



Turnierordnung

01.01.2014



Turnierordnung des Kreisverbandes Mittelschwaben

Autoren: W. Benke
 O. Henke
 W. Schestak

Erste Ausgabe: 1991
Gedruckt in der Bundesrepublik Deutschland

*Die Vervielfältigung dieser Turnierordnung ist ebenso
wie die auszugsweise Verwendung unzulässig, insoweit
sie nicht explizit erlaubt wurde.*



Ausgaben-Historie

beschlossen am	gültig ab	Änderung
06.07. 1991	01.08.1991	Erste Ausgabe
20.06. 1992	01.08.1992	§12 Abs. 1, §52 Abs. 5 (c)
26.06. 1993	01.08.1993	diverse redaktionelle Änderungen §12 Abs. 1 (a) Punkt2, §15 (d-g), §17, §24 Abs. 3, §52 Abs. 6, §54 Abs. 4-10
18.06. 1994	01.08.1994	§7 Abs. 6, §12 Abs.1 (b) Punkt 1, §13 , §23, §53, §54 Abs. 6-10, §63, §64 Abs. 6-10
22.06. 1996	01.08.1996	§4 Abs. 4, §6 Abs.1, §54 Abs. 5, §56, §58 Abs. 5, §64 Abs. 4 (b), §65 Abs. 2-4, §66, §68 Abs. 3, §174 Abs. 1, §175 Abs. 5
28.06. 1997	01.08.1997	§110, §113, §114(4), §153, §163
27.06.1998	01.08.1998	§25, §52 Abs. 5 (c), §55 Abs.1(4), §56, §75 Abs.1
05.07. 2003	01.08.2003	§18 (3), §54 (2), §58 (3) (5), §68 (1), §78, §158 (2), §168
09.06. 2007	01.08.2007	§52 Abs.5 (c); §65 Abs. 2, Abs.3 und 4 sind entfallen
24.05.2008	01.08.2008	§52 Abs.3 (b) und §54 Abs. 2 geändert



Inhaltsverzeichnis

0 ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN	7
§1 Übergeordnete Vorschriften	7
§2 Mitglieds- und Meldepflicht	7
§3 Pässe	7
§4 Nachmeldungen	9
§5 Saison	9
§6 Altersklassen	9
§7 Schiedsgericht	10
§8 Proteste und Einsprüche	11
§9 Bußen.....	11
1 EINZELMEISTERSCHAFTEN	12
§10 Titel.....	12
§11 Meldung	12
§12 Spielberechtigung.....	13
§13 Bedenkzeit	14
§14 Austragungsmodus und Durchführung	14
§15 Wertung.....	16
§16 Ergebnismeldung	16
§17 frei	16
§18 Strafen	16
2 DÄHNEPOKAL.....	17
§20 Titel.....	17
§21 Meldung	17
§22 Spielberechtigung.....	17
§23 Bedenkzeit	17
§24 Austragungsmodus und Durchführung	18
§25 Wertung.....	18
§26 Ergebnismeldung	18
§27 Aufstieg	18
§28 Sperren.....	18
3 BLITZEINZELMEISTERSCHAFTEN	19



§30	Titel.....	19
§31	Meldung.....	19
§32	Spielberechtigung.....	19
§33	Bedenkzeit	19
§34	Austragungsmodus und Durchführung	19
4	SCHNELLSCHACH - EINZELMEISTERSCHAFTEN	20
5	MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN	21
§50	Titel.....	21
§51	Meldung.....	21
§52	Spielberechtigung.....	22
§53	Bedenkzeit	23
§54	Austragungsmodus, Mannschaftsstärke und Durchführung	23
§55	Wertung.....	25
§56	Ergebnismeldung	25
§57	Auf- und Abstieg	26
§58	Strafen	27
6	MANNSCHAFTSPOKAL	28
§60	Titel.....	28
§61	Meldung.....	28
§62	Spielberechtigung.....	28
§63	Bedenkzeit	28
§64	Austragungsmodus, Mannschaftsstärke und Durchführung	29
§65	Wertung.....	30
§66	Ergebnismeldung	31
§67	Aufstieg	31
§68	Strafen	31
7	BLITZMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN.....	32
§70	Titel.....	32
§71	Meldung.....	32
§72	Spielberechtigung.....	32
§73	Bedenkzeit	33
§74	Austragungsmodus, Mannschaftsstärke und Durchführung	33
§75	Wertung.....	34
§76	Ergebnismeldung	34
§77	frei.....	34
§78	Strafen	34
8	SCHNELLSCHACH - MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN	35



9 FREI	35
10 FREI.....	35
§ 192 Änderungen und Ergänzungen.....	56
§ 193 Inkrafttreten	56



0 ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

§1 Übergeordnete Vorschriften

Bei allen Meisterschaften des Kreisverbandes Mittelschwaben finden die Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE), des Deutschen Schachbundes (DSB), des Bayerischen Schachbundes (BSB), der Bayerischen Schachjugend (BSJ) und des Schachbezirkes Schwaben Anwendung, soweit sie nicht durch die hier folgenden Bestimmungen ersetzt werden.

Weiterhin gelten die in den BSB-Merkblättern für Mannschaftsführer niedergelegten Hinweise sinngemäß.

§2 Mitglieds- und Meldepflicht

Jeder Teilnehmer an den Meisterschaften und Lehrgängen des Kreisverbandes Mittelschwaben muss einem Verein des Kreisverbandes angehören und beim Bayerischen Schachbund, sowie dem Bayerischen Landessportverband (BLSV) ordnungsgemäß gemeldet sein.

§3 Pässe

- (1) Paßpflicht
Die Teilnahme an vom Kreisverband veranstalteten Meisterschaften und Lehrgängen ist nur mit einem gültigem Spielerpass möglich.
- (2) Paßantrag
Der Spielerpass wird vom DSB ausgefertigt und muss über den Bezirksspielleiter beantragt werden. Für den Antrag muss das entsprechenden Formular verwendet werden. Der Antrag muss folgende Angaben enthalten:
 - a) Verband (Bayern), Unterverband (Schwaben)
 - b) Kreis (Mittelschwaben), Verein
 - c) Name, Vornamen
 - d) Geburtsdatum, Geburtsort
 - e) Anschrift
 - f) Staatsangehörigkeit
 - g) Geschlecht
 - h) Funktion innerhalb des Vereins



- (3) **Aufbewahrung, Änderung, Verlust**
Der Spielerpass verbleibt beim Verein. Eintragungen in den Spielerpass können nur vom Bezirksverband, vom BSB oder vom DSB vorgenommen werden. Der Verlust des Spielerpasses ist unverzüglich über den Bezirksspielleiter an den BSB zu melden. Ein neuer Passant rag ist zu stellen. Spielerpässe ausgetretener Mitglieder sind an den BSB zurückzugeben.
- (4) **Vorlage und Gültigkeit des Passes**
Auf Verlangen ist der Spielerpass vorzulegen und nur in Verbindung mit einem offiziellen Lichtbildausweis gültig. Kann ein Spielerpass nicht vorgelegt werden, ist dies innerhalb einer Woche nachzuholen.
- (5) **Spielberechtigung**
Jeder Spieler ist, mit Ausnahme von Freundschaftskämpfen, nur für den Verein startberechtigt, auf den der Pass ausgestellt wurde.
- (6) **Vereinswechsel**
Bei einem Vereinswechsel eines Spielers, ist der Spielerpass auf Antrag des neuen Vereins, vom alten Verein über den Bezirksspielleiter an den BSB zur Umschreibung (gleichzeitig Abmeldung) einzureichen. Dem neuen Verein ist dies schriftlich mitzuteilen. Die Herausgabe eines Passes kann nur bei noch ausstehenden Forderungen gegenüber dem Spieler verweigert werden. In Streitfällen bei Passanforderungen entscheidet der Bezirksspielleiter.
- (7) **Startberechtigung nach Vereinswechsel**
Nach erfolgter Passumschreibung ist der Spieler für Einzelturniere sofort startberechtigt. Ein Spieler kann für Mannschaftskämpfe nur von einem Verein gemeldet und eingesetzt werden, d.h. bei einem Wechsel während der Saison ist ein Einsatz in Mannschaftskämpfen nicht möglich.
- (8) **Spielerpassordnung**
Der genaue Wortlaut der Spielerpassordnung ist ersichtlich aus der Turnierordnung des DSB und den Spielerpassordnungsbestimmungen des DSB.



§4 Nachmeldungen

- (1) vorläufige Spielgenehmigung
Spieler ohne gültigen Spielerpass sind im Kreisverband dann startberechtigt, wenn für sie eine vorläufige Spielberechtigung bei der Spielleitung beantragt und von dieser erteilt wurde. Diese vorläufige Spielgenehmigung muss vor dem ersten Einsatz beantragt werden.
- (2) telefonische Nachmeldung
In Ausnahmefällen ist eine Nachmeldung auch telefonisch möglich, muss aber gleichzeitig schriftlich bestätigt werden.
- (3) Angaben
Der Antrag muss folgende Angaben enthalten:
 - i) Name, Vornamen
 - j) Geburtstag
- (4) Gültigkeitsdauer
Die von der Spielleitung erteilte vorläufige Spielgenehmigung ist nur für einen Einsatz gültig. Für einen weiteren Einsatz dieses Spielers muss eine vorläufige Spielgenehmigung durch den Referenten für Mitgliederverwaltung des Bezirkes Schwaben vorliegen.

§5 Saison

Der Kreisverband Mittelschwaben hat ein vom Kalenderjahr abweichendes Spieljahr (Saison). Das Spieljahr beginnt am 1. August eines Jahres und endet am 31. Juli des darauffolgenden Jahres.

§6 Altersklassen

- (1) Stichtag
Stichtag für die einzelnen Altersklassen ist der 31.12. des Jahres in dem die Saison beginnt.
- (2) Altersklassen
Im Sinne dieser Turnierordnung ist ein Spieler der zu dem Stichtag sein
 - k) 55. Lebensjahr vollendet hat in der Senioren-
 - l) 20. Lebensjahr noch nicht vollendet hat in der U-20
 - m) 17. Lebensjahr noch nicht vollendet hat in der U-17
 - n) 15. Lebensjahr noch nicht vollendet hat in der U-15
 - o) 13. Lebensjahr noch nicht vollendet hat in der U-13
 - p) 11. Lebensjahr noch nicht vollendet hat in der U-11 Klasse startberechtigt.



§7 Schiedsgericht

- (1) **Zusammensetzung**
Der Kreisverband Mittelschwaben richtet ein Schiedsgericht ein, das aus einem Vorsitzenden und zwei Beisitzern besteht. Jeder Verein des Kreisverbandes hat zu Beginn der Saison (Mannschaftsmeldung) zwei Mitglieder für dieses Schiedsgericht zu benennen (Schiedsrichterpool).
- (2) **Vertreter für das schwäbische Schiedsgericht**
Aus diesem Schiedsrichterpool werden vom Kreisvorsitzenden die mittelschwäbischen Mitglieder für das schwäbische Schiedsgericht benannt.
- (3) **Bildung des Schiedsgerichtes**
Ist eine Angelegenheit (vgl. insbesondere §8 (2)) von einem Schiedsgericht zu entscheiden, dann ist es vom Kreisvorsitzenden aus diesem Schiedsrichterpool so zu besetzen, dass kein Mitglied der betroffenen Vereine ihm angehört. In der Regel sollen die drei Mitglieder des Schiedsgerichtes unterschiedlichen Vereinen angehören. Der Kreisvorsitzende bestimmt den Vorsitzenden.
- (4) **Ausschluss der Kreisvorstandschaft**
Mitglieder der Kreisvorstandschaft dürfen dem Schiedsgericht nicht angehören.
- (5) **Nichtbenennung**
Vereine, die keinen Vertreter benennen, können von der Kreisvorstandschaft mit einer Buße von EURO 25,00 belegt werden.
- (6) **Schiedsrichter**
Schiedsrichter im Sinne dieser Turnierordnung ist, wer
 - q) als bayerischer, nationaler oder internationaler Schiedsrichter anerkannt ist (Schiedsrichterschein).
 - r) nicht selber an dem Wettkampf teilnimmt und
 - s) vor Wettkampfbeginn benannt wurde.



§8 Proteste und Einsprüche

- (1) **Protestinstanz**
Proteste sind umgehend, spätestens innerhalb einer Woche, an die Spielleitung zu richten. Der Protest ist schriftlich zu begründen. Die Spielleitung ist verpflichtet, den Protest in angemessener Zeit zu entscheiden und diese Entscheidung den betroffenen Parteien und dem Kreisvorsitzenden in schriftlicher Form mitzuteilen.
- (2) **Einspruch gegen die Entscheidung der Spielleitung**
Gegen die Entscheidung der Spielleitung kann Einspruch erhoben werden. Der Einspruch ist inklusive schriftlicher Begründung, in fünffacher Ausfertigung, innerhalb von 7 Tagen nach Erhalt der Entscheidung der Spielleitung an den Kreisvorsitzenden zu richten. Über den Einspruch entscheidet das Schiedsgericht (§7).
- (3) **Einspruch gegen das Schiedsgericht**
Gegen die Entscheidung des Schiedsgerichtes des Kreisverbandes kann beim Bezirk Schwaben, unter Beachtung der vom Bezirksverband erlassenen Vorschriften, Einspruch erhoben werden.
- (4) **Formfehler**
Wird der Protest nicht fristgerecht oder nicht in der vorgeschriebenen Form ((1)-(3)) eingereicht, gilt er als nicht eingelegt.
- (5) **Sonderregelungen für kurzfristige Entscheidungen**
Ist eine schriftliche Begründung ((1)-(2)) aus zeitlichen Gründen (z.B.: Blitzmeisterschaften) nicht möglich, können die Begründungen auch mündlich erfolgen.

§9 Bußen

Wurde aufgrund dieser Turnierordnung eine Buße verhängt, so ist der davon betroffene Verein (z.B.: §7 (5)) bzw. die betroffene Mannschaft bis zur Begleichung der Buße automatisch gesperrt. Es können aufgrund der Sperre durchaus neue Bußen fällig werden.



1 EINZELMEISTERSCHAFTEN

§10 Titel

Der Kreisverband Mittelschwaben veranstaltet alljährlich Einzelmeisterschaften untergliedert in zwei Leistungsklassen

- Meisterklasse 1 (M I)
- Meisterklasse 2 (M II)

und bei genügendem Interesse einer

- Senioren und einer
- Damenklasse

Der Sieger der M I erhält den Titel "**Meister von Mittelschwaben**" des betreffenden Jahres.

§11 Meldung

(1) Meldeschluss

Die Meldung der Teilnehmer muss bis zu dem von der Spielleitung festgesetzten Termin durch den Verein erfolgen.

(2) Form der Meldung

t) Form

Die Meldung ist maschinenschriftlich in einfacher Ausfertigung zu verfassen.

u) Aufbau

Die Teilnehmer sind getrennt nach Klassen zu melden. Für die M II können, zusätzlich zu der von der Spielleitung festgelegten Anzahl, weitere Spieler ("Anwärter") benannt werden, die bei Bedarf das Teilnehmerfeld auffüllen.

v) Angaben zu Spielern

Für jeden Spieler sind Name, Vornamen und Spielerpass nummer anzugeben.

w) Spieler ohne Spielerpass

Spieler ohne Spielerpass können gemeldet werden. Der Spielerpass ist aber umgehend bei der Passstelle des Bezirksverbandes zu beantragen. In der abzugebenden Meldung ist dies entsprechend zu vermerken.



§12 Spielberechtigung

(1) Meisterklasse 1

Für die M I sind startberechtigt:

x) qualifizierte Spieler

alle Teilnehmer der vorjährigen M I, die nicht abgestiegen sind

die beiden Erstplatzierten der M II des Vorjahres

der Pokalsieger des Kreisverbandes

y) zusätzlich qualifizierte Spieler

Spieler, deren Deutsche Wertungszahl (DWZ) zu Meldeschluss über 2050 liegt

Spieler, die in der letzten Saison für übergeordnete Einzelmeisterschaften qualifiziert waren, oder bei

einer übergeordneten Einzelmeisterschaft mindestens den 8 . Platz belegt hatten.

z) Absteiger

Die Anzahl der Absteiger richtet sich nach der Teilnehmerzahl. Absteigen muss ein Drittel der Teilnehmer auf ganze Zahl abgerundet.

Anzahl Teilnehmer									
Anzahl Absteiger									

aa) Sonderregelungen

nach Buchstabe (a) qualifizierte Spieler können ein Jahr aussetzen, ohne ihre Startberechtigung zu verlieren.

Bei weniger als 8 Teilnehmer muß, bei einer ungeraden Teilnehmerzahl kann die M I mit Spielern aus dem Teilnehmerfeld der M II bzw. dem 2. des Dähnepokales des Vorjahres aufgefüllt werden. Die Reihenfolge ist dabei 3. M II, 4. M II, 2. Dähnepokal, 5. M II und so weiter.



Spieler, die im Vorjahr einen Abstiegsplatz belegten, sind keinesfalls startberechtigt.

- (2) **Meisterklasse 2**
In der M II sollen grundsätzlich nicht mehr als 30 Spieler zugelassen werden, wobei die Absteiger des Vorjahres vorberechtigt sind. Die restlichen Plätze stehen nach einem von der Spielleitung festzulegenden Verteilungsschlüssel den Vereinen zu. Nicht beanspruchte Plätze werden auf gemeldeten "Anwärter" verteilt.
- (3) **Seniorenmeisterschaft**
An einer separaten Seniorenmeisterschaft können alle gemeldeten Spieler, welche die Altersvoraussetzungen erfüllen, teilnehmen.
- (4) **Damenmeisterschaft**
Wird eine separate Damenmeisterschaft ausgetragen, sind alle dem Kreisverband gemeldeten weiblichen Spieler startberechtigt.

§13 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt bei den Einzelmeisterschaften, in allen Kategorien, zwei Stunden für 40 Züge. Anschließend je eine Stunde für den Rest der Partie. Die erweiterte Vorstandschaft des Kreises kann für die einzelnen Kategorien abweichende Regelungen beschließen.

§14 Austragungsmodus und Durchführung

- (1) **Klassen**
 - bb) **Meisterklasse 1**
Die M I wird mit mindestens 8 Teilnehmern durchgeführt.
 - cc) **Meisterklasse 2**
Die M II wird als "offenes" Aufstiegsturnier zur M I mit mindestens 8 Teilnehmern ausgetragen.
 - dd) **Seniorenmeisterschaft**
Die Seniorenmeisterschaft wird mit mindestens 4 Teilnehmern durchgeführt.
 - ee) **Damenmeisterschaft**
Die Damenmeisterschaft wird mit mindestens 4 Teilnehmerinnen durchgeführt
- (2) **Austragungsmodus**
Der Austragungsmodus (Schweizer System, Vollrundensystem, etc.) richtet sich nach der Teilnehmerzahl.
- (3) **Terminplan**



Die Vereine erhalten von der Spielleitung rechtzeitig vor Beginn der Meisterschaften einen vorläufigen Terminplan.

(4) Durchführung

Die Durchführung der Einzelmeisterschaften wird in der Regel von einem Verein übernommen. Dieser ist für die Durchführung des Turniers, d.h. Einladung der Teilnehmer, Bereitstellung von Spiellokal, Spielmaterial und Helfern verantwortlich. Die Turnierleitung obliegt der Spielleitung oder einem von ihr bestimmten Vertreter.



§15 Wertung

Über die Platzierung entscheidet bzw. entscheiden in allen Kategorien

- ff) die erzielten Punkte
- gg) die Wertung (Sonneborn-Berger / Buchholz)
- hh) die verfeinerte Wertung
- ii) der direkte Vergleich
- jj) die Anzahl der Siege
- kk) die Anzahl der Siege mit Schwarz
- ll) das Los

§16 Ergebnismeldung

Der Sieger bzw. bei einem Remis, der die weißen Steine führende Spieler meldet das Ergebnis umgehend an die Spielleitung.

§17 frei

§18 Strafen

- (1) Sperren
Tritt ein gemeldeter Spieler unentschuldigt nicht zu dem Turnier an, kann die Spielleitung den betroffenen Spieler für ein Jahr für alle Einzelmeisterschaften sperren.
- (2) Turnierausschluss
Tritt ein Spieler während des Turniers mehrmals nicht an, kann er von der Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.
- (3) Bußen
Tritt ein gemeldeter Spieler unentschuldigt nicht zu dem Turnier an, kann die Spielleitung gegen den betroffenen Verein ein Buße von EURO 15,- aussprechen.



2 DÄHNEPOKAL

§20 Titel

Der Kreisverband Mittelschwaben veranstaltet alljährlich, als Qualifikation zum schwäbischen Dähnepokal, ein Pokalturnier. Der Sieger des Endspiels erhält den Titel "**Dähnepokalsieger von Mittelschwaben**" des betreffenden Jahres.

§21 Meldung

Die Meldung des Teilnehmers muss bis zu dem der Spielleitung festgelegten Termin durch den Verein erfolgen. Für den Spieler sind Name, Vorname, Anschrift und Telefonnummer anzugeben. Spieler ohne Spielerpass können gemeldet werden. Die Meldung des Teilnehmers ist aber umgehend beim Bezirksspielleiter zu beantragen.

§22 Spielberechtigung

Jeder Verein kann nur einen Spieler benennen.

§23 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt im Pokalturnier zwei Stunden für 40 Züge. Anschließend je eine Stunde für den Rest der Partie.



§24 Austragungsmodus und Durchführung

- (1) Austragungsmodus
Das Pokalturnier wird im K.O.-System ausgetragen. Bei den Kämpfen auf Kreisebenen wird nur eine Partie gespielt.
- (2) Terminplan
Die Vereine erhalten vom Kreisspielleiter rechtzeitig vor Beginn der Meisterschaften einen vorläufigen Terminplan und eine Paarungsliste der 1. Runde.
- (3) Durchführung
 - mm) bei dezentraler Ausrichtung
Der in der Paarungsliste erstgenannte Spieler hat Heimrecht und führt die schwarzen Steine.
 - nn) bei zentraler Ausrichtung
Der in der Paarungsliste erstgenannte Spieler führt die weißen Steine.

§25 Wertung

Über das Weiterkommen entscheidet bzw. entscheiden:

- oo) das Ergebnis der Partie
- pp) 3 Blitzpartien, a 10 Minuten pro Spieler, mit wechselnden Farben
(auch zur Normalpartie) Nur beim Stand von 2 : 0 entfällt die 3. Partie.
- qq) Blitzpartien, a 10 Minuten pro Spieler, mit wechselnden Farben bis zur Entscheidung

§26 Ergebnismeldung

Der Sieger ist für die umgehende Meldung des Ergebnisses an den Kreisspielleiter verantwortlich.

§27 Aufstieg

Der Sieger des Endspiels ist für den schwäbischen Dähnepokal qualifiziert.

§28 Sperren

Bei unentschuldigtem Nichtantreten kann der Kreisspielleiter den betroffenen Spieler für ein Jahr für alle Einzelmeisterschaften sperren.



3 BLITZEINZELMEISTERSCHAFTEN

§30 Titel

Der Kreisverband Mittelschwaben veranstaltet eine Blitzeinzelmeisterschaft. Der Sieger erhält den Titel "**Blitzmeister von Mittelschwaben**" des betreffenden Jahres.

§31 Meldung

Die Meldung der Teilnehmer muss bis zu dem vom Ausrichter festgesetzten Zeitpunkt vor Wettkampfbeginn erfolgen. Eine schriftliche Vorabmeldung ist nicht erforderlich.

§32 Spielberechtigung

Es sind alle im Kreisverband gemeldeten Spieler startberechtigt.

§33 Bedenkzeit

Es werden Fünf-Minuten Blitzpartien, unter Anwendung der FIDE- Regeln, gespielt.

§34 Austragungsmodus und Durchführung

- (1) Austragungsmodus
Die Blitzmeisterschaften werden im Vollrundensystem, bei Bedarf mit Vor- und Finalgruppen, ausgetragen.
- (2) Durchführung
Die Blitzmeisterschaft wird in der Regel von einem Verein übernommen. Dieser ist für alle mit dem Turnier zusammenhängenden Fragen zuständig. Dazu gehören die Bereitstellung des Spiellokals, des Spielmaterials, die Einladung der Vereine usw.
- (3) Turnierleitung
Die Turnierleitung obliegt dem Kreisspielleiter bzw. einem von ihm bestimmten Vertreter.



4 SCHNELLSCHACH - EINZELMEISTERSCHAFTEN

Der Kreisverband Mittelschwaben führt zurzeit keine Einzelmeisterschaften im "Schnellschach" durch.



5 MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN

§50 Titel

Der Kreisverband Mittelschwaben veranstaltet Mannschaftsmeisterschaften untergliedert in mehrere Klassen (Kreisklasse, A-Klasse, usw.). Die Siegermannschaft der Kreisklasse erhält den Titel "**Mannschaftsmeister von Mittelschwaben**" des betreffenden Jahres.

§51 Meldung

(1) Meldeschluss

Die Mannschaftsmeldung muss bis zu dem von der Spielleitung festgesetzten Termin erfolgen und alle Mannschaften eines Vereins umfassen, also auch die in höheren Klassen eingesetzten Mannschaften.

(2) Form der Meldung

rr) Form

Die Mannschaftsmeldung ist maschinenschriftlich in einfacher Ausfertigung zu verfassen.

ss) Aufbau

Die Mannschaften sind, beginnend bei der 1. Mannschaft, in absteigender Reihenfolge zu melden. Dabei sind alle Spieler, einschließlich der Ersatzspieler, beginnend bei der Nummer 1 lückenlos durchnummerieren (Meldenummer).

tt) Angaben zu Spielern und Verein

Für jeden Spieler sind Name, Vornamen und Spielerpaßnummer anzugeben. Für jede Mannschaft ist der zuständige Mannschaftsführer mit Anschrift und Telefon anzugeben. Zusätzlich sind neben dem Vereinsspielabend, das Vereinslokal, der Vereinsspielleiter und/oder der 1. Vorsitzende mit Anschrift und Telefon anzugeben.

uu) Spieler ohne Spielerpass

Spieler ohne Spielerpass können gemeldet werden. Der Spielerpaß ist aber umgehend beim Bezirksspielleiter zu beantragen. In der abzugebenden Mannschaftsmeldung ist dies entsprechend zu vermerken. Hinsichtlich der Verfahrensweise bei Nachmeldungen von Spielern während der laufenden Saison wird auf Artikel 4 verwiesen.



§52 Spielberechtigung

- (1) **Stammsspieler höherer Mannschaften**
Die für die mittelschwäbischen Klassen gemeldeten Spieler dürfen nicht für höhere Klassen als Stammsspieler gemeldet sein.
- (2) **Reihenfolge**
Im laufenden Spieljahr kann die gemeldete Reihenfolge nicht verändert werden (kein Brettertausch). Bei fehlerhafter Reihenfolge haben alle Spieler mit kleinerer Meldenummer als ein vor ihnen eingesetzter Spieler, ihre Partien verloren.
- (3) **Fehlen eines oder mehrerer Spieler**
 - vv) **Aufrücken**
Fallen ein oder mehrere Spieler aus, so rücken alle anderen Spieler gemäß Meldefolge nach. Mögliche Ersatzspieler sind die Stammsspieler der nachfolgenden Mannschaften, sowie alle gemeldeten Ersatzspieler.
 - ww) **Offenlassen eines oder mehrerer Bretter**
Zulässig ist auch ein Offenlassen von Brettern (maximal vier) unter Namensnennung der nicht antretenden Spieler. Ohne Namensnennung verlieren alle nachfolgenden Spieler.
- (4) **Aufstellung eines nicht startberechtigten Spielers**
Die Aufstellung eines nicht startberechtigten Spielers hat für die Mannschaft den Verlust des betroffenen und aller nachfolgenden Brettern zur Folge.
- (5) **Mehrmaliger Einsatz in höheren Mannschaften**
 - xx) **Stammsspieler**
Stammsspieler einer Mannschaft, die mehr als die zulässige Anzahl in höheren Mannschaften aufgestellt wurden verlieren die Startberechtigung für ihre Mannschaft.
 - yy) **Ersatzspieler**
Ersatzspieler sind für eine Mannschaft nur dann startberechtigt, wenn sie in höheren Mannschaften nicht mehr als zweimal aufgestellt wurden.
 - zz) **Einsätze oberhalb der Kreisklasse**
Spieler die öfter als die zulässige Anzahl oberhalb der Kreisklasse aufgestellt wurden, verlieren ihre Startberechtigung innerhalb des Kreisverbandes. Die zulässige Anzahl ist gleich der Anzahl der Mannschaften plus Eins des Vereines dieses Spielers oberhalb der Kreisklasse.



- (6) Einsatz in den ersten 3 Runden
Ein Spieler kann während den ersten 3 Runden pro Runde nur einmal eingesetzt werden. Zu diesen Einsätzen zählen auch Einsätze oberhalb des Kreisverbandes.

§53 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt bei den Mannschaftsmeisterschaften, in allen Kategorien, zwei Stunden für 40 Züge. Anschließend je eine Stunde für den Rest der Partie. Die erweiterte Vorstandschaft des Kreises kann für die einzelnen Kategorien abweichende Regelungen beschließen.

§54 Austragungsmodus, Mannschaftsstärke und Durchführung

- (1) Austragungsmodus
Die Mannschaftsmeisterschaften werden grundsätzlich in einfacher Punktrunde, mit 8 Mannschaften pro Klasse ausgetragen. In Ausnahmefällen kann auch mit mehr oder weniger als 8 Mannschaften gespielt werden.
- (2) Mannschaftsstärke
Eine Mannschaft besteht aus 8 Spielern. An der Jahreshauptversammlung können, je nach Notwendigkeit, für die einzelnen Klassen andere Regelungen beschlossen werden. Eine Mannschaft, die mit weniger als der Hälfte der vorgesehenen Spieler antritt, wird als nicht angetreten gewertet.
- (3) Paarungstabelle und Farbverteilung
Die Vereine erhalten von der Spielleitung rechtzeitig vor Beginn der Wettkämpfe eine vollständige Paarungstabelle, eine namentliche Aufstellung der Mannschaften, und falls erforderlich, eine Ergänzung der Turnierordnung. Die in der Paarungstabelle erstgenannten Vereine haben Heimrecht und führen an den geraden Brettnummern die weißen Steine.
- (4) Termine
aaa) Die Termine für die Wettkämpfe werden von der Spielleitung festgelegt und sind aus der Paarungstabelle ersichtlich.
bbb) Die Termine der Runden 1 bis 3 richten sich nach den Terminen der übergeordneten Klassen. Alle drei Runden sind so anzusetzen, daß alle übergeordneten Klassen mit mittelschwäbischer Beteiligung zum angesetzten Termin bereits gespielt haben bzw. auch an diesem Termin spielen.
ccc) Die Wettkämpfe finden grundsätzlich am Samstag statt und beginnen um 18.00 Uhr.



- (5) **Verlegungen**
 Spielverlegungen sind nur mit Zustimmung der Spielleitung möglich. Dies gilt für Zeit und Ort.
- (6) **Durchführung**
 Der Heimverein ist für die Durchführung des Wettkampfes und Bereitstellung von Spiellokal und Spielmaterial verantwortlich. Spiellokaländerungen sind dem Gegner rechtzeitig mitzuteilen.
- (7) **Schiedsrichter**
 Das Schiedsrichteramt des Wettkampfes übt aus:
 ddd) ein von der Spielleitung benannter Schiedsrichter (§7 Abs. 6)
 eee) ein von der Heimmannschaft benannter Schiedsrichter (§7 Abs. 6)
 fff) ein von der Gastmannschaft benannter Schiedsrichter (§7 Abs. 6)
 ggg) der Mannschaftsführer der Gastmannschaft
- Es kann nur eine Person das Schiedsrichteramt ausüben und dies erfolgt in der Reihenfolge a - d.
- (8) **Einstellung der Uhr**
 Um Streitfällen im Zusammenhang mit Ungenauigkeiten der Uhr aus dem Weg zu gehen, sollten die Uhren vor Wettkampfbeginn auf 3.59 Uhr eingestellt werden.
- (9) **Verspätetes Antreten einer Mannschaft**
 Zum festgesetzten Wettkampfbeginn muss der Heimverein alle nötigen Vorbereitungen (z.B.: Brettaufbau, Stellen der Uhren, etc.) abgeschlossen haben. Ist dies nicht der Fall, so geht die dafür benötigte Zeit zu Lasten aller Spieler der Heimmannschaft, d.h. die Bedenkzeit aller Heimspieler ist entsprechend zu kürzen.
- (10) **Verspätetes Antreten einzelner Spieler**
 Die Uhr eines noch nicht anwesenden Spielers wird bei Wettkampfbeginn (18.00 Uhr) von seinem Gegner in Gang gesetzt. Sind beide Gegner abwesend, wird die Uhr des die weißen Steine führenden Spielers vom Mannschaftsführer der Heimmannschaft (=Schiedsrichter) in Gang gesetzt.
- (11) **Nichtantreten einzelner Spieler**
 Ist ein gemeldeter Spieler nicht innerhalb einer Stunde nach Wettkampfbeginn im Turniersaal anwesend, verliert er seine Partie kampflos. Ausschlaggebend für den Ablauf der Stunde ist nicht die Schachuhr, sondern die Zeit der offiziellen Zeitansage.



§55 Wertung

- (1) Punktverteilung
 - hhh) Zwei Mannschaftspunkte erhält die Mannschaft, welche mehr als die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt.
 - iii) Einen Mannschaftspunkt erhält die Mannschaft, welche die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt.
 - jjj) Keinen Mannschaftspunkt erhält die Mannschaft, welche weniger als die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt.
 - kkk) Die Anzahl der möglichen Brettunkte ergibt sich aus der Regelmannschaftsstärke.

- (2) Nichtantreten

Nicht angetretene Mannschaften werden mit 0:2 Mannschaftspunkten und 0:8 Brettunkten gewertet. Die angetretene gegnerische Mannschaft erhält 2:0 Mannschaftspunkte und je einen Brettunkt pro anwesenden Spieler.

- (3) Wertungskriterien

Über die Platzierung entscheidet bzw. entscheiden

 - lll) die erzielten Mannschaftspunkte
 - mmm) die erzielten Brettunkte
 - nnn) der direkte Vergleich
 - ooo) die Berliner Wertung des direkten Vergleichs
 - ppp) die 1. Gewinnpartie in der Reihenfolge Brett 1 - 8
 - qqq) das Los
 - rrr) Weisen mehr als zwei Mannschaften die gleiche Mannschafts- und Brettunktezahl auf, werden obige Wertungskriterien auf die Wettkämpfe der punktgleichen Mannschaften untereinander angewendet.

§56 Ergebnismeldung

Das Wettkampfergebnis - Einzelergebnisse und Endstand - ist vom Heimverein, mittels einer Spielberichtskarte, die bis zu dem auf den Wettkampf folgenden Werktag abzusenden ist, umgehend an die Spielleitung zu melden. Es gilt der Tag des Poststempels. Eventuelle Pro teste sind auf d er Spielberichtskarte zu vermerken. Der Spielleitung überprüft die Mannschaftsaufstellungen und ahndet Verstö e gegen die Wettkampfbestimmungen (§52, §54 (2), §56)

Die Vereine haben Ihre Mannschaftsergebnisse zusätzlich telefonisch, oder per Fax, oder per E-Mail an die Spielleitung zu melden. Meldeschluss ist der dem Spieltag folgende Sonntagabend 21.00 Uhr.



§57 Auf- und Abstieg

- (1) **Aufstieg**
Aus jeder Klasse steigt mindestens eine Mannschaft auf. Dies ist in der Regel der Erstplatzierte. Die Anzahl der Aufsteiger und welche Mannschaft als Aufsteiger in Frage kommt, richtet sich nach den Vorschriften für die übergeordnete Klasse.
- (2) **Abstieg**
Die letztplatzierte Mannschaft steigt in jeden Fall ab. Verbleiben nach Auf- und Abstieg mehr als 8 Mannschaften in einer Klasse, steigt auch die vorletzte Mannschaft ab.
- (3) **Rückzug von Mannschaften**
Zieht ein Verein eine Mannschaft vor Beginn der neuen Saison vom Spielbetrieb zurück, kann die Spielleitung die entsprechende Klasse durch eine Mannschaft aus der nächsttieferen Klasse auffüllen. Vorberechtigt sind dazu:
 - sss) ein eventuell abgestiegener Vorletzter
 - ttt) die erste nicht aufgestiegene Mannschaft, nach der Rangfolge des Vorjahres



§58 Strafen

- (1) **Sperre**
Bei unentschuldigtem Nichtantreten kann die Spielleitung die betroffene Mannschaft und die gemeldeten Einzelspieler für den Rest der Saison sperren.
- (2) **Spielausschluss**
Bei mehrmaligem Nichtantreten kann die Spielleitung die betroffene Mannschaft vom Spielbetrieb ausschließen.

Dies hat zur Folge, dass alle Wettkämpfe dieser Mannschaft mit 0:2 Mannschaftspunkten und 0:8 Brettspunkten gewertet werden. Eine vom Spielbetrieb ausgeschlossene Mannschaft steigt auf jeden Fall ab. Werden in einer Saison mehrere Mannschaften ausgeschlossen, so werden die Wettkämpfe dieser Mannschaften untereinander mit 0:2 Mannschaftspunkten und 0:8 Brettspunkten gewertet.
- (3) **Bußen**
Bei Nichtantreten einer Mannschaft ist eine Geldbuße von EURO 30,- an den Kreisverband zu entrichten. In der untersten Klasse verringert sich die Geldbuße auf EURO 15,-, soweit es sich bei der betroffenen Mannschaft nicht um die 1. Mannschaft des Vereins handelt.
- (4) **Fahrtkostenerstattung**
Bei unentschuldigtem Nichtantreten einer Heimmannschaft, steht der Gastmannschaft ein Fahrtkostenzuschuss aus der Buße zu. Dieser wird von der Kreisvorstandschaft gewährt und kann bis zur Höhe der Buße gehen.
- (5) **Verspätete Meldung**
Erfolgt die Meldung (§56) nicht fristgerecht, so ist vom Heimverein pro angebrochenem Tag Verzug eine Geldbuße in Höhe von EURO 3,- zu entrichten.



6 MANNSCHAFTSPOKAL

§60 Titel

Der Kreisverband Mittelschwaben veranstaltet alljährlich einen Mannschaftspokal. Der Sieger des Pokalturniers erhält den Titel "**Mannschaftspokalsieger von Mittelschwaben**" des betreffenden Jahres.

§61 Meldung

- (1) Meldeschluss
Jeder Verein der am Mannschaftspokal teilnehmen möchte, meldet bis zum festgesetzten Termin die Teilnahme an die Spielleitung.
- (2) Inhalt und Form der Meldung
Die Mannschaftsmeldung ist maschinenschriftlich in einfacher Ausfertigung zu verfassen. Jeder Verein kann nur eine Mannschaft melden. Eine namentliche Meldung ist nicht erforderlich.

§62 Spielberechtigung

- (1) Startberechtigte Spieler
Startberechtigt sind alle beim Kreisverband gemeldeten Spieler eines Vereines. Die Vereine sind bei der Aufstellung an keine feste Reihenfolge gebunden.
- (2) Einsatz eines nicht startberechtigten Spielers
Der Einsatz eines nicht startberechtigten Spielers hat für die Mannschaft den Verlust des betroffenen und aller nachfolgenden Brettern zur Folge.

§63 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt im Mannschaftspokal zwei Stunden für 40 Züge. Anschließend je eine Stunde für den Rest der Partie.



§64 Austragungsmodus, Mannschaftsstärke und Durchführung

- (1) Austragungsmodus
Der Mannschaftspokal wird im K.O.-System ausgetragen.
- (2) Mannschaftsstärke
Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern. Eine Mannschaft, die mit weniger als der Hälfte der vorgesehenen Spieler antritt, wird als nicht angetreten gewertet.
- (3) Paarungstabelle und Farbverteilung
Die Vereine erhalten von der Spielleitung rechtzeitig vor Beginn der Wettkämpfe den kompletten Terminplan, sowie die Paarungen der 1. Runde. Die in der Paarungstabelle erstgenannten Vereine haben Heimrecht und führen an den Brettern zwei und drei die weißen Steine.
- (4) Termine und Verlegungen
 - a) Termine
Die Termine für die Wettkämpfe werden von der Spielleitung festgelegt und sind aus dem Terminplan ersichtlich. Die Wettkämpfe finden grundsätzlich am Samstag statt und beginnen um 18.00 Uhr.
 - b) Verlegungen
Spielverlegungen sind nur mit Zustimmung der Spielleitung möglich. Dies gilt für Zeit und Ort.
- (5) Durchführung
Der Heimverein ist für die Durchführung des Wettkampfes und Bereitstellung von Spiellokal und Spielmaterial verantwortlich. Spiellokaländerungen sind dem Gegner rechtzeitig mitzuteilen.
- (6) Schiedsrichter
Das Schiedsrichteramt des Wettkampfes übt aus:
 - a) ein von der Spielleitung benannter Schiedsrichter (§7 Abs. 6)
 - b) ein von der Heimmannschaft benannter Schiedsrichter (§7 Abs. 6)
 - c) ein von der Gastmannschaft benannter Schiedsrichter (§7 Abs. 6)
 - d) der Mannschaftsführer der Gastmannschaft

Es kann nur eine Person das Schiedsrichteramt ausüben und dies erfolgt in der Reihenfolge (a – d)
- (7) Einstellung der Uhr
Um Streitfällen im Zusammenhang mit Ungenauigkeiten der Uhr aus dem Weg zu gehen, sollten die Uhren vor Wettkampfbeginn auf 3.59 Uhr eingestellt werden.



- (8) **Verspätetes Antreten einer Mannschaft**
Zum festgesetzten Wettkampfbeginn muss der Heimverein alle nötigen Vorbereitungen (z.B.: Brettaufbau, Stellen der Uhren, etc.) abgeschlossen haben. Ist dies nicht der Fall, so geht die dafür benötigte Zeit zu Lasten aller Spieler der Heimmannschaft, d.h. die Bedenkzeit aller Heimspieler ist entsprechend zu kürzen.
- (9) **Verspätetes Antreten einzelner Spieler**
Die Uhr eines noch nicht anwesenden Spielers wird bei Wettkampfbeginn (18.00 Uhr) von seinem Gegner in Gang gesetzt. Sind beide Gegner abwesend, wird die Uhr des die weißen Steine führenden Spielers vom Mannschaftsführers der Heimmannschaft (=Schiedsrichter) in Gang gesetzt.
- (10) **Nichtantreten einzelner Spieler**
Ist ein gemeldeter Spieler nicht innerhalb einer Stunde nach Wettkampfbeginn im Turniersaal anwesend, verliert er seine Partie kampflos. Ausschlaggebend für den Ablauf der Stunde ist nicht die Schachuhr, sondern die Zeit der offiziellen Zeitansage.

§65 Wertung

- (1) **Nichtantreten**
Nicht angetretene Mannschaften scheidern aus dem Pokal aus.
- (2) **Wertungskriterien**
Über den Mannschaftssieg entscheidet bzw. entscheiden
 - a) die erzielten Brettunkte
 - b) die 1. Gewinnpartie in der Reihenfolge Brett 1 - 4
 - c) das Los



§66 Ergebnismeldung

Das Wettkampfergebnis - Einzelergebnisse und Endstand - ist vom Heimverein, mittels einer Spielberichtskarte, die bis zu dem auf den Wettkampf folgenden Werktag abzusenden ist, umgehend an die Spielleitung zu melden. Es gilt das Datum des Poststempels. Eventuelle Proteste sind auf der Spielberichtskarte zu vermerken. Die Spielleitung überprüft die Mannschaftsaufstellungen und ahndet Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen (§6 2, §64 (2), §66)

§67 Aufstieg

Das Pokalturnier wird auf schwäbischer Ebene nach den dort geltenden Regeln fortgesetzt.

§68 Strafen

- (1) Bußen
Bei Nichtantreten einer Mannschaft, ist eine Geldbuße in Höhe von EURO 30,- an den Kreisverband zu entrichten.
- (2) Fahrtkostenerstattung
Bei unentschuldigtem Nichtantreten einer Heimmannschaft, steht der Gastmannschaft ein Fahrtkostenzuschuss aus der Buße zu. Dieser wird von der Kreisvorstandschafft gewährt und kann bis zur Höhe der Buße gehen.
- (3) Verspätete Meldung
Erfolgt die Meldung (§66) nicht fristgerecht, so ist vom Heimverein pro angebrochenem Tag Verzug eine Geldbuße in Höhe von EURO 3,- zu entrichten.



7 BLITZMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN

§70 Titel

Der Kreisverband Mittelschwaben veranstaltet Blitzmannschaftsmeisterschaften. Der Sieger des Turniers erhält den Titel "**Blitzmannschaftsmeister von Mittelschwaben**" des betreffenden Jahres.

§71 Meldung

- (1) Anmeldung
Jeder Verein, der an den Blitzmannschaftsmeisterschaften teilnehmen möchte, meldet zum festgesetzten Termin die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften an die Spielleitung. Die Mannschaftsmeldung kann formlos telefonisch erfolgen.
- (2) Meldung der Aufstellungen
Vor Beginn des Turniers ist für jede gemeldete Mannschaft eine Aufstellung zu benennen. Es können auch beliebig viele Ersatzspieler gemeldet

§72 Spielberechtigung

- (1) Startberechtigte Spieler
Startberechtigt sind alle beim Kreisverband gemeldeten Spieler eines Vereines.
- (2) Reihenfolge
Während des gesamten Turniers kann die gemeldete Reihenfolge nicht verändert werden. Bei fehlerhafter Rangfolge haben alle Spieler mit kleinerer Rangnummer als ein vor ihnen eingesetzter Spieler, ihre Partien verloren. Die Rangnummer ergibt sich aus der korrekten Aufstellung.
- (3) Fehlen eines Spielers
 - a) Aufrücken
Fällt ein Spieler aus, so rücken alle anderen Spieler in der gemeldeten Reihenfolge nach. Mögliche Ersatzspieler sind die Stammspieler der nachfolgenden Mannschaften, sowie alle gemeldeten Ersatzspieler.
 - b) Offenlassen eines Brettes
Zulässig ist auch ein Offenlassen eines Brettes unter Namensnennung, des nicht angetretenen Spielers. Ohne Namensnennung verlieren alle nachfolgenden Spieler.



§73 Bedenkzeit

5 Minuten pro Spieler und Partie. Es gelten die Blitzregeln der Fide.

§74 Austragungsmodus, Mannschaftsstärke und Durchführung

- (4) **Austragungsmodus**
Die Blitzmannschaftsmeisterschaften werden in der Regel von einem Verein übernommen und an einem Tag im Vollrundensystem ausgetragen.
- (5) **Mannschaftsstärke**
Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern. Eine Mannschaft, die nicht mit mehr als der Hälfte der vorgesehenen Spieler antritt, wird als nicht angetreten gewertet.
- (6) **Durchführung**
Der Ausrichter ist für die Einladung der Vereine, Bereitstellung von Spiellokal und Spielmaterial verantwortlich. Die Turnierleitung obliegt dem Kreisspielleiter bzw. einem von ihm benannten Vertreter.



§75 Wertung

- (7) Punktverteilung
- Zwei Mannschaftspunkte erhält die Mannschaft, welche mehr als die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt.
 - Mannschaftspunkt erhält die Mannschaft, welche die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt.
 - Mannschaftspunkt erhält die Mannschaft, welche weniger als die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt.
 - (d) Die Anzahl der möglichen Brettunkte ergibt sich aus der Regelmannschaftsstärke.
- (8) Nichtantreten
Nicht angetretene Mannschaften werden mit 0 Mannschaftspunkten und 0 Brettunkten gewertet. Die angetretene gegnerische Mannschaft erhält 2 Mannschaftspunkte und je einen Brettpunkt pro anwesenden Spieler.
- (9) Wertungskriterien
Über den ersten Platz entscheidet bzw. entscheiden
- die erzielten Mannschaftspunkte
 - die erzielten Brettunkte
 - der direkte Vergleich
 - die 1. Gewinnpartie in der Reihenfolge Brett 1 - 4
 - das Los

Weisen mehr als zwei Mannschaften die gleiche Mannschafts- und Brettunktezahl auf, werden obige Wertungskriterien auf die Wettkämpfe der punktgleichen Mannschaften untereinander angewendet. Über alle weiteren Plätze entscheiden die Wertungskriterien 1-3. Ist danach immer noch keine Entscheidung gefallen, werden die Plätze geteilt.

§76 Ergebnismeldung

Das Wettkampfergebnis - Einzelergebnisse und Endstand - ist vom Mannschaftsführer der erstgenannten Mannschaft, umgehend an die Spielleitung zu melden. Die Spielleitung überprüft die Mannschaftsaufstellungen und ahndet Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen (§72, §74 (2))

§77 frei

§78 Strafen

Tritt eine, nach Artikel 7 1 Abs. 1, gemeldete Mannschaft nicht an, ist eine Geldbuße von EURO 15,- an den Kreisverband zu entrichten.



8 SCHNELLSCHACH - MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN

Der Kreisverband Mittelschwaben führt zurzeit keine Mannschaftsmeisterschaften im "Schnellschach" durch.

9 FREI

frei für weitere Verwendung

10 FREI

frei für weitere Verwendung



11 EINZELMEISTERSCHAFTEN DER JUGEND

§110 Titel

Der Kreisverband Mittelschwaben führt jährlich im Jugendbereich Einzelmeisterschaften durch. Dabei wird für jede, in dieser Turnierordnung definierte Altersklasse eine Einzelmeisterschaft getrennt nach Jugend und weiblicher Jugend ausgetragen. Die Sieger erhalten den Titel "**Meister von Mittelschwaben**" bzw. "**Mädchenmeister von Mittelschwaben**" des betreffenden Jahres und der betreffenden Altersklasse.

§111 Meldung

- (1) Meldeschluss
Die Meldung der Teilnehmer muss bis zu dem von der Spielleitung festgesetzten Termin durch den Verein erfolgen.
- (2) Form der Meldung
 - a) Form
Die Meldung ist maschinenschriftlich in einfacher Ausfertigung zu verfassen.
 - b) Aufbau
Die Teilnehmer sind getrennt nach Altersklassen zu melden. Zusätzlich zu der von der Spielleitung festgelegten Anzahl, können weitere Spieler ("Anwärter") benannt werden, die bei Bedarf das Teilnehmerfeld auffüllen.
 - c) Angaben zu Spielern
Für jeden Spieler sind Name, Vornamen, Geburtstag und Spielerpassnummer anzugeben.
 - d) Spieler ohne Spielerpass
Spieler ohne Spielerpass können gemeldet werden. Der Spielerpass ist aber umgehend beim Bezirksspielleiter zu beantragen. In der abzugebenden Meldung ist dies entsprechend zu vermerken.



§112 Spielberechtigung

- (1) Teilnahmeberechtigte
Teilnahmeberechtigt sind unter Berücksichtigung des Artikels 6 (Altersklassen):
 - a) der letztjährige Meister
 - b) pro Verein 2 Teilnehmer
- (2) Nicht beanspruchte Plätze
Nicht beanspruchte Plätze innerhalb einer Altersklasse können gemäß der Anzahl der gemeldeten Jugendlichen dieser Altersgruppe an die von anderen Vereinen gemeldeten Ersatzspieler (Anwärter) vergeben werden.
- (3) Start in höheren Altersklassen
Jeder Jugendliche ist berechtigt, auch in einer höheren Altersklasse zu spielen. Eine eventuelle Vorberechtigung in seiner Altersklasse auf höherer Ebene bleibt davon unberührt.

§113 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt bei den Einzelmeisterschaften, in allen Altersklassen, zwei Stunden für 40 Züge. Anschließend je eine Stunde für den Rest der Partie. Die Vorstandschaft des Kreises kann für die einzelnen Altersklassen abweichende Regelungen beschließen.

§114 Austragungsmodus und Durchführung

- (1) Austragungsmodus
Die Jugendmeisterschaften sollen mit mindestens 8 Teilnehmern pro Altersklasse durchgeführt werden. Der Austragungsmodus (Schweizer System, Vollrundensystem, etc.) richtet sich nach der Teilnehmerzahl.
- (2) Terminplan
Die Vereine erhalten von der Spielleitung rechtzeitig vor Beginn der Meisterschaften einen vorläufigen Terminplan.



- (3) Durchführung
Für die Durchführung der Einzelmeisterschaften ist die Spielleitung verantwortlich. Die Einzelmeisterschaften werden in der Regel in Doppelrunden und an einem Ort ausgetragen. Der jeweilige Ausrichter einer Doppelrunde ist für die Bereitstellung von Spiellokal und Spielmaterial zuständig.
- (4) Urkunden
Die Sieger der einzelnen Meisterschaften erhalten Urkunden. Die Anzahl der Urkunden richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer. Es werden pro angebrochene 3 Teilnehmer eine Urkunde, maximal 3 Urkunden, vergeben.

§115 Wertung

- (1) Wertungsfolge
Über die Plazierung entscheidet b zw. entscheiden in allen Kategorien
- die erzielten Punkte
 - die Wertung (Sonneborn-Berger / Buchholz mit einer Streichwertung)
 - die verfeinerte Wertung (Sonneborn-Berger / Buchholz ohne Streichwertung)
 - zwei StICKKämpfe mit wechselnden Farben
 - das Los

§116 frei

§117 Auf- und Abstieg

Die Spielleitung benennt als Teilnehmer zur schwäbischen Einzelmeisterschaft die Spieler, die sich auf Kreisebene qualifiziert haben.

§118 Sperren

Bei unentschuldigtem Nichtantreten kann die Spielleitung den betroffenen Spieler für ein Jahr für alle Einzelmeisterschaften sperren.



12 POKALTURNIER DER JUGEND

Der Kreisverband Mittelschwaben führt zurzeit kein Pokalturnier für Jugendliche durch.



13 BLITZEINZELMEISTERSCHAFTEN DER JUGEND

§130 Titel

Der Kreisverband Mittelschwaben veranstaltet in den Altersklassen A und ff. Blitzeinzelmeisterschaften. Die Sieger der einzelnen Altersklasse erhalten den Titel "**Blitzmeister von Mittelschwaben**" des betreffenden Jahres.

§131 Meldung

Die Meldung der Teilnehmer muss bis zu dem vom Ausrichter festgesetzten Zeitpunkt vor Wettkampfbeginn erfolgen. Eine schriftliche Vorabmeldung ist nicht erforderlich.

§132 Spielberechtigung

- (1) Startberechtigung
Es sind alle (Offenes Turnier) im Kreisverband gemeldeten Jugendlichen startberechtigt.
- (2) Höhere Altersklassen
Jeder Jugendliche ist berechtigt, auch in einer höheren Altersklasse zu starten. Eine eventuelle Vorberechtigung in seiner Altersklasse auf höherer Ebene bleibt davon unberührt.

§133 Bedenkzeit

Es werden Fünf-Minuten Blitzpartien, unter Anwendung der FIDE-Regeln, gespielt.



§134 Austragungsmodus und Durchführung

- (1) Austragungsmodus
Die Blitzmeisterschaften werden im Vollrundensystem, bei Bedarf mit Vor- und Finalgruppen, ausgetragen.
- (2) Durchführung
Die Blitzmeisterschaft wird in der Regel von einem Verein übernommen. Dieser ist für alle mit dem Turnier zusammenhängenden Fragen zuständig. Dazu gehört die Bereitstellung des Spiellokals, des Spielmaterials, die Einladung der Vereine usw.
- (3) Turnierleitung
Die Turnierleitung obliegt dem Kreisjugendleiter bzw. einem von ihm bestimmten Vertreter

§135 Wertung

- (1) Platzierung
Über die Platzierung entscheidet bzw. entscheiden
 - a) die erzielten Punkte
 - b) 3 Stichpartien mit wechselnden Farben, wo bei die Farbverteilung der ersten Partie gelost wird
 - c) Weitere Stichpartien mit wechselnd en Partien bis zur Entscheidung
- (2) mehrere punktgleiche Spieler
Bei drei und mehr punktgleichen Spielern werden die Stichkämpfe im K.O.-System durchgeführt.



14 SCHNELLSCHACHEINZELMEISTERSCHAFTEN DER JUGEND

Der Kreisverband Mittelschwaben führt zurzeit keine Schnellschacheinzelmeisterschaften für Jugendliche durch.



15 MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN DER JUGEND

§150 Titel

Der Kreisverband Mittelschwaben veranstaltet die Mannschaftsmeisterschaften der Jugend. In der Regel werden diese Meisterschaften in den Altersklassen A- und C-Jugend ausgetragen. Die Sieger der betreffenden Altersklassen erhalten den Titel "**Mannschaftsmeister von Mittelschwaben**" des betreffend en Jahres.

§151 Meldung

- (1) Meldeschluss
Jeder Verein meldet zu dem festgesetzten Termin, alle seine Mannschaften - nach Altersklassen getrennt - an die Spielleitung.
- (2) Inhalt und Form der Meldung
 - a) Form
Die Mannschaftsmeldung ist maschinenschriftlich in einfacher Ausfertigung zu verfassen.
 - b) Aufbau
Die Mannschaften sind, beginnend bei der 1. Mannschaft, in absteigender Reihenfolge zu melden. Dabei sind alle Spieler, einschließlich der Ersatzspieler, beginnend bei der Nummer 1 lückenlos durchnummerieren (Meldenummer).
 - c) Angaben zu Spielern und Verein
Für jeden Spieler sind Name, Vornamen, Geburtsdatum und Spielerpassnummer anzugeben. Zusätzlich sind neben dem Vereinsspielabend, das Vereinslokal, der Vereinsjugendleiter und/oder der 1. Vorsitzende mit Anschrift und Telefonnummer anzugeben.
 - d) Spieler ohne Spielerpass
Spieler ohne Spielerpass können gemeldet werden. Der Spielerpass ist aber umgehend beim Bezirksspielleiter zu beantragen. In der abzugebenden Mannschaftsmeldung ist dies entsprechend zu vermerken.



§152 Spielberechtigung

- (1) Einsatz in höheren Altersklassen
Jugendliche können auch in höheren Altersklassen, sowohl als Stamm- als auch als Ersatzspieler, eingesetzt werden. Werden sie als Stammspieler gemeldet, sind sie in ihrer Altersklasse nicht mehr spielberechtigt.
- (2) Reihenfolge
Im laufenden Spieljahr kann die gemeldete Reihenfolge nicht verändert werden (kein Bretttausch). Bei fehlerhafter Reihenfolge haben alle Spieler mit kleinerer Meldenummer als ein vor ihnen eingesetzter Spieler, ihre Partien verloren.
- (3) Fehlen eines oder mehrerer Spieler
 - a) Aufrücken
Fallen ein oder mehrere Spieler aus, so rücken alle anderen Spieler - einschließlich der Ersatzspieler - in der gemeldeten Reihenfolge nach. Mögliche Ersatzspieler sind die Stammspieler der nachfolgenden Mannschaften, sowie alle gemeldeten Ersatzspieler.
 - b) Offenlassen eines Brettes
Zulässig ist auch ein Offenlassen eines Brettes unter Namensnennung des nicht anwesenden Spielers. Ohne Namensnennung verlieren alle nachfolgenden Spieler ihre Partien.
- (4) Einsatz eines nicht startberechtigten Spielers
Der Einsatz eines nicht startberechtigten Spielers hat für die Mannschaft den Verlust des betroffenen und aller nachfolgenden Brettern zur Folge.
- (5) Mehrmaliger Einsatz in höheren Mannschaften bzw. Altersklassen
 - c) Stammspieler
Stammspieler mit mehr als zwei Einsätzen in höherrangigen Mannschaften, verlieren die Startberechtigung für ihre Mannschaft. Höherrangige Mannschaften in diesem Sinne sind entweder Mannschaften einer höheren Altersklasse oder höhere Mannschaften der gleichen Altersklasse.
 - d) Ersatzspieler
Ersatzspieler sind für eine Mannschaft nur dann startberechtigt, falls sie nicht öfter als zweimal in einer höherrangigen Mannschaft (siehe a) eingesetzt wurden.



§153 Bedenkzeit, Abbruch und Wiederaufnahme

Die Bedenkzeit beträgt bei den Mannschaftsmeisterschaften, in allen Altersklassen, zwei Stunden für 40 Züge. Anschließend je eine Stunde für den Rest der Partie. Die Vorstandschaft des Kreises kann für die einzelnen Kategorien abweichende Regelungen beschließen.

§154 Austragungsmodus, Mannschaftsstärke und Durchführung

- (1) **Austragungsmodus**
Die Mannschaftsmeisterschaften werden im Vollrundensystem, falls notwendig, mit Vor- und Finalgruppen ausgetragen. In der Regel wird dabei in einfacher Punktrunde gespielt. Die Wettkämpfe finden grundsätzlich am Samstag statt und können zentral an einem Ort in Doppelrunden ausgetragen werden.
- (2) **Mannschaftsstärke**
Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern. Eine Mannschaft, die mit weniger als 3 Spieler antritt, wird als nicht angetreten gewertet.
- (3) **Paarungstabelle und Farbverteilung**
Die Vereine erhalten von der Spielleitung rechtzeitig vor Beginn der Wettkämpfe eine vollständige Paarungstabelle, eine namentliche Aufstellung der Mannschaften, und falls erforderlich, eine Ergänzung der Turnierordnung. Die in der Paarungstabelle erstgenannten Vereine führen an den geraden Brettnummern die weißen Steine.
- (4) **Termine und Verlegungen**
 - a) **Termine**
Die Termine für die Wettkämpfe werden von der Spielleitung festgelegt und sind aus der Paarungstabelle ersichtlich.
 - b) **Verlegungen**
Spielverlegungen auf einen früheren Termin sind jederzeit möglich. Spielverlegungen auf einen späteren Termin können nur mit Zustimmung der Spielleitung vereinbart werden.
- (5) **Ausrichter**
Der Heimverein, bzw. bei Doppelrunden der ausrichtende Verein, ist für die Bereitstellung von Spiellokal und Spielmaterial verantwortlich. Spiellokaländerungen sind rechtzeitig mitzuteilen.



§155 Wertung

- (1) Punktverteilung
 - a) zwei Mannschaftspunkte erhält die Mannschaft, welche mehr als die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt.
 - b) (b) einen Mannschaftspunkt erhält die Mannschaft, welche die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt.
 - c) Keinen Mannschaftspunkt erhält die Mannschaft, welche weniger als die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt.
- (2) Nichtantreten
Nicht angetretene Mannschaften werden mit 0 Mannschaftspunkten und 0 Brettunkten gewertet. Die angetretene gegnerische Mannschaft erhält 2 Mannschaftspunkte und je einen Brettunkt pro anwesenden Spieler.
- (3) Wertungskriterien
Über die Platzierung entscheidet bzw. entscheiden
 - a) die erzielten Mannschaftspunkte
 - b) die erzielten Brettunkte
 - c) der direkte Vergleich
 - d) die Berliner Wertung des direkten Vergleichs
 - e) die 1. Gewinnpartie in der Reihenfolge Brett 1 - 4
 - f) das LosWeisen mehr als zwei Mannschaften die gleiche Mannschafts- und Brettunktezahl auf, werden obige Wertungskriterien auf die Wettkämpfe der punktgleichen Mannschaften untereinander angewendet.

§156 Ergebnismeldung

Das Wettkampfergebnis - Einzelergebnisse und Endstand - sind umgehend vom Mannschaftsführer, der in der Paarungstabelle erstgenannten Mannschaft, an die Spielleitung zu melden. Eventuelle Proteste sind auf der Spielberichtskarte zu vermerken. Die Spielleitung überprüft die Mannschaftsaufstellungen und ahndet Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen (Artikel 152, Artikel 154 Abs. 2)

§157 Aufstieg

Die Spielleitung benennt die mittelschwäbischen Vertreter bei den schwäbischen Mannschaftsmeisterschaften. Die Anzahl richtet sich nach den Bestimmungen der schwäbischen Mannschaftsmeisterschaften. Sie benennt grundsätzlich die Mannschaften, die sich auf Kreisebene dazu qualifiziert haben.



§158 Strafen

- (1) **Sperren**
Bei unentschuldigtem Nichtantreten kann die Spielleitung die betroffene Mannschaft und die gemeldeten Einzelspieler für den Rest der Saison sperren.

- (2) **Bußen**
Bei unentschuldigtem Nichtantreten der Heimmannschaft kann die Kreisvorstandschaft eine Buße von bis zu EURO 15,- zu Gunsten der Gastmannschaft als Fahrtkostenersatz verhängen.



16 MANNSCHAFTSPOKAL DER JUGEND

§160 Titel

Der Kreisverband Mittelschwaben veranstaltet den Mannschaftspokal der Jugend. Der Sieger des Pokalturniers erhält den Titel "**Mannschaftspokalsieger von Mittelschwaben**" des betreffenden Jahres.

§161 Meldung

- (1) Meldeschluss
Jeder Verein der am Mannschaftspokal teilnehmen möchte, meldet bis zum festgesetzten Termin die Teilnahme an die Spielleitung.
- (2) Inhalt und Form der Meldung
 - a) Form
Die Mannschaftsmeldung ist maschinenschriftlich in einfacher Ausfertigung zu verfassen.
 - b) Aufbau
Die Mannschaften sind, beginnend bei der 1. Mannschaft, in absteigender Reihenfolge zu melden. Dabei sind alle Spieler, einschließlich der Ersatzspieler, beginnend bei der Nummer 1 lückenlos durchnummerieren (Meldenummer).
 - c) Angaben zu Spielern und Verein
Für jeden Spieler sind Name, Vornamen, Geburtsdatum und Spielerpassnummer anzugeben. Zusätzlich sind neben dem Vereinsspielabend, das Vereinslokal, der Vereinsjugendleiter und/oder der 1. Vorsitzende mit Anschrift und Telefonnummer anzugeben.
 - d) Spieler ohne Spielerpass
Spieler ohne Spielerpass können gemeldet werden. Der Spielerpass ist aber umgehend beim Bezirksspielleiter zu beantragen. In der abzugebenden Mannschaftsmeldung ist dies entsprechend zu vermerken.

§162 Spielberechtigung

- (1) Startberechtigte Spieler
Startberechtigt sind alle beim Kreisverband gemeldeten Jugendlichen eines Vereines. Die Vereine sind bei der Aufstellung an keine feste Reihenfolge gebunden.
- (2) Einsatz eines nicht startberechtigten Spielers
Der Einsatz eines nicht startberechtigten Spielers hat für die Mannschaft den Verlust des betroffenen und aller nachfolgenden Brettern zur Folge



§163 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt bei den Mannschaftsmeisterschaften 2 Stunden für 40 Züge. Anschließend je eine Stunde für den Rest der Partie.

§164 Austragungsmodus, Mannschaftsstärke und Durchführung

- (1) **Austragungsmodus**
Der Mannschaftspokal wird im K.O.-System ausgetragen.
- (2) **Mannschaftsstärke**
Eine Mannschaft besteht aus 8 Spielern. Eine Mannschaft, die mit weniger als der Hälfte der vorgesehenen Spieler antritt, wird als nicht angetreten gewertet. Die Zusammensetzung der Mannschaft richtet sich nach dem Austragungsmodus auf schwäbischer Ebene.
- (3) **Paarungstabelle und Farbverteilung**
Die Vereine erhalten von der Spielleitung rechtzeitig vor Beginn der Wettkämpfe den kompletten Terminplan, sowie die Paarungen der 1. Runde. Die in der Paarungstabelle erstgenannten Vereine haben Heimrecht und führen an den geraden Brettern die weißen Steine.
- (4) **Termine und Verlegungen**
 - a) **Termine**
Die Termine für die Wettkämpfe werden von der Spielleitung festgelegt und sind aus dem Terminplan ersichtlich. Die Wettkämpfe finden grundsätzlich am Samstag statt.
 - b) **Verlegungen**
Spielverlegungen auf einen früheren Termin sind jederzeit möglich. Spielverlegungen auf einen späteren Termin können nur mit Zustimmung der Spielleitung vereinbart werden.
- (5) **Durchführung**
Der Heimverein ist für die Durchführung des Wettkampfes und Bereitstellung von Spiellokal und Spielmaterial verantwortlich. Spiellokaländerungen sind dem Gegner rechtzeitig mitzuteilen.
- (6) **Verspätetes Antreten einer Mannschaft**
Zum festgesetzten Wettkampfbeginn muss der Heimverein alle nötigen Vorbereitungen abgeschlossen haben. Ist dies nicht der Fall, so geht die dafür benötigte Zeit zu Lasten aller Spieler der Heimmannschaft, d.h. die Bedenkzeit aller Heimspieler ist entsprechend zu kürzen.



- (7) **Verspätetes Antreten einzelner Spieler**
 Die Uhr eines noch nicht anwesenden Spielers wird bei Wettkampfbeginn von seinem Gegner in Gang gesetzt. Sind beide Gegner abwesend, wird die Uhr des die weißen Steine führenden Spielers vom Schiedsrichter in Gang gesetzt.
- (8) **Nichtantreten einzelner Spieler**
 Ist ein gemeldeter Spieler nicht innerhalb einer Stunde nach Wettkampfbeginn im Turniersaal anwesend, verliert er seine Partie kampflos. Ausschlaggebend für den Ablauf der Stunde ist nicht die Schachuhr, sondern die Zeit der offiziellen Zeitansage.

§165 Wertung

- (1) **Nichtantreten**
 Nicht angetretene Mannschaften scheidern aus dem Pokal aus.
- (2) **Wertungskriterien**
 Über den Mannschaftssieg entscheidet bzw. entscheiden
- a) die erzielten Brettunkte
 - b) die Berliner Wertung
 - c) die 1. Gewinnpartie in der Reihenfolge Brett 1 - 8
 - d) das Los

§166 Ergebnismeldung

Das Wettkampfergebnis - Einzelergebnisse und Endstand - ist vom Heimverein, mittels einer Spielberichtskarte, umgehend an die Spielleitung zu melden. Eventuelle Proteste sind auf der Spielberichtskarte zu vermerken. Die Spielleitung überprüft die Mannschaftsaufstellungen und ahndet Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen (Artikel 62, Artikel 64 Abs. 2)

§167 Aufstieg

Das Pokalturnier wird auf schwäbischer Ebene nach den dort geltenden Regeln fortgesetzt.

§168 Strafen

Bei unentschuldigtem Nichtantreten der Heimmannschaft kann die Kreisvorstandschafft eine Buße von bis zu EURO 15,- zu Gunsten der Gastmannschaft als Fahrtkostenersatz verhängen.



17 BLITZMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN DER JUGEND

§170 Titel

Der Kreisverband Mittelschwaben veranstaltet eine Blitzmannschaftsmeisterschaft der Jugend. Der Sieger des Turniers erhält den Titel "**Blitzmannschaftsmeister von Mittelschwaben**" des betreffenden Jahres.

§171 Meldung

- (1) Anmeldung
Jeder Verein, der an den Blitzmannschaftsmeisterschaften teilnehmen möchte, meldet zum festgesetzten Termin die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften an die Spielleitung. Die Mannschaftsmeldung kann formlos telefonisch erfolgen.
- (2) Meldung der Aufstellungen
Vor Beginn des Turniers ist für jede gemeldete Mannschaft eine Aufstellung zu benennen. Es können auch beliebig viele Ersatzspieler gemeldet werden.

§172 Spielberechtigung

- (1) Startberechtigte Spieler
Startberechtigt sind alle beim Kreisverband gemeldeten Jugendlichen eines Vereines.
- (2) Reihenfolge
Während des gesamten Turniers kann die gemeldete Reihenfolge nicht verändert werden. Bei fehlerhafter Rangfolge haben alle Spieler mit kleinerer Rangnummer als ein vor ihnen eingesetzter Spieler, ihre Partien verloren. Die Rangnummer ergibt sich aus der korrekten Aufstellung.
- (3) Fehlen eines oder mehrerer Spieler
 - a) Aufrücken
Fallen ein oder mehrere Spieler aus, so rücken alle anderen Spieler - einschließlich der Ersatzspieler - in der gemeldeten Reihenfolge nach. Mögliche Ersatzspieler sind die Stammspieler der nachfolgenden Mannschaften, sowie alle gemeldeten Ersatzspieler.
 - b) Offenlassen eines Brettes
Zulässig ist auch ein Offenlassen eines Brettes unter Namensnennung, des nicht angetretenen Spielers. Ohne Namensnennung verlieren alle nachfolgenden Spieler.



§173 Bedenkzeit

5 Minuten pro Spieler und Partie. Es gelten die Blitzregeln der FIDE

§174 Austragungsmodus, Mannschaftsstärke und Durchführung

- (1) Austragungsmodus
Die Blitzmannschaftsmeisterschaft wird in der Regel von einem Verein übernommen und an einem Tag im Vollrundensystem ausgetragen. Die Blitzmannschaftsmeisterschaft der Jugend kann auch im Rahmen der Blitzmannschaftsmeisterschaft ausgetragen werden.
- (2) Mannschaftsstärke
Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern. Eine Mannschaft, die nicht mit mehr als der Hälfte der vorgesehenen Spieler antritt, wird als nicht angetreten gewertet.
- (3) Durchführung
Der Ausrichter ist für die Einladung der Vereine, Bereitstellung von Spiellokal und Spielmaterial verantwortlich. Die Turnierleitung obliegt der Spielleitung bzw. einem von ihr benannten Vertreter.

§175 Wertung

- (1) Punktverteilung
 - a) Zwei Mannschaftspunkte erhält die Mannschaft, welche mehr als die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt
 - b) einen Mannschaftspunkt erhält die Mannschaft, welche die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt
 - c) keinen Mannschaftspunkt erhält die Mannschaft, welche weniger als die Hälfte der möglichen Brettunkte erzielt.
- (2) Nichtantreten
Nicht angetretene Mannschaften werden mit 0 Mannschaftspunkten und 0 Brettunkten gewertet. Die angetretene gegnerische Mannschaft erhält 2 Mannschaftspunkte und je einen Brettpunkt pro anwesenden Spieler.
- (3) Wertungskriterien
Über den ersten Platz entscheidet bzw. entscheiden
 - a) die erzielten Mannschaftspunkte
 - b) die erzielten Brettunkte
 - c) der direkte Vergleich
 - d) die 1. Gewinnpartie in der Reihenfolge Brett 1 - 4
 - e) das Los
 Weisen mehr als zwei Mannschaften die gleiche Mannschafts- und Brettunktezahl auf, werden obige Wertungskriterien auf die Wettkämpfe der punktgleichen Mannschaften untereinander angewendet. Über alle



weiteren Plätze entscheiden die Wertungskriterien (a)-(c). Ist danach immer noch keine Entscheidung gefallen, werden die Plätze geteilt.

Wertung im Rahmen der Blitzmannschaftsmeisterschaften: Werden die Blitzmannschaftsmeisterschaften der Jugend im Rahmen der Blitzmannschaftsmeisterschaften ausgetragen so zählen für den Jugendtitel nur die Wettkämpfe von Jugendmannschaften untereinander.

§176 Ergebnismeldung

Das Wettkampfergebnis - Einzelergebnisse und Endstand - ist vom Mannschaftsführer der erstgenannten Mannschaft, umgehend an die Spielleitung zu melden. Die Spielleitung überprüft die Mannschaftsaufstellungen und ahndet Verstöße gegen die Wettkampfbestimmungen (Artikel 172, Artikel 174 Abs. 2)



18 SCHNELLSCHACHMANNSCHAFTSMEISTER- SCHAFTEN DER JUGEND

Der Kreisverband Mittelschwaben führt zurzeit noch keine
Mannschaftsmeisterschaften im Schnellschach für Jugendliche durch.



19 ABSCHLUSSBESTIMMUNGEN

§190 Sonderregelungen SG JVA Landsberg

- (1) **Allgemeines**
Für die Schachgruppe der Justizvollzugsanstalt (JVA) Landsberg gelten grundsätzlich sämtliche Bestimmungen dieser Turnierordnung, soweit sie im Folgenden nicht besonders geregelt sind.
- (2) **Startberechtigung**
Abweichend von den Artikeln 2 (Mitglieds- und Mitglieder der Schachgruppe der JVA Landsberg bei allen vom Kreisverband ausgerichteten Wettkämpfen startberechtigt.
- (3) **Austragungsort der Wettkämpfe bei den Mannschaftsmeisterschaften**
Sämtliche Wettkämpfe der Schachgruppe der JVA Landsberg im Rahmen der Mannschaftsmeisterschaften werden, inklusive eventuellen Wiederaufnahmen, in der JVA Landsberg ausgetragen. Dabei ist zu beachten, da es sich nur dann um "echte" Heimspiele handelt, wenn die JVA Landsberg in der Paarungstabelle zuerst genannt ist (Farbverteilung gemäß Art. 54 Abs. 3)
- (4) **(4) Höchstzahl der Mannschaften pro Klasse**
In einer Klasse sind nicht mehr als zwei Mannschaften der Schachgruppe der JVA Landsberg spielberechtigt.
- (5) **(5) Geldbußen**
Geldbußen werden gegen die Schachgruppe der JVA Landsberg nicht verhängt.

§191 Rauchverbot

- (1) **Rauchverbot**
Bei allen Turnieren des Kreisverband gilt im Turnierraum striktes Rauchverbot. Anderweitige Absprachen einzelner Spieler oder Mannschaften sind nicht zulässig.
- (2) **Zuschauer**
Das Rauchverbot gilt ebenfalls für die Zuschauer. Die Heimmannschaft hat als Veranstalter Hausrecht - auch in einem Lokal - und ist verpflichtet das Rauchverbot durchzusetzen.



(3) Zuwiderhandlungen

a) von Spielern

Verstößt ein Spieler gegen das Rauchverbot, ist er zunächst vom Schiedsrichter zu verwarnen, dann ist ihm der Partieverlust anzudrohen und zuletzt ist die Partie abzuerkennen und der Spieler aus dem Raum zu verweisen. Handelt es sich bei dem Wettkampf um einen Mannschaftskampf geht nicht nur die Partie verloren, sondern der gesamte Wettkampf (0 Mannschafts- und 0 Brettunkte).

b) von Zuschauern

Verstoßen Zuschauer gegen das Rauchverbot, sind sie vom Schiedsrichter zunächst auf ihr Fehlverhalten hinzuweisen, dann zu verwarnen und schließlich aus dem Turnierraum zu verweisen. Handelt es sich bei einem Mannschaftskampf um ein Mitglied eines der beteiligten Vereine, so geht dies Fehlverhalten zu Lasten der Mannschaft dieses Vereins, d.h. die betroffene Mannschaft verliert den Wettkampf gemäß Buchstabe (a).

c) Ausnahmen

Steht dem Heimverein nur ein Turnierraum zur Verfügung in dem gleichzeitig unbeteiligte Gäste sind, kann das Rauchverbot gegen diese unbeteiligten Gäste unter Umständen nicht durchgesetzt werden. In diesem Falle hat die Gastmannschaft unter Protest weiterzuspielen. In Ausnahmefällen kann die Spielleitung diesen Verstoß hinnehmen.

(4) Sperren

Die Spielleitung kann Spieler, die gegen das Rauchverbot verstoßen bis zu einem Jahr für alle Meisterschaften sperren.

§ 192 Änderungen und Ergänzungen

Änderungen und Ergänzungen dieser Turnierordnung bedürfen einer Zweidrittelmehrheit der Anwesenden der Mitgliederversammlung des Kreisverbands.

§ 193 Inkrafttreten

Diese Turnierordnung tritt mit Beginn der Saison 1991/1992 (1. August 1991) in Kraft.

Kreisverband Mittelschwaben

Olaf Henke, 1. Vorsitzender

