

# *Schachbezirk Rhein-Westerwald e.V.*

## **TURNIERORDNUNG (TO)**

*Stand: September 2022*

### **Art. I Gültigkeit**

Die hier vorliegende Turnierordnung, im Folgenden TO genannt, gilt für alle im Schachbezirk Rhein-Westerwald (SBRW) ausgeschriebenen Turniere und Veranstaltungen. An diesen Turnieren können auch Senioren und Jugendliche teilnehmen. Den internen Jugendspielbetrieb regelt eine eigene Jugend-Spielordnung (JSO). Die TO des SBRW ist für alle Mitglieder und Turnierteilnehmer genauso rechtsverbindlich wie die Satzung des SBRW.

Sofern ein Punkt in dieser TO nicht behandelt wird, treten die Turnierordnung des DSB bzw. die FIDE-Schachregeln in Kraft (vgl. Art. VI Nr. 1).

Anmerkung: Die TO-SBRW regelt den organisatorischen Teil. Die FIDE-Schachregeln regeln das Spiel am Brett und sind Bestandteil dieser TO.

### **Art. II Spielbetrieb**

1. Im SBRW werden regelmäßig folgende Turniere ausgetragen: (vgl. Art. X.A bis X.H)

- A) Einzelmeisterschaft
- B) Einzelpokalmeisterschaft (Dähne-Pokal)
- C) Einzelblitzmeisterschaft
- D) Mannschaftsmeisterschaft
- E) Mannschaftspokalmeisterschaft
- F) Mannschaftsblitzmeisterschaft
- G) Einzelschnellschachmeisterschaft
- H) Einzelschnellschachmeisterschaft der Senioren

Weitere Turniere können unter Berücksichtigung der finanziellen Möglichkeiten von den Turnierleitern durchgeführt werden.

2. Das Spieljahr beginnt am 1.9. eines jeden Jahres und endet am 31.8. des folgenden Jahres. Die regelmäßigen Turniere des SBRW sind so zu planen, dass sie spätestens vierzehn Tage vor der Mitgliederversammlung abgeschlossen sind.

### **Art. III Turnierexekutive**

#### **1. Turnierleiter:**

Bei den vom SBRW ausgeschriebenen Turnieren obliegt die Leitung bei Einzelturnieren dem Turnierleiter für Einzelwettkämpfe (TLfE), bei Mannschaftskämpfen dem Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe (TLfM) bzw. einem von ihnen beauftragten Spielleiter. Ihre Aufgaben sind die Planung und Durchführung der Bezirksturniere.

#### **2. Wettkampfleiter:**

Bei jedem Mannschaftskampf erfolgt die Leitung durch einen von der gastgebenden Mannschaft zu stellenden Wettkampfleiter. Der gastgebende Verein ist verpflichtet, den Wettkampfleiter vor Spielbeginn zu benennen. Ist dies nicht möglich, übernimmt ein Spieler des Gastvereins die Wettkampfleitung. Der Spielleiter kann auch einen neutralen Schiedsrichter, d.h. einen nicht den beiden Mannschaften bzw. Vereinen angehörenden Spieler, mit der Wettkampfleitung beauftragen. Der Wettkampfleiter ist bei allen Streitfragen verpflichtet, im Sinne der TO eine Entscheidung zu treffen.

Ist der Wettkampfleiter gleichzeitig Spieler, geht seine Inanspruchnahme nicht zu Lasten seiner Bedenkzeit. Er ist in solchen Fällen berechtigt, seine Uhr abzustellen.

#### Aufgaben des Wettkampfleiters:

- a) Feststellung der Turnierbereitschaft (Spielmaterial, Uhren, Notationsformulare, Spielberichtsformular)
- b) Aufforderung an die Mannschaftsführer, eine namentlich vollständige Mannschaftsaufstellung schriftlich zu übergeben
- c) Feststellung und Erklärung, ob die Mannschaften im Sinne der TO des SBRW angetreten sind (mind. 50% der geforderten Mannschaftsstärke)
- d) Verlesung der Mannschaftsaufstellung und Zuweisung der Bretter
- e) Freigabe der Bretter und Anstellen der Uhren
- f) Überwachung des turniergerechten Verhaltens der Spieler (z.B. Überwachung der Zeitnotphase und Notation, vgl. Art. VI Nr. 5)
- g) Bei Protesten Entscheidungen im Sinne der TO treffen und durchsetzen
- h) Anfertigung eines Spielberichtes über den Kampfverlauf (Einzelergebnisse, Gesamtergebnis, Protestentscheidungen usw.)
- i) Spielbericht unterschriftlich von den Mannschaftsführern bestätigen lassen
- k) Meldung des Gesamtergebnisses und der Einzelergebnisse am Abend des Spieltages an den Spielleiter bzw. bei Pokal- oder Relegationsspielen an den TLfM.

#### 3. Anforderungen:

Die unter Nr. 1 und 2 genannten Leiter sollen neben der zu erwartenden Sachkenntnis (TO) über eine gesunde Regelauslegung und eine absolute Objektivität verfügen. Außerdem sollen sie das 16. Lebensjahr vollendet haben.

#### 4. Entscheidungen:

Der Turnierexekutive obliegt generell die Verantwortung über einen geordneten, reibungslosen und sportlichen Ablauf der Kämpfe. Sie wacht über die Einhaltung der Spielregeln und Bestimmungen dieser TO und sorgt für deren Durchsetzung.

TL und Spielleiter können Entscheidungen aus eigener Verantwortung treffen.

### **Art. IV Spielberechtigung**

1. Zu allen Meisterschaften sind nur Spieler zugelassen, die ordentliches Mitglied eines Vereins im SBRW sind.
2. Jeder Spieler kann während eines Spieljahres nur für einen Verein Mannschaftsmeisterschaftskämpfe bestreiten und nur an offiziellen Meisterschaften der diesem Verein übergeordneten Organisationen teilnehmen.
3. Turnierspieler dürfen weder vereinsintern noch nach der Satzung des SBRW gesperrt sein.
4. An Einzel- und Mannschaftsturnieren können auch unbegrenzt Spieler teilnehmen, die nicht die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen.
5. Für jeden Spieler muss eine gültige Spielberechtigung vorhanden sein. Alles Nähere über Ausstellung, Verbleib, Vereinswechsel usw. regelt die Spielberechtigungsordnung (SBO).

### **Art. V Meldungen und Startgeld**

1. Die Anmeldungen zu den unter Art. II genannten Turnieren haben grundsätzlich bis zu dem vom jeweiligen TL angegebenen Termin durch das Mitglied bzw. den Verein schriftlich zu erfolgen.
2. Für die Teilnahme am SBRW-Spielbetrieb ist die pünktliche Entrichtung des Jahresbeitrages Voraussetzung. Für die Teilnahme an allen unter Art. II aufgeführten Turnieren kann ein Startgeld erhoben werden.
3. Bei Mannschaftskämpfen muss das Startgeld spätestens 14 Tage nach Eingang der Mannschaftsmeldung auf dem Konto des SBRW eingegangen sein. Vereine, die die Startgelder verspätet überweisen, haben einen Säumniszuschlag von 10 % zu zahlen.

Die Startgelder für Einzelturniere sind spätestens vor Beginn eines jeden Turnieres zu zahlen. Zahlungsschuldner ist auch hier, vereinsinterne Regelungen ausgeschlossen, der Verein.

## **Art. VI Spielregeln und Spielweise**

**1.** Die Spielregeln des Weltschachbundes FIDE sowie des DSB bilden einen Bestandteil dieser TO und sind dann anzuwenden, wenn diese TO nichts anderes vorsieht (vgl. Art. I).

**2.** Die Paarungen in allen Turnieren erfolgen durch Auslosungen. Spielen in einer Klasse bzw. der gleichen Gruppe Mannschaften des gleichen Vereins, so haben sie in den ersten Runden gegeneinander zu spielen.

**3.** Für alle SBRW-Turniere (mit Ausnahme der Blitz- und Schnellschachmeisterschaften) beträgt die Bedenkzeit für die ersten 40 Züge 2 Stunden. Danach hat jeder Spieler eine Stunde für den Rest der Partie.

Mechanische Uhren sind bei Spielbeginn auf 3.59 Uhr zu stellen.

**4.** Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von Remis.

### **5. Zeitnotphase und Notation:**

Jeder Turnierspieler ist verpflichtet, während der Partie seine Züge und die seines Gegners klar und leserlich auf dem Partieformular niederzuschreiben. Ein Spieler, der auch nach Aufforderung durch den Wettkampfleiter seine Züge nicht niederschreibt, kann mit dem Verlust der Partie bestraft werden.

Wenn dem Spieler weniger als 5 Minuten bis zur Zeitkontrolle verbleiben, ist er nicht mehr verpflichtet, seine Züge und die seines Gegners aufzuschreiben bzw. zu markieren.

Ist die Zeitnotphase vorbei und ist sein Fallblättchen gefallen, muss er die Züge vor Ausführung seines nächsten Zuges ergänzen.

Haben beide Spieler wegen Zeitnot ihre Züge nicht mehr aufgeschrieben und ist ein Fallblättchen gefallen, ist nach der Zeitnotphase die Uhr abzustellen, bis beide ihre Züge ergänzt haben.

Der Wettkampfleiter - oder eine von ihm beauftragte Person - ist verpflichtet, die Zeitkontrolle durchzuführen, sobald ein Fallblättchen gefallen ist.

Der Wettkampfleiter oder eine von ihm beauftragte Person soll in der Zeitnotphase die Züge mitschreiben. Er darf den Spielern zu keiner Zeit Einsicht in seine Aufzeichnungen geben. Eingriffe weiterer Personen in der Zeitnotphase sind verboten bis auf die in dieser TO beschriebenen Aufgaben des Mannschaftsführers.

### **6. Vorübergehende Spielunfähigkeit:**

Wird ein Spieler am Brett vorübergehend spielunfähig, darf seine Uhr nicht abgestellt werden. Dies darf auch nicht im beiderseitigen Einvernehmen der betroffenen Spieler geschehen.

### **7. Verhalten der Spieler:**

Es ist verboten, während des Spiels im Spielsaal zu analysieren. Es ist weiterhin verboten, sich gedruckter oder geschriebener Aufzeichnungen zu bedienen oder zu Ratschlägen Dritter Zuflucht zu nehmen. Es ist auch verboten, den Gegner zu stören oder abzulenken, auf welche Art auch immer.

### **8. Rauchverbot:**

Bei allen Wettkämpfen gilt im Turnierareal für die Zeit des Kampfes - auch für Zuschauer und Besucher - Rauchverbot. Der Ausrichter hat dafür Sorge zu tragen, dass die Turniere in Räumen ausgetragen werden, in denen das Rauchverbot auch gegenüber Zuschauern / Besuchern durchgesetzt werden kann.

### **9. Mobiltelefone:**

In das Turnierareal dürfen Mobiltelefone oder andere elektronische Kommunikationsmittel nur in ausgeschaltetem Zustand mitgebracht werden. Falls das Gerät eines Spielers während der Partie im Turnierareal läutet oder ein anderes Geräusch von sich gibt, hat der Spieler die Partie verloren.

#### **10. Wartefrist:**

Erscheint ein Spieler mit mehr als einer Stunde Verspätung am Brett, hat er den Kampf verloren. Erscheinen beide Spieler mit mehr als einer Stunde Verspätung am Brett, wird die Partie für beide als verloren erklärt. Die Wartefrist läuft ab dem angesetzten Spielbeginn.

### **Art. VII Spielverlegungen**

1. Ein Spieltermin kann ohne Zustimmung des Turnierleiters nur verlegt werden, wenn der neue Termin vor dem angesetzten liegt und der Gegner mit der Verlegung einverstanden ist. Terminverlegungen müssen spätestens eine Woche vor dem neuen Termin dem TL gemeldet werden.
2. Nachverlegungen sind nur in besonderen Ausnahmefällen mit Zustimmung des Turnierleiters möglich. Das Spiel muss vor der nächsten Runde beendet werden.
3. Eine Verlegung der letzten Runde kann nur auf Anordnung bzw. mit Zustimmung des Turnierleiters erfolgen. Die Verlegung einzelner Paarungen ist nicht zulässig.

### **Art. VIII Witterungsbedingte Spielverlegungen**

1. Bei kritischen Wetterverhältnissen kann von der reisenden Mannschaft eine Verlegung des Spieltermins auf 11.00 Uhr verlangt werden. Der spätere Termin ist dem Mannschaftsführer der Heimmannschaft am Spieltag bis spätestens 9.00 Uhr mitzuteilen, kann aber auch bereits früher zwischen den Mannschaftsführern vereinbart werden. Eine Information des Spielleiters ist nicht erforderlich.
2. Ist für die reisende Mannschaft bereits am Vortag absehbar, dass die Wetterverhältnisse am Spieltag eine ungefährdete Hinfahrt und/oder Rückfahrt nicht zulassen, kann sie verlangen, das Spiel am Spieltag ausfallen zu lassen. Das Gleiche gilt, wenn am Spieltag die reisende Mannschaft während der Fahrt zur Heimmannschaft feststellt, dass eine Weiterfahrt unmöglich ist. Über die Absage sind unverzüglich bzw. bis spätestens 18.00 Uhr des Vortages der Mannschaftsführer der Heimmannschaft und der Spielleiter zu unterrichten.

### **Art. IX Mitwirkung erblindeter Spieler**

Im Turnierschach zwischen blinden und sehenden Spielern ist das Spielen an zwei Brettern zulässig. Der Sehende benutzt ein normales Schachbrett, der Blinde ein Blindenschachbrett. Einzelheiten sind im Anhang der FIDE-Regeln geregelt.

### **Art. X Ausschreibung der regelmäßigen Turniere**

1. Zu Beginn jeder Saison ist ein von den Turnierleitern auszuarbeitender Rahmenterminplan vorzulegen. Die Ausschreibungen der Turniere nach Art. II Nr. 1 müssen den Vereinen mindestens vier Wochen vor Turnierbeginn vorliegen.
2. Bei Mannschaftsturnieren nach Art. II Nr. 1. D (Mannschaftsmeisterschaft) müssen die Mannschaftsmeldungen spätestens 17 Tage vor dem frühesten ersten Spieltag einer der SBRW-Klassen an den Spielleiter gemeldet sein. Die Meldung muss folgende Angaben enthalten: Die Mannschaftsaufstellung und die Adresse des Mannschaftsführers mit Telefonnummer und E-Mail-Adresse sowie das Spiellokal mit Anschrift und Telefonnummer. Die Spielleiter haben dafür zu sorgen, dass diese Daten den Vereinen spätestens eine Woche vor dem frühesten ersten Spieltag einer der SBRW-Klassen vorliegen.
3. Bezüglich der Mannschaftsmeisterschaften ist auf folgendes zu achten: Benachbarte Klassen (Bezirks- und 1. Kreisklasse usw.) sollen nicht am gleichen Tag spielen.  
Unter Berücksichtigung vorgenannter Grundsätze soll die Terminplanung der Mannschaftsmeisterschaften so flexibel wie möglich gehandhabt werden.

## **Art. X.A Einzelmeisterschaften**

1. Die Einzelmeisterschaft wird in zwei Klassen ausgetragen:

- a) Meisterklasse
- b) Regionalklasse

Die Einteilung der Regionalklasse in Gruppen obliegt dem TLfE.

2. Der Sieger der Meisterklasse erhält den Titel "Meister des SBRW 20../..". Er vertritt den SBRW auf Verbandsebene.

3. Die Organisation der Wettkämpfe der Meisterklasse liegt unmittelbar in den Händen des TLfE. Für die Regionalgruppen können von ihm Spielleiter bestellt werden.

4. In der Meisterklasse starten in der Regel 16 Spieler.

Die ersten 10 sind für das nächste Spieljahr erneut qualifiziert.

Aus den Regionalgruppen qualifizieren sich jeweils die Sieger.

Über die Freiplätze und freiwerdende Plätze verfügt der TLfE nach eigenem Ermessen.

5. Alle Turniere werden in der Regel im Schweizer System ausgetragen.

Bei 8 oder weniger Teilnehmern wird ein Rundenturnier ausgetragen.

6. Sind 2 oder mehr Teilnehmer am Turnierende punktgleich, so entscheidet für die Reihenfolge des Turnierstandes bei einem Schweizer System-Turnier die Buchholz-Wertung oder die kumulative Wertung oder der Gegner-Wertungsdurchschnitt. Der TLfE legt das Wertungssystem in der Ausschreibung vor der Saison verbindlich fest.

Beim Rundenturnier entscheidet die Sonneborn-Berger-Wertung. Ergibt sich auch hiernach Gleichstand, entscheidet zunächst das Ergebnis gegeneinander bzw. der untereinander gespielten Partien, sodann zählt ein Remis mit Schwarz in der Turniertabelle als Gewinn.

7. Berechtigungen zur Teilnahme in der jeweiligen Klasse gelten jeweils nur für das nächstfolgende Turnier.

## **Art. X.B Einzelpokalmeisterschaft (Dähne-Pokal)**

1. Die Pokalmeisterschaft wird im KO-System ausgetragen.

2. Der Turniersieger erhält den Titel "Pokalmeister des SBRW 20../..". Er vertritt den SBRW auf Verbandsebene.

3. Planung, Termingestaltung und Durchführung obliegen unmittelbar dem TLfE. Die Spiele einer Runde werden in der Regel gemeinsam an einem Ort durchgeführt.

4. Bei getrennter Austragung hat der Gastgeber dem Gegner das Spiellokal (evtl. nebst Wegbeschreibung) so rechtzeitig mitzuteilen, dass die Austragung nicht gefährdet wird. Der Gast führt die weißen Steine. Der Gastgeber meldet dem TLfE das Ergebnis.

5. Endet die Partie unentschieden, wird anschließend eine Schnellpartie (Bedenkzeit 20 Minuten je Spieler) mit umgekehrter Farbverteilung gespielt.

6. Ergibt sich hiernach erneut Gleichstand, werden zwei Blitzpartien gespielt.

Bei erneutem Gleichstand entscheidet die nächste Gewinnpartie.

## **Art. X.C Einzelblitzmeisterschaft**

1. Die Einzelblitzmeisterschaft wird in einem Rundenturnier, gegebenenfalls mit vorher erforderlichen Vorrundengruppen oder in einem Schweizer System-Turnier ausgetragen.

2. Der Sieger des Turniers erhält den Titel "Blitzmeister des SBRW 20../..".

3. Bei Punktgleichheit auf den Plätzen 1 - 3 entscheidet:

a) bei zwei Spielern ein Stichkampf über zwei Blitzpartien, bei erneutem Gleichstand die nächste Gewinnpartie,

b) bei mehreren Spielern ein einrundiges Turnier, das bei erneutem Gleichstand wiederholt wird.

4. Es finden die FIDE-Blitzregeln Anwendung. Sie sind den Teilnehmern rechtzeitig bekanntzugeben (vgl. Blitz-TO).

## **Art. X.D Mannschaftsmeisterschaft**

1. Die Mannschaftsmeisterschaft wird in drei Klassen durchgeführt:

- a) Bezirksklasse
- b) 1. Kreisklasse
- c) 2. Kreisklasse

Bei Bedarf können die Kreisklassen in Regionalgruppen aufgeteilt werden.

Bezirks- und 1. Kreisklasse spielen grundsätzlich mit 10 Mannschaften.

2. Für den Aufstieg gilt folgende Regelung: Der Erste jeder Klasse steigt auf. Der jeweils Zweite der 1. und 2. Kreisklasse hat (sofern keine Staffeln gebildet wurden) in jedem Fall Anspruch auf ein Entscheidungsspiel um den Aufstieg gegen den ersten Nichtabsteiger der höheren Klasse. Sollten Staffeln gebildet werden, so steigen die jeweiligen Staffelsieger in die nächsthöhere Klasse auf. Entscheidungsspiele entfallen in diesen Fällen.

Für den Abstieg gilt folgende Regelung: Der Letzte der Bezirksklasse und der 1. Kreisklasse steigt ab; dies gilt dann nicht, wenn in der abgelaufenen Saison die Bezirksklasse und/oder die 1. Kreisklasse nicht mit der in Nr. 1 Satz 3 genannten Zahl von Mannschaften gespielt hat. Der Abstieg weiterer Mannschaften richtet sich nach dem Abstieg aus der Rheinlandliga. Ist eine Klasse in Staffeln geteilt, steigen aus der höheren Klasse in der Regel zwei Mannschaften ab.

Über eventuelle Änderungen in der Auf- und Abstiegsfrage entscheidet nach Lage der Dinge grundsätzlich der Vorstand.

3. In der Bezirksklasse wird mit 6er-Mannschaften gespielt. Der TLFM kann vor Saisonbeginn in Einvernehmen mit dem Vorstand die Mannschaftsstärke auf 5 Spieler verringern. Der Meister erhält den Titel "Mannschaftsmeister des SBRW 20../..". Er steigt in die Rheinlandliga auf.

4. In der 1. Kreisklasse wird mit 5er-Mannschaften und in der 2. Kreisklasse mit 4er-Mannschaften gespielt. In der 1. Kreisklasse kann der TLFM vor Saisonbeginn in Einvernehmen mit dem Vorstand die Mannschaftsstärke auf 4 Spieler verringern.

5. Die Wettkämpfe werden einrundig, jeder gegen jeden, ausgetragen. Bei weniger als 8 Mannschaften regelt der TLFM vor Beginn der neuen Saison im Einvernehmen mit dem Vorstand die Zahl der auszutragenden Runden.

6. Die vom TLFM festgesetzten Spieltermine sind schriftlich bekanntzugeben und nur in Ausnahmefällen korrigierbar.

7. Wettkampfbeginn ist sonntags um 10.00 Uhr.

Ausnahmeregelungen können nur mit Beschluss des Bezirkskongresses gefasst werden, und zwar gegen Ende einer Spielsaison jeweils nur für die nächste.

8. Alle Uhren sollten gleichzeitig und pünktlich gedrückt werden. Das ist Aufgabe des Wettkampfleiters (vgl. Art. III Nr. 2 e).

9. Zu Mannschaftsmeisterschaften sind nur Vereinsmannschaften zugelassen. Jeder Spieler eines Vereins kann nur für eine Mannschaft als Stammspieler gemeldet werden.

10. Wird eine Meldung zu dem vom TLFM festgesetzten Termin nicht abgegeben, so gilt die Mannschaftsmeldung des 1. Spieltags als Meldung.

Tritt eine Mannschaft mit namentlich unvollständiger Aufstellung an, und ändert sie ihre Aufstellung trotz Einspruchs des Wettkampfleiters nicht, hat sie den Kampf mit 0:6 (0:5, 0:4) Brettpunkten verloren.

11. Nur bei einem nachweisbaren Härtefall kann ein Stammspieler ausgewechselt werden. Dazu bedarf es der Genehmigung des TLFM.

Er muss den Antrag 14 Tage vor dem beabsichtigten ersten Einsatz erhalten haben. Von seiner Entscheidung hat der TLFM die Vereine zu unterrichten.

12. Es gibt zwei Arten von Ersatzspielern:

- a) Ersatzspieler, die nur für eine an der Mannschaftsmeisterschaft teilnehmende Mannschaft gemeldet oder nachgemeldet sind. Sie werden bei der Mannschaftsaufstellung unmittelbar nach den Stammspielern aufgeführt. Ihre Reihenfolge ergibt sich aus der Mannschaftsmeldung, bei Nachgemeldeten aus der Reihenfolge ihres Einsatzes. Ein solcher Spieler kann bis zu dreimal als Ersatzspieler in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden. Die Anzahl der eingesetzten Ersatzspieler ist nicht begrenzt.

b) Ersatzspieler, die in einer unteren Mannschaft als Stammspieler gemeldet sind. Sie dürfen beliebig oft in einer höheren Mannschaft, nicht aber in mehreren, eingesetzt werden.

Fallen bei einem Wettkampf Stammspieler aus, so ist wie folgt zu verfahren:

(1) Die verbleibenden Stammspieler sind in der gemeldeten Reihenfolge aufzuführen.

(2) Die einzusetzenden Ersatzspieler gemäß Nr. 12 a, die nicht als Ersatzspieler in einer unteren Mannschaft gemeldet sind, werden in der gemeldeten Reihenfolge angeschlossen.

(3) Dann folgen die Ersatzspieler gemäß Nr. 12 b sowie Ersatzspieler gemäß Nr. 12 a, die als Ersatzspieler in einer unteren Mannschaft gemeldet sind. Spieler höherrangiger Mannschaften sind vor Spielern niederrangiger Mannschaften aufzuführen. Außerdem ist die Brettfolge der unteren Mannschaften einzuhalten.

**14.** Die gemeldete Brettfolge darf am Spieltag nur um einen Platz getauscht werden. Das gleiche gilt beim Einsatz von Spielern gemäß Nr. 12 a und 12 b.

Bei fehlerhafter Brettfolge haben alle am fehlerhaften Wechsel beteiligten Spieler ihre Partien verloren. Der Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers gilt als fehlerhafte Brettfolge.

**15.** Der Rang der Mannschaft eines Vereins ist zu Beginn des Spieljahres durch Verwendung römischer Ziffern zu kennzeichnen.

**16.** Der gastgebende Verein ist verpflichtet, zu allen Kämpfen ausreichendes Spiel- und Schreibmaterial sowie Schachuhren zu stellen. Schwierigkeiten wegen fehlenden Materials gehen immer zu Lasten des Ausrichters.

**17.** Jede Mannschaft benennt dem Wettkampfleiter einen Mannschaftsführer.

**18.** Die Aufgaben des Mannschaftsführers sind:

a) die Mannschaft aufzustellen,

b) Wahrnehmung des Rechts, seine Spieler zur Beachtung ihrer Zeit und der Zeit ihrer Gegner anzuhalten, sie zur Fortsetzung des Kampfes oder Annahme eines Remisvorschlages zu ermahnen und zur Abgabe eines Remisangebotes raten zu dürfen,

c) den Spielbericht mit zu unterzeichnen.

**19.** Der gastgebende Verein hat an den Brettern mit gerader Zahl Weiß.

**20.** Die Wertung der Kämpfe erfolgt nach Wettkampfpunkten und Brettpunkten. Für einen gewonnenen Kampf werden zwei Wettkampfpunkte gegeben, ein unentschiedener Kampf wird mit einem Punkt bedacht, ein verlorener bleibt ohne Wettkampfpunkte. Brettpunkte sind die Summe der von jeder Mannschaft erreichten Einzelergebnisse. Ein Mannschaftskampf ist für die Mannschaft gewonnen, die mehr Brettpunkte erzielt als der Gegner.

**21.** Bei Wettkampf- und Brettpunktegleichheit nach Turnierschluss wird, sofern es sich um Auf- oder Abstieg handelt, ein Stichkampf oder ein einrundiges Turnier ausgetragen. Endet der Stichkampf unentschieden, so gilt die Berliner Wertung für diesen Stichkampf. Bei erneutem Gleichstand wird gelöst.

**22.** Unsportlicher Nichtantritt einer Mannschaft zu einem festgesetzten oder vereinbarten Termin gilt als Verstoß gegen die TO. Das gleiche gilt für Absprachen mit dem Ziel, eine Auseinandersetzung am Brett zu vermeiden. Verstöße dieser Art werden, neben den turnierrechtlichen Folgen, gemäß Art. XI Nr. 2 geahndet.

**23.** Wird eine Mannschaft während der laufenden Saison zurückgezogen, werden alle bis dahin gespielten Kämpfe, an der die zurückgezogene Mannschaft beteiligt war, annulliert.

## **Art. X.E Mannschaftspokalmeisterschaft**

**1.** Die Mannschaftspokalmeisterschaft wird auf zwei Ebenen ausgetragen:

a) Bezirkspokal

b) Kreispokal

**2.** Um den Bezirkspokal wird mit 4er-Mannschaften gespielt. Teilnahmeberechtigt ist jeder Verein des SBRW. Es dürfen mehrere Mannschaften eines Vereins gemeldet werden. Jeder Spieler darf während des Turniers nur in einer Mannschaft spielen. Der Sieger erhält den Titel: "Bezirkspokalsieger des SBRW 20../..".

**3.** Um den Kreispokal wird mit 4er-Mannschaften gespielt. Teilnahmeberechtigt sind Vereine, die mindestens eine Mannschaft in einer der drei Kreisklassen stellen. Es dürfen mehrere Mannschaften

eines Vereins gemeldet werden. Spielberechtigt sind nur Stamm- und Ersatzspieler der Kreisklassen. Jeder Spieler darf während des Turniers nur in einer Mannschaft spielen. Der Sieger erhält den Titel "Kreispokalsieger des SBRW 20../..".

4. Der gastgebende Verein hat an den Brettern 2 und 3 Weiß. Bei unentschiedenem Ausgang entscheidet die Berliner Wertung. Ergibt sich auch hier Gleichstand, wird gelöst.

5. Das Pokalendspiel ist bei unentschiedenem Ausgang und Gleichstand in der Berliner Wertung zu wiederholen. Im Wiederholungsspiel ist mit umgekehrter Farbverteilung zu spielen. Ergibt sich auch dann noch keine Entscheidung, wird gelöst.

6. Art. X.D Nrn. 17 und 18 gelten auch bei der Mannschaftspokalmeisterschaft.

### **Art. X.F Mannschaftsblitzmeisterschaft**

1. Die Mannschaftsblitzmeisterschaft wird mit 4er-Mannschaften ausgetragen.

2. Teilnahmeberechtigt ist jeder Verein des SBRW. Es dürfen mehrere Mannschaften eines Vereins gemeldet werden.

3. Die vor Turnierbeginn gemeldete Mannschaftsaufstellung muss während des gesamten Turniers beibehalten werden. Der Einsatz von Ersatzspielern ist nicht zulässig.

4. Der Sieger erhält den Titel "Mannschaftsblitzmeister des SBRW 20../..".

5. Es finden die FIDE-Blitzregeln Anwendung. Sie sind den Teilnehmern rechtzeitig bekanntzugeben (vgl. Blitz-TO).

### **Art. X.G Einzelschnellschachmeisterschaft**

1. Die Einzelschnellschachmeisterschaft wird als Open-Turnier im Schweizer System ausgetragen.

2. Der bestplatzierte Teilnehmer des SBRW erhält den Titel "Schnellschachmeister des SBRW 20../..".

3. Es finden die FIDE-Schnellschachregeln Anwendung. Sie sind den Teilnehmern rechtzeitig bekanntzugeben. Einzelheiten regelt die Schnellschachordnung des SBRW (SO).

4. Art. X.A Nrn. 6 und 7 finden analog Anwendung.

### **Art. X.H Einzelschnellschachmeisterschaft der Senioren**

1. Die Einzelschnellschachmeisterschaft der Senioren wird als Runden- oder Schweizer System-Turnier ausgetragen. Bei Bedarf werden Gruppen gebildet.

2. Der Sieger erhält den Titel "Seniorenschnellschachmeister des SBRW 20../..".

3. Es finden die FIDE-Schnellschachregeln Anwendung. Sie sind den Teilnehmern rechtzeitig bekanntzugeben. Einzelheiten regelt die Schnellschachordnung des SBRW (SO).

4. Art. X.A Nrn. 6 und 7 finden analog Anwendung.

### **Art. XI Ahndung von TO-Verstößen**

1. Die Turnierexekutive ahndet Verstöße gegen die TO nach den Bestimmungen dieses Artikels.

#### **2. Bußen:**

a) Geht die Meldung der Mannschaftsaufstellung zu Saisonbeginn nicht fristgerecht ein oder ist sie nicht vollständig und der Spielleiter muß die Daten erfragen:

12,-- €

b) Erfolgt die Ergebnismeldung eines Mannschaftskampfes nicht bis zum Ablauf der vorgeschriebenen Zeit und muss der TLFM bzw. der Spielleiter das Ergebnis erfragen:

12,-- €

Im Wiederholungsfalle: 25,-- €

c) Erfolgt die Ergebnismeldung einer Einzelpartie nicht fristgerecht vom Sieger, bei Remis vom Weißspieler, und muss der TLFM bzw. Spielleiter das Ergebnis erfragen:

8,-- €

Im Wiederholungsfalle: 16,-- €



- d) Nicht rechtzeitig vor Partiebeginn begründeter Nichtantritt während eines Einzelturniers: bis 30,-- €
- e) Unbegründeter Nichtantritt zu einem Mannschaftskampf:  
beim 1. Mal: 60,-- € beim 2. Mal: 120,-- € beim 3. Mal: Abstieg
- f) Bei Absprachen, um eine Auseinandersetzung am Brett zu vermeiden: bis 20,-- €
- g) Bei Mithilfe Dritter durch Vereinsmitglieder für den bevorteilten Verein: bis 30,-- €
- h) Zurückziehen einer Mannschaft während der laufenden Saison: bis 80,-- €
- i) Rückzug aus einem Einzelwettbewerb während der Saison: bis 50,-- €
- j) grobe Verstöße gegen die TO, unsportliches Verhalten oder Nichterfüllung finanzieller Verpflichtungen: bis 120,-- €
- 3.** Die Festsetzung einer Buße ist dem Betroffenen mitzuteilen. Das Bußgeld ist auf das Konto des SBRW zu überweisen.
- 4.** Die Turnierexekutive kann über die Bußgeldverhängung hinaus Vereine, Mannschaften und Spieler mit Verweisen, Verwarnungen, Verlusterklärungen von Partien, Punktabzug, Rückstufungen, Sperren für Wettkämpfe der laufenden Saison und in besonders schwerwiegenden Fällen auch für Wettkämpfe der nachfolgenden Saison bestrafen.
- 5.** Nichtantritt zu einem Mannschaftskampf wird mit 0:2 Wettkampfpunkten und 0:6 (0:5, 0:4) Brettunkten gewertet.
- 6.** Mannschaften und Einzelspieler, die auf Beschluss übergeordneter Gremien gesperrt werden, sind auch auf SBRW-Ebene nicht spielberechtigt.
- 7.** Für Dritte, die durch eine Wertung nach Art. XI geschädigt werden, entstehen keine Rechtsansprüche.

## **Art. XII Proteste**

1. Gegen eine Entscheidung des Wettkampfleiters oder des Spielleiters kann innerhalb von sieben Tagen per Brief (Poststempel), Fax oder E-Mail Protest beim TLfE (bei Einzelkämpfen) oder beim TLfM (bei Mannschaftskämpfen) durch den Vorsitzenden des Schachvereins oder seinen Stellvertreter unter Zahlung einer Protestgebühr von 15,-- € erhoben werden.  
Der Protest ist zu begründen. Erfolgt Protest und Begründung getrennt, muss auch die Begründung innerhalb der 7 Tage-Frist beim TL eingehen.  
Die Protestgebühr ist auf das Konto des SBRW einzuzahlen. Sie gilt als innerhalb der 7 Tage-Frist gezahlt, wenn die Anweisung an die Bank innerhalb dieser Frist getätigt worden ist.  
Gehen Protest oder Begründung nicht innerhalb der 7 Tage-Frist beim TL ein, oder erfolgt die Anweisung an die Bank nicht innerhalb dieser Frist, gilt der Protest als nicht eingegangen.
- 2.** Proteste haben nur aufschiebende Wirkung, keine aufhebende.
- 3.** Gegen eine Entscheidung des Turnierleiters kann innerhalb von sieben Tagen Berufung beim Vorsitzenden des Turnierausschusses eingelegt werden. Die Bedingungen sind die gleichen wie beim Einlegen des Protestes, die Berufungsgebühr beträgt jedoch 25,-- €.
- 4.** Wird ein Protest oder eine Berufung verworfen, verfallen die Gebühren zugunsten der SBRW-Kasse. Andernfalls werden die Gebühren erstattet.
- 5.** Proteste und Berufungen können innerhalb von drei Tagen zurückgezogen werden. Die Gebühren werden dann zu 50% erstattet.
- 6.** Die Entscheidung des Turnierausschusses ist endgültig. Anträge auf Begnadigung sind an den Vorstand zu richten.
- 7.** Sind TL bzw. Turnierausschussmitglieder mittelbar oder unmittelbar an einem Streitfall beteiligt, dürfen sie bei der Entscheidung nicht mitwirken. Ist der TL beteiligt, entscheidet über den Streitfall eine vom 1. Vorsitzenden des SBRW zu benennende Ersatzperson.

## **Art. XIII Gerichtsstand**

Für Turnierteilnehmer und Funktionäre ist die Anrufung der ordentlichen Gerichte ausgeschlossen.

#### **Art. XIV Fristen**

Bei sämtlichen Fristen dieser TO handelt es sich um Ausschlussfristen.

#### **Art. XV Kenntnisnahme**

Die Schachvereine sind verpflichtet, ihren Mitgliedern diese TO zur Kenntnis zu bringen. Unkenntnis schützt nicht vor Nachteilen und ist als Entschuldigungsgrund grundsätzlich zu verwerfen.

#### **Art. XVI Rechtswirksamkeit**

Sollte ein Teil dieser TO rechtsunwirksam sein oder werden, so soll nicht die gesamte TO, sondern nur der betreffende Teil rechtsungültig sein.