



3. Deutsche Chessminton-Meisterschaften der Erwachsenen, Junioren und Senioren

Nationale Meisterschaft der Erwachsenen und der AKs U25, O35, O45 in
Chessminton, der neuen Kombinationssportart aus Schach & Badminton

20. / 21. Juni 2026 in Worms (Rheinland-Pfalz)

AUSSCHREIBUNG

Ausrichter: 1. BC Worms (www.1bcworms.de)

Veranstalter: Verband Chessminton Deutschland e.V. (www.chessminton.de)

Termin: **20.06.2026 (Samstag): ab 09:30 Mixed und Doppel
ab ca. 13:00 Einzel**

21.06.2026 (Sonntag): ab 09:30 Teamwettbewerb

Die genauen Startzeiten werden eine Woche vorher auf chessminton.de veröffentlicht.

Spielort: Sporthalle BIZ Worms, Von-Steuben-Str. 31, 67549 Worms

Kontakt: Sascha Zhu, **Email:** info@chessminton.de, Mobil: +49-176-78064394

Meldung über: chessminton.de/DME2026
Alternativ kann per Email an info@chessminton.de gemeldet werden;

Diese Deutsche Meisterschaft ist meldeoffen für jeden mit Wohnsitz in Deutschland, der/die Mitglied eines deutschen Sport- bzw. Schachvereins ist. Im Zweifel ist dies nachzuweisen. Zudem müssen die Spieler während des Turniers seine/ihre Identität durch einen gültigen Ausweis nachweisen können.

Altersklassen (AK): **U25:** Jahrgang 2002 und jünger **Erwachsene:** Jeder Jahrgang
O35: Jahrgang 1991 und älter **O45:** Jahrgang 1981 und älter

Disziplinen: Dameneinzel (DE), Herreneinzel (HE), Damendoppel (DD), Herrendoppel (HD), Mixed (MX), Team; Jede/r Spieler/in kann in 3 Disziplinen melden.

Konkurrenzen:

DE U25	DE Erwachsene	DE O35	HE O45
HE U25	HE Erwachsene	HE O35	
DD U25	DD Erwachsene	DD O35	
HD U25	HD Erwachsene	HD O35	
MX U25	MX Erwachsene	MX O35	
	Team Erwachsene		

Bei geringer Teilnehmerzahl können einzelne Konkurrenzen in den 5 Disziplinen zusammengelegt werden.

Startplätze: **Einzel (DE/HE):** 32 in jeder Konkurrenz

Doppel (DD/HD) und Mixed (MX): 16 in jeder Konkurrenz

Teamwettbewerb 16 Teams



Hinweis zur ECC: Die Platzierung bei der Deutschen Meisterschaft ist maßgeblich für die Startplatzvergabe für die kommende Europameisterschaft **European Chessminton Championships (ECC)**, die am **25./26. Juli 2026 stattfinden wird**.

Gebühren: **15 EUR** je Spieler/in und Disziplin und **40 EUR** je Team; Bei Abmeldungen nach dem 09.06.2026 sind die Meldegebühren für die zugelassenen Spieler unabhängig des Grundes zu bezahlen. Das Startgeld ist mit der Meldung fällig und **zu überweisen** auf das folgende Konto:

Kontoinhaber: Verband Chessminton Deutschland e.V.

IBAN: **DE19 8306 5408 0005 4324 80**

Bank: VR-Bank ABG-Land / Skatbank (BIC: GENODEF1SLR)

Meldeschluss: **09. Juni 2026 (Dienstag)**

Preise: Pokale (für Platz 1), Medaillen (für Platz 2 bis 3) und Urkunden

Spielsystem: KO-System mit Verlierer-Runde; Bei geringer Teilnehmerzahl (Einzel ≤16, Doppel/Mixed ≤8) ist auch ein Gruppensystem möglich.

Mindestens ein Viertel der Spieler wird gesetzt, die Setzliste wird anhand der Summe aus den drei Indikatoren (siehe unten unter „Startplatzvergabe“) erstellt. Der Turnierbaum wird so erstellt, dass im reinen K.O.-System in den Halbfinals potentiell der Erstgesetzte auf den Viertgesetzten und der Zweitgesetzte auf den Drittggesetzten treffen kann.

Wird ein **Gruppensystem** gespielt, so wird ein Sieg im Gruppenspiel mit **2:0** Gruppenpunkten, eine Niederlage mit **0:2** Gruppenpunkten, und ein Unentschieden (d.h. bei Punktegleichstand nach 4 Phasen) im Gruppenspiel mit **1:1** Gruppenpunkten gewertet. Über den jeweiligen Rang in der Gruppe entscheidet:

- a)** die Differenz der Gruppenpunkte aus allen Gruppenspielen;
- b)** falls a) keine Entscheidung bringt: die Punktedifferenz aus allen vier Phasen aus allen Gruppenspielen;
- c)** falls b) keine Entscheidung bringt: die Punktedifferenz aus den 1. und 2. Phasen aus allen Gruppenspielen;
- d)** falls c) keine Entscheidung bringt: das Los.

Wird ein Spiel vor Spielbeginn aufgegeben, so wird das Spiel mit 0:44 (0:11 in jeder Phase) zu Ungunsten der aufgebenden Seite gewertet.

Wird ein Spiel nach Spielbeginn aufgegeben, so wird das Spiel wie folgt gewertet: Alle Phasen, die aufgrund der Aufgabe nicht beendet oder nicht begonnen werden konnten, werden mit 0:11 zu Ungunsten der aufgebenden Seite gewertet; bei allen anderen Phasen bleibt das Phasenergebnis bestehen.

Startplatzvergabe: **Liegen mehr Meldungen als Startplätze vor, werden die Startplätze wie folgt vergeben:**

1) In allen Konkurrenzen werden mindestens **alle Startplätze – mit Ausnahme eines Wildcard-Startplatzes –** anhand der Summe aus den folgenden zwei Indikatoren vergeben (Stichtag: 30.04.2026):

A. Ligazugehörigkeitsindex:

- 1. Bundesliga	1,00
- 2. Bundesliga	0,95
- Regionalliga	0,90
- 4. Spielklasse von oben (z.B. Oberliga)	0,85



- 5. Spielklasse von oben (z.B. Landesliga) 0,80
 - 6. Spielklasse von oben (z.B. Verbandsliga) 0,75
 - 7. Spielklasse von oben (z.B. Bezirksliga) 0,70
 - 8. Spielklasse von oben (z.B. Bezirksklasse) 0,65
 - 9. Spielklasse von oben (z.B. Kreisliga) 0,60
 - 10. Spielklasse von oben (z.B. Kreisklasse) 0,55
 - 11. oder niedrigere Spielklasse von oben (ohne Hobbyliga) 0,50
- (der/die Spieler/in muss mindestens in einem Viertel aller Mannschaftsspieltage in einer der vergangenen zwei Saisons in der jeweiligen Spielklasse eingesetzt worden sein)*

B. **ELO- oder DWZ-Schach-Wertungszahl** (jeweils die höhere davon) – im Verhältnis zur Punktzahl 2400 (Maximalwert ist 1).

Ist bei einem/r Spieler/in sowohl Indikator A als auch Indikator B größer Null, erhält er einen Chessminton-Bonus von 0,5 Punkten. Bei exakt gleicher Summe ist Indikator A entscheidend. Ist auch dieser identisch, entscheidet das Los.

2) In allen Konkurrenzen (mit Ausnahme des Teamwettbewerbs) sind die Medaillengewinner (Platz 1 bis Platz 3) der letzten Deutschen Meisterschaft automatisch qualifiziert.

3) In allen Konkurrenzen kann **ein (1) Wildcard-Startplatz** vom *Verband Chessminton Deutschland e.V.* vergeben werden. Bei der Wildcard-Vergabe werden u.a. die Leistungen und Beiträge der/des Spielerin/ Spielers in Badminton, Schach und Chessminton berücksichtigt.

4) **Nachrücken:** Fallen bereits zugelassene Spieler nach der Auslosung aus, können bis zu 10 Minuten vor Beginn der jeweiligen Konkurrenz die auf der Warteliste stehenden Spieler noch anstelle der ausgefallenen Spieler nachrücken. Im Doppel/Mixed gilt dies auch für einzelne Spieler.

Teamwettbewerb:

a) Jedes Team setzt sich aus **mindestens 2 männlichen Spielern und mindestens 1 weiblichen Spielerin** zusammen (Vereinszugehörigkeit der Spieler spielt keine Rolle); Maximal kann ein Team (einschl. Ersatzspielern) aus 6 Spielern bestehen;

b) Jede Mannschaftsbegegnung besteht aus den folgenden vier **Individualspielen: Mixed (MX), Herreneinzel (HE), Dameneinzel (DE), Herrendoppel (HD)**; Jede/r Spieler/in kann in maximal 2 Individualspielen einer Mannschaftsbegegnung eingesetzt werden; Derselbe männliche Spieler darf nicht zugleich im Mixed und im Herreneinzel eingesetzt werden, da diese beiden Spiele in der Regel zeitgleich gespielt werden.

c) Die Turnierleitung kann festlegen, dass in jedem Individualspiel (anstatt allen vier Phasen) nur die ersten zwei der vier Phasen gespielt werden. In diesem Fall werden die Brettfarben im Schach und – im Doppel/Mixed – die konkreten Gegner im Schach per Los bestimmt.

d) Jedes gewonnene Individualspiel wird mit 2:0 Individualspielpunkten für die siegende Mannschaft gewertet; ein mit einem Unentschieden (d.h. bei Punktegleichstand nach 4 Phasen) ausgehende Individualspiel wird mit 1:1 Individualspielpunkten gewertet;

e) Die Mannschaftsbegegnung ist gewonnen, wenn eine Mannschaft mehr Individualspielpunkte hat als die andere Mannschaft; Im Gruppenmodus werden stets alle vier Individualspiele einer Mannschaftsbegegnung zu Ende gespielt, im K.o.-Modus kann die Mannschaftsbegegnung abgebrochen werden, sobald eine Mannschaft nach Individualspielpunkten einen uneinholbaren Vorsprung aufweist;

f) Kann im K.o.-Modus nach Individualspielpunkten kein Sieger ermittelt werden, so entscheidet die Gesamtpunktzahl aller vier Individualspiele (Gesamtpunktzahl

ist die Punktzahl aus allen vier Phasen; für die Einzel-Individualspiele wird die Gesamtpunktzahl mit 2 multipliziert, um eine Vergleichbarkeit mit den Doppel/Mixed-Individualspielen zu gewährleisten) über den Ausgang; sollte auch danach kein Sieger ermittelt werden können, entscheidet die Gesamtpunktzahl der DE/HE-Individualspiele; sollte auch danach kein Sieger ermittelt werden können, entscheidet das Los.

Spielregeln:

Chessminton-Spielvariante „STANDARD“ (siehe Spielregeln vom *Verband Chessminton Deutschland e. V.* auf chessminton.de/rules)

1. Phase: Schachpartie mit 5 Minuten Bedenkzeit (ohne Inkrement)

2. + 3. Phase: Je ein Badminton-Satz bis 11 Punkte ohne Verlängerung

4. Phase: Schachpartie mit 5 Minuten Bedenkzeit (ohne Inkrement)

Die Schachpartien werden badminton-like mit 11:0 bis 11:9 gewertet anhand der verbrauchten Bedenkzeit des Gewinners zum Parteeende („Gewinnerbedenkzeit“): Der Gewinner erhält 11 Punkte, der Verlierer erhält je 30 Sek. überlebter Gewinnerbedenkzeit 1 Punkt (0 Punkte bei Gewinnerbedenkzeit < 30 Sek. bzw. 9 Punkte bei Gewinnerbedenkzeit > 4 Min. 30 Sek.); Ein Remis wird mit 11:10 für Schwarz gewertet; Details siehe auch die nachfolgende Tabelle:

Spalte 1	Spalte 2	Spalte 3	Spalte 4
Chessminton-Stufe	Auf der Uhr angezeigte Restbedenkzeit des Gewinners zum Parteeende	Verbrauchte Bedenkzeit des Gewinners zum Parteeende („Gewinnerbedenkzeit“)	Der Gewinner, der zum Parteeende die Restbedenkzeit (Spalte 2) bzw. die Gewinnerbedenkzeit (Spalte 3) aufweist, gewinnt mit folgendem Feinwertungsergebnis:
0	≥ 4:30 Minuten	< 0:30 Minute	11:0
1	≥ 4:00 Minuten	< 1:00 Minute	11:1
2	≥ 3:30 Minuten	< 1:30 Minuten	11:2
3	≥ 3:00 Minuten	< 2:00 Minuten	11:3
4	≥ 2:30 Minuten	< 2:30 Minuten	11:4
5	≥ 2:00 Minuten	< 3:00 Minuten	11:5
6	≥ 1:30 Minuten	< 3:30 Minuten	11:6
7	≥ 1:00 Minuten	< 4:00 Minuten	11:7
8	≥ 0:30 Minuten	< 4:30 Minuten	11:8
9	> 0:00 Minute	< 5:00 Minuten	11:9

Die Punkte aus allen 4 Phasen werden aufaddiert, die Seite mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt (in K.O.-Runden gewinnt bei Gleichstand, wer als Letzter nach einer abgeschlossenen Phase in Führung lag).

In K.O.-Runden wird die 4. Phase nicht mehr gespielt, wenn der Gewinner bereits nach 3 Phasen feststeht.

Im Doppel/Mixed werden in der 1. & 4. Phase jeweils zwei Schachpartien zwischen beiden Seiten ausgetragen (wobei in der 4. Phase die Spieler jeder Seite gegeneinander spielen, die in der 1. Phase nicht gegeneinander gespielt haben). Im Mixed spielen in der 1. Phase die Mädchen/Damen jeweils gegen die Jungs/Herren. Im Unterschied zum Einzel werden die Punkte aus beiden Badminton-Sätzen jeweils mit 2 multipliziert.

Turnierleitung:

Vertreter des Ausrichters bzw. des Veranstalters



Turnierball:

Wird noch festgelegt.

Sonstiges:

- 1) Alle Spieler müssen zu Disziplinbeginn und während des Turniers spielbereit sein. Die Turnierleitung kann ein Spiel als verloren werten, wenn ein/e Spieler/in nicht innerhalb von zwei Minuten nach dem zweiten Aufruf spielbereit ist.
- 2) Alle Spieler können zum Bedienen der Badminton-Zähltafel verpflichtet werden.
- 3) Nach der Beendigung einer Schachpartie müssen die Spieler die Anfangsstellung der Schachfiguren wiederherstellen und die Schachuhren wieder auf die Anfangszeit zurückstellen.
- 4) Im Schach ist das Tragen eines Gehörschutzes erlaubt.
- 5) Im Schach wird beim 1. regelwidrigen Zug dem Gegner eine Zeitgutschrift von 60 Sekunden gewährt; wer den 2. regelwidrigen Zug ausführt, verliert sofort.
- 6) Die Pausenzeiten zwischen den einzelnen Phasen sollen im Regelfall nicht mehr als 120 Sekunden betragen.
- 7) Die Spieler, die die Plätze 1 bis 3 bei der Deutschen Meisterschaft erreicht haben, sind verpflichtet, an der Siegerehrung teilzunehmen.
- 8) Der Ausrichter wird eine Cafeteria einrichten und Speisen und Getränke zum Verkauf anbieten.

Nachhaltigkeit:

Aus Gründen der Nachhaltigkeit und des Klimaschutzes wird die Anreise mit dem öffentlichen Personenverkehr empfohlen. Der nächstgelegene Bahnhof ist Worms (Entfernung ca. 1 km).

Haftung:

Für Unfälle und Schäden jeder Art übernimmt der Ausrichter / Veranstalter keinerlei Haftung.

Änderungen:

Änderungen bleiben dem Ausrichter bzw. Veranstalter vorbehalten und werden per Email bzw. auf den Veranstalter-Webseiten bekanntgegeben.

Datenschutz / Einwilligungserklärung:

Die Meldung und Teilnahme an dem vorliegenden Turnier machen eine Verarbeitung personenbezogener Daten erforderlich. Mit der Anmeldung zum vorliegenden Turnier erteilen Sie gemäß der Datenschutzerklärung des Veranstalters (Art. 6 Abs. 1 a DSGVO) Ihre Einwilligung, dass Vor- und Nachname, Geschlecht, Jahrgang, Nationalität, Vereinszugehörigkeit, ELO, DWZ, FIDE-ID, UCR-Punkte, DBV-Ranglistenpunkte, Spieler-ID, erspielte Ergebnisse und Wertungspunkte zur weiteren Verarbeitung auf den vom Veranstalter und Ausrichter betriebenen Medien (einschließlich der Webseiten) gespeichert und öffentlich zum Abruf bereitgestellt werden, und dass Ergebnisse, Berichte, Bilder und Videos erstellt sowie live oder nachträglich im Internet, in Onlinediensten (u.a. Instagram, Facebook, Youtube), in Zeitschriften, Printmedien, Presse (z.B. Tageszeitungen, Radiosender, TV Sender) veröffentlicht werden. Die Einwilligung kann jederzeit schriftlich widerrufen werden.

Mit der Abgabe der Meldung werden alle Bedingungen der Ausschreibung akzeptiert.

Nähere Infos auf chessminton.de/DME2026



1. BC Worms

Verband Chessminton Deutschland e.V.