltelefone, Computer, Tablets, Smart-Watches etc.) während der Partie vollständig ausgeschaltet auf dem Spieltisch zu platzieren. Die entsprechenden Geräte dürfen während der Partie nicht benutzt und beim Verlassen des Spielsaals während der Partie nicht mitgenommen werden. Das Risiko für den Verlust der entsprechenden Geräte trägt in jedem Fall der Spieler selbst.
10. Die Vorschrift der ASpO 2.3 wird für Mannschaftswettbewerbe des SBBL außer Kraft gesetzt.
11. Es wird mit einer Grundbedenkzeit pro Spieler von 90 Minuten für die ersten 40 Züge gefolgt von einer Zusatzbedenkzeit von 30 Minuten für alle weiteren Züge bis zum Ende der Partie gespielt; zusätzlich zur Grundbedenkzeit erhält jeder Spieler 30 Sekunden Zuschlag pro Zug ab dem 1. Zug der ersten Partiephase. Zugelassen sind folgende Schachuhren: DGT 2010, DGT 2500, DGT XL, DGT 3000, Schachtimer „Silver“. Weitere Uhrenmodelle können auf Antrag vom 1. Spielleiter zugelassen werden. Ein solcher Antrag muss spätestens am 30.06. vor Beginn der entsprechenden Saison gestellt werden.
12. Gespielt wird mit Vierermannschaften. Bei der Aufstellung ist abweichend von ASpO 4.1 die Reihenfolge der Rangliste der Mannschaftsmeisterschaft einzuhalten. Für die 1. Mannschaft eines Vereins sind die Spieler ab der Rangnummer 1, für die 2. Mannschaft die Spieler ab der Rangnummer 5 usw. spielberechtigt. Für Spieler, die bedingt durch das Kadersystem auf Bundes- und NRW-Ebene gemeldet

sind, gilt für die Reihenfolge jeweils die Meldung in der Mannschaft mit der niedrigsten Mannschaftsnummer. Jeder Spieler darf in der laufenden Saison nur in einer Pokal-Mannschaft seines Vereins nominiert werden.

13. Die Spieler der Gastmannschaft spielen an den Brettern 1 und 4 mit den weißen Steinen.
14. Die Kämpfe werden einvernehmlich von den beiden Mannschaftsführern geleitet, die ihre Entscheidungen fair und im Sinne des Schachsportes zu fällen haben. Insbesondere haben die Mannschaftsführer auf die Einhaltung der Fide-Schachregeln zu achten. In besonders begründeten Fällen bemüht sich der 1. Spielleiter auf Antrag einen neutralen Schiedsrichter für eine Begegnung zu stellen. Die dadurch entstehenden Kosten trägt der antragstellende Verein.
15. Die Mannschaft, die mehr Brettpunkte erzielt als die gegnerische Mannschaft, gewinnt den Kampf. Bei Gleichstand nach Brettpunkten tritt die Berliner Wertung in Kraft. Sollte auch die Berliner Wertung keine Entscheidung bringen, ist an allen Brettern bei identischen Paarungen und vertauschten Farben jeweils eine Blitzpartie (5 Minuten pro Spieler für die gesamte Partie) zu spielen. Auch hier tritt bei Gleichstand der Brettpunkte die Berliner Wertung in Kraft. Sollte auch nach der Blitzrunde keine Entscheidung gefallen sein, entscheidet das Los.
16. Die Mannschaftsführer füllen für jeden Kampf eine Spielberichtskarte vollständig aus. Die am Ende des Mannschaftskampfes von beiden Mannschaftsführern unterschriebene Spielberichtskarte ist vom Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft bis zum Ende der Saison aufzubewahren und auf Anforderung unverzüglich dem Spielleiter zu übermitteln. Dabei müssen kampfloze Partien mit +:- bzw. -:+ oder -:- eingetragen werden! Wurde der Kampf im Blitzentscheid oder per Los entschieden, ist dies auf der Spielberichtskarte eindeutig anzugeben.
17. Die Meldung aller Ergebnisse der Kämpfe erfolgt am Spieltag bis um 20:00 Uhr durch den gastgebenden Verein per E-Mail an den 1. Spielleiter (spielleiter@sbbl.org) mit Foto oder Scan der Spielberichtskarte. Eine telefonische Meldung ist nicht möglich! Eine fehlerhafte, unvollständige oder verspätete Meldung zieht ein Bußgeld nach sich.
18. Außer dem Finale findet auch ein Kampf um den 3. Platz statt, um die Reihenfolge möglicher Nachrücker zu bestimmen.
19. Punkt 1 des separat veröffentlichten Bußgeldkatalogs des SBBL in seiner aktuellen Fassung ist Teil dieser Ausschreibung.

20. Einsprüche und Proteste gemäß BTO 8 sind an den 1. Spielleiter SBBL zu richten:

Dr. Marius Fränzel
Fronhof 9
42651 Solingen
spielleiter@sbbl.org

(Stand 30.08.2026)

Gegen diese Ausschreibung ist unter Beachtung von Fristen, Formen und sonstigen Vorschriften von Ziffer 8 der Bundeturnierordnung des Schachbundes Nordrhein-Westfalen das Rechtsmittel des Protestes zum Bezirksspielausschuss zulässig. Der Protest ist in 6-facher Ausfertigung an Dr. Marius Fränzel, Fronhof 9, 42651 Solingen zu richten. Die Protestgebühr ist auf Konto des Schachbezirks Bergisch-Land bei der Sparkasse HRV zu überweisen (IBAN: DE95 3345 0000 0026 2921 77). Dem Rechtsmittel ist ein Zahlungsnachweis beizufügen.

Der Protest kann auch per E-Mail eingelegt werden an: spielleiter@sbbl.org
Die Übersendung der Unterlagen in einfacher Ausfertigung ist in diesem Fall ausreichend. Alle übrigen Form- und Fristvorschriften sind auch in diesem Fall zu beachten.