

SCHACHKREIS SÜDSCHWABEN

Turnierordnung

in der Fassung vom

01. August 2009

Inhaltsverzeichnis

1.	Allgemeine Bestimmungen	4
1.1.	Spielregeln	4
1.2.	Verhalten der Spieler.....	4
1.3.	Rauchverbot	4
1.4.	Spielberechtigung.....	4
1.5.	Allgemeiner Spielbetrieb	5
1.6.	Kreispielleiter	5
1.7.	Turnierausschreibung.....	5
1.8.	Turnierleitung	6
1.9.	Turnierausrichtung, Durchführung der Wettkämpfe (allgemeine Regelungen)	6
1.10.	Information über Turniere (Ergebnisse - Öffentlichkeit)	7
2.	Schiedsrichter - Schiedsgericht - Proteste - Einsprüche - Einspruchsverfahren	7
2.1.	Schiedsrichter.....	7
2.2.	Schiedsgericht.....	8
2.3.	Proteste gegen Entscheidungen von Turnierleitern/Schiedsrichtern	9
2.4.	Einsprüche gegen Entscheidungen des Kreispielleiters	9
2.5.	Das Einspruchsverfahren vor dem Schiedsgericht	10
3.	Einzelspieler-Turniere	10
3.1.	Allgemeines	10
3.2.	Südschwäbische Einzelmeisterschaft der Herren.....	10
3.3.	Südschwäbische Einzelmeisterschaft der Damen	11
3.4.	Südschwäbischer Einzelpokal („Dähne-Pokal“)	11
3.5.	Südschwäbische Senioren-Einzelmeisterschaft	11
3.6.	Südschwäbische Blitzschach-Einzelmeisterschaft	11
3.7.	Südschwäbische Schnellschach-Einzelmeisterschaft	12
4.	Mannschaftsturniere	12
4.1.	Südschwäbischer Mannschaftspokal	12
4.2.	Südschwäbische Blitzschach-Mannschaftsmeisterschaft.....	13
4.3.	Südschwäbische Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaft.....	13
5.	Mannschaftsmeisterschaften (Liga–Spielbetrieb).....	14
5.1.	Einteilung der Spielklassen, Ligastärke	14
5.2.	Mannschaftsstärke	14
5.3.	Mannschaftsmeldungen	14
5.4.	Spielmodus und Bedenkzeit.....	15
5.5.	Spielplan, Rundenplan, Termine.....	15
5.6.	Besprechung mit den Mannschaftsführern	16
5.7.	Durchführung der Wettkämpfe - Pflichten des Heimvereins	16
5.8.	Spielverlegungen.....	16
5.9.	Mannschaftsaufstellung, Spielereinsatz	16
5.10.	Fehler bei Mannschaftsaufstellungen, Brettbesetzungen und Partiebeginn.....	17
5.11.	Antreten, Nichtantreten, Spielbeginn	18
5.12.	Wettkampfwertung	18
5.13.	Ergebnismeldung	18
5.14.	Aufstieg.....	19
5.15.	Abstieg.....	19
5.16.	Anzahl der Absteiger - Ligastärke	19
5.17.	Ergänzende Bestimmungen über Aufstieg und Abstieg	19
5.18.	Titelverleihung	20
6.	Versäumnisse - Verstöße - Geldbußen	20
6.1.	Allgemeine Befugnisse und Maßnahmen	20
6.2.	Versäumnisse (Termine und Fristen) - Geldbußen.....	20
6.3.	Verstöße bei Mannschaftskämpfen - Geldbußen	21

Inkrafttreten

Die überarbeitete Fassung der Turnierordnung wurde auf der Jahreshauptversammlung des Schachkreises Südschwaben am 25.07.2009 von den stimmberechtigten Vertretern der Vereine und der Vorstandschaft des Schachkreises beschlossen.

Die neue Fassung ersetzt die Turnierordnung vom 24. Juli 2008 und tritt am

01. August 2009

in Kraft.

Kempten, 25. Juli 2009

Für die Richtigkeit der neuen Fassung:

gez. *Manfred Schweizer*
1. Vorsitzender

gez. *Harry A. Riegger*
1. Spielleiter

Änderungshistorie

Name	Datum	Änderungen
Harry A. Riegger	01/2008	1.1, 1.6, 1.7, 1.8, 1.10, 2.1, 3.1, 3.3, 3.4, 5.3.5, 5.9.9, 5.12.2, 5.13, 6.2.5
Harry A. Riegger	07/2009	„schriftlich“ auf „in Textform“, 3.1.3, 5.3.2, 5.3.6, 5.8.1, 5.9.9, 6.2.5

Abkürzungsverzeichnis

Abkürzung	Bedeutung
TO	Turnierordnung
BSB	Bayerischer Schachbund e.V.
BLSV	Bayerischer Landes-Sportverband e.V.
DSB	Deutscher Schachbund e.V.
FIDE	Fédération Internationale des Échecs

1. Allgemeine Bestimmungen

1.1. *Spielregeln*

Für die Turniere des Schachkreises Südschwaben gelten, soweit diese TO nichts anderes bestimmt, nacheinander

- die TO des Schachbezirksverbandes Schwaben
- die Regelwerke des Weltschachbundes (FIDE)

1.2. *Verhalten der Spieler*

1.2.1. Jeder südschwäbische Schachspieler hat sich bei allen Veranstaltungen des Kreisverbandes Südschwaben gegenüber den anderen Teilnehmern fair zu verhalten. Gibt ein Spieler bereits vor einem Turnier oder Wettkampf zu erkennen, dass er sich unfair verhalten wird, kann ihm die Teilnahme an der betreffenden Veranstaltung verweigert werden.

1.2.2. Der Gebrauch störender Gegenstände im Spielsaal ist verboten.

1.3. *Rauchverbot*

Bei allen Turnieren und Wettkämpfen des Kreisverbandes Südschwaben besteht striktes Rauchverbot im Turniersaal. Wer dagegen verstößt, wird aus dem Turniersaal gewiesen.

1.4. *Spielberechtigung*

1.4.1. Jeder Teilnehmer an den Turnieren, Meisterschaften und Lehrgängen des Schachkreises Südschwaben muss einem Verein des Kreisverbandes angehören und beim BSB und BLSV ordnungsgemäß gemeldet sein. Teilnehmer an „offenen“ Veranstaltungen des Kreisverbandes müssen diese Voraussetzung nicht erfüllen, können aber keine Qualifikation erringen.

1.4.2. Jedes Mitglied eines Schachvereins oder der Schachabteilung eines Sportvereins benötigt zur Teilnahme an Meisterschaften und Lehrgängen jeder Art eine gültige Spielgenehmigung.

1.4.3. Die Spielgenehmigungs- und Mitgliederverwaltungsordnung des BSB gilt ohne Einschränkungen im Schachkreis Südschwaben.

1.4.4. Ein Spieler, der bei DSB und BLSV ordnungsgemäß angemeldet worden ist, darf anschließend sofort am Spielbetrieb des Schachkreises teilnehmen. Weist der zuständige Referent für die Mitgliederverwaltung den Aufnahmeantrag zurück, weil ihm nach Eingang des Antrags Gründe bekannt werden, wonach dem Spieler die Aufnahme in die Mitgliederliste des BSB verweigert werden muss, gilt der Spieler bis dahin als vorläufig spielberechtigt (= „startberechtigt“), sofern sein Verein die Hinderungsgründe nicht kannte bzw. nicht hätte kennen müssen.

1.4.5. *Vereinswechsel*

Ein Vereinswechsel innerhalb des Schachkreises hat keine Sperre zur Folge. Wechselt ein Spieler innerhalb des Spieljahres ein weiteres Mal oder mehrmals den Verein, so erhält er bei jedem Wechsel eine Sperre von **drei Monaten**. Die Sperre beginnt mit dem Tag der Abmeldung vom bisherigen Verein.

1.5. **Allgemeiner Spielbetrieb**

1.5.1. Der Liga-Spielbetrieb (Mannschaftsmeisterschaften in den Klassen des Schachkreises Südschwaben) findet in jedem Spieljahr statt.

1.5.2. In jedem Spieljahr werden nach Möglichkeit folgende Turniere ausgetragen:

a) **Einzelspieler-Turniere**

- Südschwäbische Einzelmeisterschaft der Herren
- Südschwäbische Einzelmeisterschaft der Damen
- Südschwäbischer Einzelpokal („Dähne-Pokal“)
- Südschwäbische Einzelmeisterschaft der Senioren
- Südschwäbische Blitzschach-Einzelmeisterschaft
- Südschwäbische Schnellschach-Einzelmeisterschaft

b) **Mannschafts-Turniere**

- Südschwäbischer Mannschaftspokal
- Südschwäbische Blitzschach-Mannschaftsmeisterschaft
- Südschwäbische Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaft

1.6. **Kreisspielleiter**

1.6.1. Die Spielleiter organisieren den Liga-Spielbetrieb und kontrollieren die ordnungsgemäße Durchführung der Wettkämpfe. Sie sind Schiedsrichter im Sinne der Spielregeln der FIDE.

1.6.2. Kreisspielleiter für die Jugendturniere sind die Jugendleiter, für die Seniorenturniere der Seniorenwart, im Übrigen die Spielleiter.

1.6.3. Die Spielleiter regeln die Verteilung der Aufgaben untereinander. Im Streitfalle entscheidet der Vorstand.

1.6.4. Die Kreisspielleiter sind für die ordnungsgemäße Ausschreibung und Durchführung der Turniere nach Nr. 1.5.2 verantwortlich. Dabei können sie sich von qualifizierten Personen (vor allem Personen mit Turnierleiter-/Schiedsrichter-Lizenz) unterstützen bzw. vertreten lassen.

1.6.5. Die Spielleiter überprüfen pflichtgemäß die Spiel- und Einsatzberechtigung gemeldeter und eingesetzter Spieler. Bei Verstößen gegen die Bestimmungen über die Spiel- und Einsatzberechtigung korrigieren sie die davon betroffenen Wettkampfergebnisse.

1.6.6. Die Spielleiter sorgen dafür, dass sowohl die Wettkämpfe des Liga-Spielbetriebs als auch die für eine Auswertung vorgesehenen Turniere zur DWZ-Auswertung eingereicht werden.

1.7. **Turnierausschreibung**

1.7.1. Der Kreisspielleiter legt in der Ausschreibung die Einzelheiten der Turnierdurchführung fest, soweit die Turnierordnung keine Regelung enthält. Insbesondere bestimmt er die Termine für die Austragung, für die Anmeldung der Teilnehmer (Vereine bzw. Spieler) und für die Meldung der Ergebnisse. Außerdem legt er den Umfang der Meldungen fest.

1.7.2. **Ausschreibung und Ausrichter**

In der Ausschreibung von Turnieren des Kreisverbandes Südschwaben, die von südschwäbischen Vereinen ausgerichtet werden, legt der Kreisspielleiter den Zeitrahmen und die internen Termine (z.B. Anmeldetermine für die Teilnehmer, Rundertermine usw.) der Turniere sowie die Höhe des Startgeldes in Abstimmung mit dem jeweiligen Ausrichter fest. Der vom ausrichtenden Verein beauftragte Turnierleiter (s. a. Nr. 1.8.2) darf die weiteren Einzelheiten für die Turnierdurchführung, soweit sie nicht von der TO vorgeschrieben sind, selbst festlegen. Die endgültige Fassung der Turnierausschreibung ist dem Kreisspielleiter – möglichst in EDV-gerechter Form – zur Verfügung zu stellen.

1.8. **Turnierleitung**

- 1.8.1. Der Kreisspielleiter ist Turnierleiter des Liga-Spielbetriebs. Er kann sich durch qualifizierte Personen vertreten lassen (s. a. Nr. 1.6.4).
- 1.8.2. **Qualifizierter Turnierleiter**
Ein Verein, der ein Schachkreis-Turnier ausrichtet, muss einen Turnierleiter, der mindestens eine gültige Turnierleiter-Lizenz des DSB hat, mit der Durchführung des Turniers beauftragen.
- 1.8.3. Der Kreisspielleiter kontrolliert, ob das von einem Verein ausgetragene Turnier ordnungsgemäß durchgeführt worden ist (s. a. Nr. 1.10.2).

1.9. **Turnierausrichtung, Durchführung der Wettkämpfe (allgemeine Regelungen)**

1.9.1. **Turniere mit Ausrichter**

Folgende Meisterschaften des Kreisverbandes werden von Vereinen des Schachkreises Südschwaben ausgerichtet:

- Südschwäbische Einzelmeisterschaft der Herren, der Damen und Senioren
- Südschwäbische Blitzschach-Einzelmeisterschaft
- Südschwäbische Blitzschach-Mannschaftsmeisterschaft
- Südschwäbische Schnellschach-Einzelmeisterschaft
- Südschwäbische Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaft

1.9.2. **Pflichten des Ausrichters bzw. Heimvereins**

Der Ausrichter eines Schachkreis-Turniers ist für die ordnungsgemäße Abwicklung des Turniers, der Heimverein für die des Mannschaftskampfs verantwortlich. Der Heimverein hat dem/den Schiedsrichter(n) eine ausreichende Anzahl von regelkundigen Helfern zur Verfügung zu stellen, wenn in der Zeitnotphase bei mehreren Partien **beide** Spieler ihre Züge nicht mehr notieren müssen und die Kontrolle der Zügezahl dann nur durch die Mitschrift des Schiedsrichter-Assistenten möglich ist.

1.9.3. **Spielbedingungen**

Ausrichter bzw. Heimverein haben die folgenden Spielbedingungen zu gewährleisten:

- a) Das Spiellokal muss für Schach-Wettkämpfe bzw. -Turniere geeignet sein. Es muss zumindest während der von der TO bzw. Ausschreibung für die Schachpartie festgesetzten Gesamtspielzeit durchgehend zur Verfügung stehen. Es muss eine ausreichende Größe haben, gut belüftet und - falls erforderlich - ausreichend beheizt sein.
- b) Im Spielsaal hat Ruhe zu herrschen. Aus Nebenräumen dürfen keine störenden Geräusche in den Spielsaal eindringen. Die Spieltische müssen ausreichend beleuchtet sein. Jeder Spieler muss an seinem Spielplatz **ungehindert** seine Züge ausführen und aufzeichnen, die Schachuhr betätigen und ein Getränk zu sich nehmen können.
- c) Ausreichendes Spielmaterial (unbeschädigte Schachbretter, vollständige Figurensätze), Schreibmaterial (Partie-Formulare, ggf. Schreibunterlagen) und einwandfrei funktionierende Schachuhren müssen gestellt werden.
- d) Wurde das Spiellokal in der Turnierausschreibung bzw. Mannschaftsmeldung eindeutig als Gastronomiebetrieb (z.B. Hotel, Gasthaus, Gasthof, Gaststätte usw.) gekennzeichnet, ist davon auszugehen, dass dort während der Schachveranstaltung zumindest Getränke angeboten werden. Trifft dies jedoch nicht zu, muss der Ausrichter bzw. Heimverein entweder selbst ausreichend Getränke anbieten oder die teilnehmenden Spieler bzw. Mannschaften so rechtzeitig über die fehlende Bewirtschaftung unterrichten, dass sie noch vor Partiebeginn ihren Getränkebedarf decken können. Verlegt der Ausrichter bzw. Heimverein kurzfristig die Veranstaltung in ein nicht bewirtschaftetes Spiellokal, so hat er dieser Verpflichtung ebenfalls nachzukommen.

- 1.9.4. Genügen die Spielbedingungen nicht den Anforderungen nach Nr. 1.9.3, so gehen die Folgen grundsätzlich zu Lasten von Ausrichter bzw. Heimverein. Wird eine Schachpartie **nachweislich** durch unzumutbare Spielbedingungen beeinträchtigt oder gar entschieden, ist Protest gegen die Fortsetzung bzw. gegen das Ergebnis der Partie zulässig (s. a. Nr. 2.3.5).

1.10. **Information über Turniere (Ergebnisse - Öffentlichkeit)**

- 1.10.1. Über Ausschreibungen und Ergebnisse von Turnieren des Schachkreises Südschwaben informiert der Kreisspielleiter die Vereine und den Vorstand des Schachkreises Südschwaben. Außerdem stellt er dem Pressewart und dem Betreuer des Internetauftritts die Informationen - möglichst in EDV-gerechter Form - zur Verfügung.
- 1.10.2. Ergebnisse von Turnieren des Schachkreises, die von südschwäbischen Vereinen ausgerichtet wurden, teilt der jeweilige Ausrichter dem Kreisspielleiter - möglichst in EDV-gerechter Form - innerhalb **drei Tagen** mit. Die Ergebnismeldung hat auf jeden Fall zu enthalten:
 - Teilnehmerliste
 - Rangliste nach der letzten Runde
 - Fortschrittstabelle nach der letzten Runde (bei Turniermodus „Schweizer System“) bzw.
 - Kreuz-Tabelle nach der letzten Runde (bei Turniermodus „Rundenturnier“)

2. **Schiedsrichter - Schiedsgericht - Proteste - Einsprüche - Einspruchsverfahren**

2.1. **Schiedsrichter**

- 2.1.1. Bei allen Turnieren werden Schiedsrichter eingesetzt.
- 2.1.2. Die Pflichten und Befugnisse der Schiedsrichter ergeben sich grundsätzlich aus den Bestimmungen der FIDE-Regeln (in der jeweils gültigen Fassung). Die Schiedsrichter treffen alle notwendigen Entscheidungen während der Turniere. Die besondere Befugnis, gemäß Art. 10.2 d) der FIDE-Regeln endgültig (d.h. nicht anfechtbar) zu entscheiden, ist in Nr. 2.1.11 festgelegt.
- 2.1.3. Zu einem Schiedsrichter-Einsatz sollte nur einberufen werden, wer entweder ein gültige Schiedsrichter-Lizenz des DSB („Turnierleiter“, „Regionaler Schiedsrichter“ usw.) besitzt oder über ausreichende Kenntnisse der FIDE-Regeln und der einschlägigen TO verfügt.
- 2.1.4. Bei Mannschaftskämpfen ist die Heimmannschaft berechtigt einen Schiedsrichter mit gültiger DSB-Lizenz, der jedoch nicht ihrem Verein angehören darf, zu stellen. Dieser Schiedsrichter leitet den Mannschaftskampf allein.
Verzichtet die Heimmannschaft auf ihr Recht, darf die gegnerische Mannschaft einen Schiedsrichter (mit gültiger DSB-Lizenz) mit der Leitung des Mannschaftskampfs beauftragen. Dieser Schiedsrichter darf nicht Mitglied des Vereins der gegnerischen Mannschaft sein. Der Verzicht der Heimmannschaft gilt für die gesamte Dauer des Mannschaftskampfes und kann nicht widerrufen werden.
- 2.1.5. Stehen für einen Mannschaftskampf keine Schiedsrichter aus anderen Vereinen zur Verfügung, muss jede Mannschaft ein Mitglied ihres Vereins zum Schiedsrichter und möglichst ein weiteres Mitglied zu dessen Vertreter bestellen. Werden keine Schiedsrichter explizit benannt, so wird diese Aufgabe durch die Mannschaftsführer wahrgenommen.
Die zum Schiedsrichter bzw. zum Vertreter bestimmten Vereinsmitglieder sollten die Anforderungen nach Nr. 2.1.3 erfüllen.
- 2.1.6. Der Ausrichter bzw. bei Mannschaftskämpfen die Mannschaften haben dafür zu sorgen, dass der von ihnen gestellte Schiedsrichter für die gesamte Dauer des Wettkampfes entweder ständig anwesend ist oder bei vorübergehender Abwesenheit sofort ein Vertreter eingesetzt werden kann.
- 2.1.7. Ist in der Partie eines zum Schiedsrichter bestellten Spielers eine Schiedsrichter-Entscheidung zu treffen, so muss der Spieler seine Befugnisse als Schiedsrichter **vorübergehend** auf ein anderes Mitglied seiner Mannschaft übertragen.
- 2.1.8. Hat ein zum Schiedsrichter bestellter Spieler in einem Streitfall erst nach aufwändiger Erhebung bzw. Überprüfung von Tatsachen zu entscheiden, darf er für die Dauer seiner Tätigkeit als Schiedsrichter die Schachuhr in seiner eigenen Partie anhalten. Beträgt seine Restbedenkzeit in der laufenden Bedenkzeitphase weniger als **zehn** Minuten und ist gerade kein Vertreter anwesend, darf er bei **jeder** seiner Schiedsrichter-Entscheidungen die eigene Schachuhr anhalten.

- 2.1.9. Stimmen bei Mannschaftskämpfen die Entscheidungen der beiden Schiedsrichter nicht überein, so gilt nur die Entscheidung des Schiedsrichters mit der höherwertigen Lizenz. Besitzen beide Schiedsrichter dieselbe Qualifikation, so gilt die Entscheidung des Schiedsrichters der Heimmannschaft.
- 2.1.10. Ist ein gemäß Nr. 2.1.4 bestellter Schiedsrichter nicht pünktlich anwesend, übernehmen die Mannschaftsführer während seiner Abwesenheit die Wettkampfleitung und sind zugleich Schiedsrichter.
- 2.1.11. Endgültige (d.h. nicht anfechtbare) Entscheidungen gemäß Art. 10.2 d) der FIDE-Regeln dürfen nur Schiedsrichter mit einer gültigen DSB-Lizenz treffen.
- 2.1.12. Reklamiert ein Spieler in einem Mannschaftskampf, der nicht von Schiedsrichtern mit einer gültigen DSB-Lizenz geleitet wird, Remis nach Art. 10.2 Satz 1 der FIDE-Regeln, so ist Anhang D der FIDE-Regeln anzuwenden. Die Entscheidung über das Ergebnis der Partie trifft der Kreisspielleiter.

2.2. **Schiedsgericht**

- 2.2.1. Das Schiedsgericht besteht aus **drei** ständigen Mitgliedern und **drei** Ersatzmitgliedern. Die Ersatzmitglieder rücken in der gewählten Reihenfolge nach, wenn ein Mitglied (ständiges Mitglied oder auch Ersatzmitglied) ausfällt. Alle Mitglieder müssen aus verschiedenen Vereinen des Schachkreises Südschwaben stammen.
- 2.2.2. Sämtliche Mitglieder des Schiedsgerichts sollten eine gültige Schiedsrichter-Lizenz des DSB besitzen. Der Vorsitzende **muss** über eine solche Qualifikation verfügen, sofern nicht ein Ausnahmefall gemäß Nr. 2.2.8 vorliegt.
- 2.2.3. Die Mitglieder des Schiedsgerichts werden auf der Jahreshauptversammlung gleichzeitig mit den Wahlen zur Vorstandschaft ebenfalls für **zwei** Jahre gewählt. Jeder Verein darf bis zu **zwei** Kandidaten vorschlagen.
- 2.2.4. Mitglieder der Vorstandschaft dürfen dem Schiedsgericht nicht angehören.
- 2.2.5. Gehört ein Mitglied des Schiedsgerichts einem Verein an, der Beteiligter in einem Einspruchsverfahren ist, darf es für dieses Verfahren nicht einberufen werden.
- 2.2.6. Das Schiedsgericht darf keine Weisungen entgegennehmen. Es ist bei Entscheidungen mit **drei** Mitgliedern besetzt und entscheidet mit **einfacher** Mehrheit ausschließlich nach den einschlägigen Regeln. Stimmenthaltung ist nicht zulässig.
- 2.2.7. Kann in einem Einspruchsverfahren das Schiedsgericht nicht mit drei Mitgliedern (ständige Mitglieder und/oder Ersatzmitglieder) besetzt werden, so wird das anstehende Verfahren ausgesetzt, bis wieder drei Mitglieder verfügbar sind. Kann nach **sechs Wochen** noch kein ordnungsgemäß besetztes Schiedsgericht einberufen werden, bestimmt der 1. Vorsitzende des Schachkreises einen neutralen Schlichter, der an Stelle des Schiedsgerichts entscheidet. Können Termine (z.B. Meldetermine, Spieltermine usw.) im Spielbetrieb des Schachkreises (oder auch auf höherer Ebene) nur eingehalten bzw. erst wahrgenommen werden, wenn über den Einspruch entschieden worden ist, muss die Frist so weit verkürzt werden, dass anstehende Termine wahrgenommen werden können bzw. bereits vereinbarte Termine nicht abgesagt werden müssen. Die Frist endet in jedem Fall spätestens mit dem Datum der Jahreshauptversammlung.
- 2.2.8. Steht in einem Einspruchsverfahren dem Schiedsgericht kein Vorsitzender mit einer Schiedsrichter-Lizenz zur Verfügung, wird das anstehende Verfahren so lange vertagt, bis ein entsprechend qualifiziertes Mitglied des Schiedsgerichts einberufen werden kann. Die Aussetzungsfrist endet spätestens mit dem Termin der Jahreshauptversammlung. Danach wird die Bedingung der Schiedsrichter-Lizenz beim Vorsitzenden des Schiedsgerichts gemäß Nr. 2.2.2 für das anstehende Einspruchsverfahren außer Kraft gesetzt. Ist auf Grund besonderer Umstände (z.B. Befangenheit mehrerer Mitglieder, längere Erkrankung oder Auslandsaufenthalte von Mitgliedern usw.) erkennbar, dass auch nach Ablauf der Aussetzungsfrist kein Vorsitzender mit einer Schiedsrichter-Lizenz zur Verfügung stehen wird, ist in dem anstehenden Verfahren ohne weitere Verzögerung gemäß Nr. 2.5.2 zu entscheiden.

2.3. **Proteste gegen Entscheidungen von Turnierleitern/Schiedsrichtern**

- 2.3.1. Gegen die Entscheidung eines Turnierleiters oder Schiedsrichters kann Protest erhoben werden.
- 2.3.2. Über den Protest entscheidet der Kreisspielleiter pflichtgemäß innerhalb einer angemessenen Frist.
- 2.3.3. Ein Protest ist innerhalb von **sieben Tagen** nach dem Ereignis, das zum Protest führte, in Textform beim Kreisspielleiter einzureichen. Der Protest ist innerhalb von **vierzehn Tagen** nach dem protestauslösenden Ereignis in Textform zu begründen.
- 2.3.4. Bei Mannschaftskämpfen ist der Protest eines am Wettkampf beteiligten Vereins oder Spielers nur zulässig, wenn er auf der Ergebnismeldung (z.B. Spielberichtskarte) angekündigt worden ist. Der Verein, der Protest angekündigt hat oder dessen Spieler Protest einlegen will, nimmt den Spielbericht im Original unmittelbar nach dem Ende des Wettkampfes an sich. Der Spielbericht (Original) muss spätestens am **dritten** Tag nach dem Wettkampf beim Kreisspielleiter eingetroffen sein.
- 2.3.5. Ein Protest gegen die Fortsetzung einer Partie wegen unzumutbarer Spielbedingungen (s. Nr. 1.9.3 und 1.9.4) ist nur dann wirksam, wenn die Partie sofort abgebrochen wird **und** gleichzeitig die Bestimmungen von Anhang A der FIDE-Regeln (Hängepartien bzw. abgebrochene Partien) eingehalten werden.
- 2.3.6. Für die Einhaltung von Fristen ist das Datum des Poststempels oder ein auf andere Weise dokumentierter Absendezeitpunkt maßgeblich.
- 2.3.7. Wird eine der unter Nr. 2.3.3 oder 2.3.4 vorgeschriebenen Fristen nicht eingehalten, gilt der Protest als nicht eingelegt.

2.4. **Einsprüche gegen Entscheidungen des Kreisspielleiters**

- 2.4.1. Gegen die Entscheidung des Kreisspielleiters ist Einspruch beim Schiedsgericht zulässig.
- 2.4.2. Der Einspruch ist innerhalb von **drei Tagen** nach Zustellung der Entscheidung bei der Geschäftsstelle des Schiedsgerichts einzulegen. Die Begründung dazu ist innerhalb von **vierzehn Tagen** nach Erhalt der Entscheidung in kopierfähiger Ausfertigung nachzureichen.
- 2.4.3. Die Funktion der Geschäftsstelle des Schiedsgerichts übernimmt der 1. Vorsitzende des Schachkreises Südschwaben.
- 2.4.4. Mit der Begründung des Einspruchs ist gleichzeitig eine Gebühr von **€ 40,-** beim 1. Vorsitzenden zu hinterlegen bzw. auf das Konto des Kreisverbandes einzuzahlen.
- 2.4.5. Sind Einspruch, Begründung oder Einspruchsgebühr nicht fristgerecht eingegangen, gilt der Einspruch als nicht eingelegt. Für die Einhaltung der Fristen gilt Nr. 2.3.6 entsprechend.
- 2.4.6. Die Einspruchsgebühr wird zurückerstattet, wenn der Einspruch in vollem Umfang Erfolg hatte.
- 2.4.7. Wird der Einspruch innerhalb von **vierzehn Tagen** nach seiner Absendung zurückgezogen, wird die Gebühr ebenfalls erstattet.
- 2.4.8. Der Kreisspielleiter ist vom Einspruch bzw. von dessen Rücknahme mit gleicher Post zu verständigen.
- 2.4.9. Proteste und Einsprüche haben keine aufschiebende Wirkung.
- 2.4.10. Gegen Entscheidungen des Schiedsgerichts ist weiterer Einspruch nach den Bestimmungen des Bezirksverbandes Schwaben zulässig.

2.5. **Das Einspruchsverfahren vor dem Schiedsgericht**

- 2.5.1. Wird gegen eine Entscheidung des Kreisspielleiters Einspruch zum Schiedsgericht erhoben, so ist dieser beim 1. Vorsitzenden des Schachkreises Südschwaben einzureichen (s. a. Nr. 2.4.2 und 2.4.3). Der Kreisvorsitzende leitet den Einspruch an das Schiedsgericht weiter.
- 2.5.2. Das Schiedsgericht wählt zunächst aus seiner Mitte einen Vorsitzenden. Anschließend entscheidet es über den Einspruch gemäß Nr. 2.2.6. Hat nur eines der einberufenen Mitglieder eine Schiedsrichter-Lizenz, so ist es von vorneherein Vorsitzender des Schiedsgerichts.
- 2.5.3. Der Vorsitzende des Schiedsgerichts übergibt dem Kreisvorsitzenden die Entscheidung des Schiedsgerichts nebst Begründung in Textform.
- 2.5.4. Der Kreisvorsitzende unterrichtet abschließend die Beteiligten des Einspruchsverfahrens über die Entscheidung des Schiedsgerichts.

3. **Einzelspieler-Turniere**

3.1. **Allgemeines**

3.1.1. **Bedenkzeit**

Die Bedenkzeit beträgt je Spieler zwei Stunden für die ersten 40 Züge und anschließend 30 Minuten für den Rest der Partie.

3.1.2. **Rangfolge bei Punktgleichheit**

Bei Punktgleichheit entscheidet über die Rangfolge die Wertung nach Buchholz (bei Schweizer System) bzw. nach Sonneborn-Berger (bei Rundenturnieren), bei Wertungsgleichheit die Feinwertung (verfeinerte Buchholz bei Schweizer System / verfeinerte Sonneborn-Berger-Wertung beim Rundenturnier). Bei gleicher Feinwertung entscheidet das Ergebnis der direkten Begegnung; endete diese Remis, entscheidet die größere Anzahl der Gewinnpartien; besteht auch hier noch Gleichstand, entscheidet schließlich das Los.

3.1.3. **Nichtantreten**

Jeder Spieler, der später als **30 Minuten** nach dem angesetzten Spielbeginn am Schachbrett erscheint, verliert die Partie.

3.2. **Südschwäbische Einzelmeisterschaft der Herren**

- 3.2.1. Bei der Einzelmeisterschaft der Herren werden mindestens **sechs** Runden gespielt. Turniermodus ist im Allgemeinen das Schweizer System.
- 3.2.2. Der Spielmodus (Anzahl der Runden, ggf. das Turniersystem) kann bei **sechzehn** oder weniger Teilnehmern mit Zustimmung des Kreisspielleiters geändert werden.
- 3.2.3. Bei weniger als **acht** Teilnehmern wird die Einzelmeisterschaft als Vollrunden-Turnier ausgetragen.
- 3.2.4. Bei weniger als **fünf** Teilnehmern fällt die Einzelmeisterschaft aus.
- 3.2.5. **Teilnahmeberechtigung**
Jeder Teilnehmer muss gemäß Nr. 1.4 spielberechtigt sein.
- 3.2.6. **Titelverleihung**
Der Sieger erhält den Titel „**Meister von Südschwaben**“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

3.3. **Südschwäbische Einzelmeisterschaft der Damen**

- 3.3.1. Die Einzelmeisterschaft der Damen wird nur dann als eigenes Turnier ausgetragen, wenn **mehr als fünf** Damen daran teilnehmen. Findet sich kein eigener Ausrichter, wird die Damenmeisterschaft gleichzeitig mit der Einzelmeisterschaft der Herren durchgeführt.
- 3.3.2. Bei weniger als **sechs** Teilnehmerinnen wird die Damenmeisterschaft in die Einzelmeisterschaft der Herren eingefügt.
- 3.3.3. **Titelverleihung**
Die Siegerin bzw. in einem gemischten Turnier bestplatzierte Dame erhält den Titel „**Meisterin von Südschwaben**“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

3.4. **Südschwäbischer Einzelpokal („Dähne-Pokal“)**

- 3.4.1. Der Kreisverband ermittelt den südschwäbischen Vertreter für die Pokalkämpfe um den Dähne-Pokal auf schwäbischer Ebene im K.O.-System.
- 3.4.2. **Teilnahmeberechtigung**
Es können beliebig viele Spieler eines Vereins teilnehmen. Jeder Teilnehmer muss gemäß Nr. 1.4 spielberechtigt sein.
- 3.4.3. Der Kreisspielleiter lost die Paarungen aus und legt die Spieltermine und -orte fest.
- 3.4.4. Bei den Wettkämpfen auf Kreisebene wird pro Runde eine Partie gespielt.
- 3.4.5. **Bedenkzeit**
Die Bedenkzeit beträgt je Spieler zwei Stunden für die ersten 40 Züge und anschließend eine Stunde für den Rest der Partie.
- 3.4.6. Endet eine Partie unentschieden, werden anschließend **drei** Blitzpartien mit einer Bedenkzeit von jeweils **fünf** Minuten pro Spieler bei wechselnden Farben gespielt. Der erste Farbwechsel hängt von der Farbverteilung in der Pokal-Partie ab.
Ist nach den drei Blitzpartien noch keine Entscheidung gefallen, entscheidet die nächste gewonnene Blitzpartie.
- 3.4.7. Tritt ein für die Teilnahme an der nächsten Runde berechtigter Spieler unentschuldigt nicht an, muss er eine Ausfallgebühr von **€ 20,-** an den Kreisverband zahlen.

3.5. **Südschwäbische Senioren-Einzelmeisterschaft**

- 3.5.1. Die Einzelmeisterschaft der Senioren gilt als **offenes** Turnier für das Gebiet des Schachkreises Südschwaben.
- 3.5.2. **Teilnahmeberechtigung**
Teilnahmeberechtigt sind alle Senioren/Seniorinnen mit Wohnsitz im Schachkreis Südschwaben ab folgendem Lebensalter:
a) Herren, die im betreffenden Jahr das 60. Lebensjahr vollenden.
b) Damen, die im betreffenden Jahr das 55. Lebensjahr vollenden.
- 3.5.3. **Austragungsmodus**
Grundsätzlich wird der Austragungsmodus der Einzelmeisterschaft der Herren (s. Nr. 3.2) übernommen. Er kann mit Zustimmung des Kreisspielleiters geändert werden.
- 3.5.4. **Titelverleihung**
Über eine Titelverleihung entscheidet der Veranstalter. Über die Vergabe von Preisen entscheidet der Ausrichter.

3.6. **Südschwäbische Blitzschach-Einzelmeisterschaft**

- 3.6.1. Die Blitzschach-Einzelmeisterschaft wird an einem Tag ausgetragen.

- 3.6.2. Die Blitzpartien werden nach den FIDE-Regeln für Blitzschach gespielt. Die Bedenkzeit beträgt **fünf** Minuten pro Spieler in jeder Partie.
- 3.6.3. **Turniermodus**
Turniermodus ist in der Regel das vollrundige Turnier („Rundenturnier“). Bei einer geringen Teilnehmerzahl können mehrere Durchgänge gespielt werden. Bei einer großen Teilnehmerzahl wird die Meisterschaft im Schweizer System ausgetragen.
Den Turniermodus legt der Turnierleiter in Absprache mit dem Ausrichter fest.
- 3.6.4. **Rangfolge bei Punktgleichheit**
Sind zwei Spieler punktgleich, werden **drei** Blitzpartien (Stichkämpfe) mit wechselnden Farben ausgetragen. Bei unentschiedenem Ergebnis wird bis zur nächsten Gewinnpartie weitergespielt. Bei drei und mehr punktgleichen Spielern werden die Stichkämpfe im K.O.-System ausgetragen.
- 3.6.5. **Titelverleihung**
Der Sieger erhält den Titel „**Südschwäbischer Blitzschach-Meister**“ des betreffenden Jahres und wird auf Verlangen urkundlich bestätigt.
- 3.7. **Südschwäbische Schnellschach-Einzelmeisterschaft**
- 3.7.1. Die Schnellschach-Einzelmeisterschaft wird nach den FIDE-Regeln für Schnellschach ausgetragen.
- 3.7.2. Den Austragungsmodus bestimmt der ausrichtende Verein in Absprache mit dem Kreisspielleiter und gibt ihn mit der Ausschreibung bekannt.
- 3.7.3. **Titelverleihung**
Der Sieger erhält den Titel „**Südschwäbischer Schnellschach-Meister**“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

4. Mannschaftsturniere

4.1. Südschwäbischer Mannschaftspokal

- 4.1.1. Die Durchführung der Mannschaftspokal-Meisterschaft des Schachkreises Südschwaben ist für jedes Spieljahr vorgesehen. Die Meisterschaft wird im K.O.-System ausgetragen. Die Ausschreibung erfolgt gemäß Nr. 1.7.1.
- 4.1.2. **Teilnahmeberechtigung**
Von jedem Verein können mehrere Mannschaften teilnehmen. Alle eingesetzten Spieler müssen gemäß Nr. 1.4 spielberechtigt sein.
- 4.1.3. **Auslosung, Termine**
Der Kreisspielleiter lost die Paarungen aus („freie Auslosung“) und legt den Terminrahmen für jede Runde fest. Der zuerst genannte Verein in der Paarung hat Heimrecht. Er muss mit der gegnerischen Mannschaft innerhalb des vom Kreisspielleiter vorgegebenen Terminrahmens einen Spieltermin vereinbaren.
- 4.1.4. **Mannschaftsaufstellung**
Die Mannschaftsstärke beträgt **vier** Spieler, die in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden dürfen. Der Heimverein hat an den Brett-Nrn. **zwei** und **drei** die weißen Steine. Eine Mannschaft mit **weniger** als **zwei** Spielern gilt als nicht angetreten. Sie hat eine Geldbuße von **€ 30,-** an den Kreisverband zu zahlen.
- 4.1.5. **Bedenkzeit**
Die Bedenkzeit beträgt je Spieler **zwei** Stunden für 40 Züge und dann **eine** Stunde für den Rest der Partie.
- 4.1.6. **Wertung**
Gewertet wird der Mannschaftssieg (= größere Zahl von Brettpunkten). Bei Gleichstand entscheidet das vorderste Gewinnbrett. Enden alle Partien remis, entscheidet das Los.

4.1.7. **Qualifikation, Titel**

Die beiden Teilnehmer am Finale sind für die weiteren Pokal-Kämpfe auf Bezirksebene qualifiziert. Sie können einvernehmlich auf die Austragung des Finales verzichten. Wird das Finale jedoch gespielt, erhält der Sieger den Titel „**Mannschaftspokalmeister von Südschwaben**“ des betreffenden Jahres und wird auf Verlangen urkundlich bestätigt.

4.2. **Südschwäbische Blitzschach-Mannschaftsmeisterschaft**

4.2.1. Die Blitzschach-Mannschaftsmeisterschaft wird an einem Tag ausgetragen.

4.2.2. Die Blitzpartien werden nach den FIDE-Regeln für Blitzschach gespielt. Die Bedenkzeit beträgt **fünf** Minuten pro Spieler in jeder Partie.

4.2.3. Von jedem Verein können mehrere Mannschaften teilnehmen.

4.2.4. **Mannschaftsstärke**

Eine Mannschaft besteht aus **vier** Stammspielern und beliebig vielen Ersatzspielern.

4.2.5. **Mannschaftsaufstellung**

Die abgegebene Mannschaftsmeldung gilt während des gesamten Turniers.

Fehlen Stammspieler, so rücken die verbleibenden Stammspieler auf, und die Ersatzspieler schließen sich entsprechend ihrer gemeldeten Reihenfolge nach dem zuletzt aufgestellten Stammspieler an.

4.2.6. **Turniermodus**

Turniermodus ist grundsätzlich das vollrundige Turnier („Rundenturnier“). Nehmen nur wenige Mannschaften teil, kann das Turnier durch Bestandteile anderer Turniersysteme (z.B. Scheveninger System) erweitert bzw. modifiziert werden. Den endgültigen Turniermodus legt der Turnierleiter in Absprache mit dem Ausrichter fest.

4.2.7. **Wertung**

Die Zahl der Mannschaftspunkte hängt von der Anzahl der erkämpften Brettspiele ab. Für einen einzelnen Mannschaftskampf gilt:

- | | | |
|---------------------------------|-----------|---------------------|
| a) 2,5 oder mehr Brettspiele | erbringen | 2 Mannschaftspunkte |
| b) 2,0 Brettspiele | erbringen | 1 Mannschaftspunkt |
| c) 1,5 oder weniger Brettspiele | erbringen | 0 Mannschaftspunkte |

4.2.8. **Rangfolge bei Punktgleichheit**

Zuerst zählt die Summe der erreichten Mannschaftspunkte. Bei Punktgleichheit entscheidet die Summe der erzielten Brettspiele. Besteht auch hier Gleichstand, wird bei **zwei** punktgleichen Mannschaften ein Stichkampf ausgetragen. Endet dieser unentschieden, entscheidet das vorderste Gewinnbrett. Enden alle Partien remis, entscheidet das Los. Haben **drei** oder **mehr** Mannschaften die gleiche Anzahl sowohl an Mannschafts- als auch an Brettspielen, so werden Stichkämpfe nach dem K.O.-System ausgetragen. Dabei ist bei jedem unentschieden ausgegangenen Stichkampf die endgültige Entscheidung wie bei zwei punktgleichen Mannschaften herbeizuführen.

4.2.9. **Titelverleihung**

Die Siegermannschaft erhält den Titel „**Südschwäbischer Blitzschach-Mannschaftsmeister**“ des betreffenden Jahres und wird auf Verlangen urkundlich bestätigt.

4.3. **Südschwäbische Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaft**

4.3.1. Die Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaft wird nach den FIDE-Regeln für Schnellschach ausgetragen.

4.3.2. **Mannschaftsstärke**

Eine Mannschaft besteht aus **sechs** Stammspielern und beliebig vielen Ersatzspielern.

4.3.3. **Mannschaftsaufstellung**

Es gelten die Bestimmungen von Nr. 4.2.5.

4.3.4. **Austragungsmodus**

Es gelten die Bestimmungen von Nr. 3.7.2.

4.3.5. **Titelverleihung**

Die Siegermannschaft erhält den Titel „**Südschwäbischer Schnellschach-Mannschaftsmeister**“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

5. **Mannschaftsmeisterschaften (Liga–Spielbetrieb)**

5.1. **Einteilung der Spielklassen, Ligastärke**

5.1.1. Die südschwäbischen Mannschaftsmeisterschaften werden in folgenden Klassen ausgetragen:

- **Kreisliga** Südschwaben – Sollstärke: **acht** Mannschaften
- **A-Klasse** Südschwaben – Sollstärke: **acht** Mannschaften
- **B-Klasse** Südschwaben – alle verbleibenden Mannschaften

5.1.2. Bei überdurchschnittlich vielen Meldungen für die B-Klasse darf sie der Kreisspielleiter in mehrere Gruppen aufteilen.

5.1.3. **Vereinsquote**

In der Kreisliga sind nicht mehr als **zwei** Mannschaften eines Vereins zugelassen. In der A- und B-Klasse dürfen hingegen mehrere Mannschaften eines Vereins spielen.

5.2. **Mannschaftsstärke**

5.2.1. **Kreisliga**

Eine Kreisliga-Mannschaft besteht aus **acht** Stammspielern und bis zu **zwölf** Ersatzspielern, von denen zwei während der laufenden Spielsaison nachgemeldet werden können. Nr. 1.4 ist zu beachten!

5.2.2. **A-Klasse und B-Klasse**

Eine A-Klassen-Mannschaft besteht aus **sechs** Stammspielern und beliebig vielen Ersatzspielern, eine B-Klassen-Mannschaft aus **vier** Stammspielern und ebenfalls beliebig vielen Ersatzspielern. Während der laufenden Spielsaison können beliebig viele Spieler nachgemeldet werden. Dabei sind die einschlägigen Vorschriften von Nr. 1.4 einzuhalten.

5.3. **Mannschaftsmeldungen**

5.3.1. **Vorankündigung**

Vereine, die mit mehreren Mannschaften am Liga-Spielbetrieb teilnehmen bzw. teilnehmen werden, müssen bei der Jahreshauptversammlung dem Kreisspielleiter **verbindlich** ihre Mannschaften benennen, die in der nächsten Spielsaison tatsächlich antreten werden. Hält ein Verein diesen Termin nicht ein oder ändert er nachträglich die Anzahl seiner angekündigten Mannschaften, wird gegen ihn eine Geldbuße nach Nr. 6.2.2 bzw. 6.2.3 verhängt.

5.3.2. **Meldeschluss**

Sämtliche Mannschaftsmeldungen müssen bis spätestens **31. August** des betreffenden Jahres beim Kreisspielleiter eingegangen sein.

5.3.3. **Zulassung nachträglicher Meldungen** (Ausnahmeregelung)

Mannschaftsmeldungen, die der Kreisspielleiter erst nach dem **1. September** erhält, muss er grundsätzlich nicht mehr berücksichtigen. Er nimmt eine verspätet eingegangene Mannschaftsmeldung nur dann an, wenn die Mannschaft in die betreffende Klasse eingegliedert werden kann, ohne dass der Spielplan neu erstellt werden muss (z.B. bei einer ungeraden Zahl von gemeldeten Mannschaften; bei vorangekündigten bzw. teilnahmeberechtigten Mannschaften).

5.3.4. **Nachmeldungsgebühr, Geldbuße**

Wird der Meldetermin gemäß Nr. 5.3.2 für vorangekündigte bzw. teilnahmeberechtigte Mannschaften nicht eingehalten, hat der Verein Geldbußen nach Nr. 6.2.4 zu zahlen.

Meldet ein Verein nach dem 1. September eine neue Mannschaft für die B-Klasse an und könnte diese in den Spielplan noch eingefügt werden (s. a. Nr. 5.3.3), nimmt der Kreisspielleiter die verspätete Meldung erst dann endgültig an, wenn der Verein eine Nachmeldungsgebühr von € 20,- einbezahlt hat.

5.3.5. **Melddaten**

Eine Mannschaftsmeldung hat die folgenden Daten zu enthalten:

- a) Name, Vorname und DSB-Mitglieds-Nummer („Spielerpass-Nr.“) der Spieler (getrennt nach Stamm- und Ersatzspieler)
- b) Kontaktperson und -daten (Adresse, Tel.-Nr., Fax-Nr. etc.) des Vereins
- c) Kontaktperson und -daten der Mannschaft („Mannschaftsführer“)
- d) Anschrift des Spiellokals für Heimspiele
- e) Auskunft bzw. Wünsche hinsichtlich gleichzeitiger Austragung von Heimspielen in einer Runde

5.3.6. Der Kreisspielleiter kann eine Mannschaftsmeldung begründet zurückweisen (z.B. bei Verdacht auf unsportliche Aufstellungsreihenfolge)

5.4. **Spielmodus und Bedenkzeit**

5.4.1. Die Wettkämpfe werden in allen Klassen als Vollrundenturnier gespielt.

5.4.2. Die in der Paarungstabelle zuerst genannten Mannschaften haben Heimrecht und führen an den Brettern mit **gerader** Nummer die weißen Steine.

5.4.3. **Bedenkzeit**

Die Bedenkzeit beträgt je Spieler **zwei Stunden** für die ersten 40 Züge und dann **eine Stunde** für den Rest der Partie.

5.5. **Spielplan, Rundenplan, Termine**

5.5.1. Der Spielplan besteht aus dem Rundenplan und den Terminen für die Wettkämpfe sämtlicher Runden.

5.5.2. Der Rundenplan besteht aus den Wettkampfpaarungen für sämtliche Runden in der laufenden Spielsaison.

5.5.3. Der Kreisspielleiter erstellt den Rundenplan grundsätzlich durch Auslosung.

5.5.4. **Modifizierte Auslosung**

Bei der Auslosung dürfen die Paarungstabellen modifiziert werden, um den Liga-Spielbetrieb nicht durch vermeidbare Benachteiligungen einzelner Vereine zu belasten. Folgende Punkte sollten u. a. berücksichtigt werden:

- Heimrechtswechsel bei sich wiederholenden Paarungen
- Vermeidung grober Unausgeglichenheit in den Reiseentfernungen der Auswärtskämpfe der Vereine
- Berechtigte Wünsche der Vereine bei der gleichzeitigen Austragung von Heimspielen (s. a. Nr. 5.3.5f)

5.5.5. Ist ein Verein mit zwei oder mehr Mannschaften in einer Klasse vertreten, so **müssen** seine Mannschaften auf jeden Fall in der ersten bzw. in den ersten Runden gegeneinander spielen.

5.5.6. **Terminabsprache**

Die Termine für die Wettkämpfe legt der Kreisspielleiter in Absprache mit dem Kreisjugendleiter fest.

5.5.7. **Wochentag und Uhrzeit** der Spieltermine

Sämtliche Wettkämpfe des Liga-Spielbetriebs finden am **Samstag** statt. Sie beginnen um **15:00 Uhr**.

5.5.8. Die Vereine und der Betreuer des Internetauftrittes erhalten vom Kreisspielleiter möglichst frühzeitig - wenn die Bestimmungen von Nr. 5.3.1 eingehalten worden sind - den Spielplan für die Mannschaften.

5.6. **Besprechung mit den Mannschaftsführern**

Vor Beginn der neuen Spielsaison lädt der Kreisspielleiter die Mannschaftsführer zu einer Besprechung ein, in der alle Themen erörtert werden, die für die bevorstehende Spielsaison von Bedeutung sind. Um die Voraussetzungen für eine möglichst reibungslose Zusammenarbeit zwischen den Vereinen bzw. deren Mannschaften und dem Kreisspielleiter zu schaffen, hat von jeder Mannschaft ein Vertreter an dieser Besprechung teilzunehmen. Bei der Besprechung übergibt der Kreisspielleiter - bei rechtzeitiger Anforderung - die Aufstellungen der Mannschaften in Papierform.

5.7. **Durchführung der Wettkämpfe - Pflichten des Heimvereins**

5.7.1. Der Heimverein ist für die Durchführung des Wettkampfes verantwortlich (s. a. Nr. 1.9.2). Er hat die Spielbedingungen gemäß Nr. 1.9.3 zu gewährleisten.

5.7.2. Änderungen des Spiellokals sind rechtzeitig vor dem Wettkampf mitzuteilen. Ein ausreichender Lotsendienst ist einzurichten.

5.8. **Spielverlegungen**

5.8.1. Wettkämpfe können jederzeit einvernehmlich auf einen **früheren** Termin verlegt werden. Die Mannschaft mit Heimrecht hat dies unter Angabe des neuen Spieltermins unverzüglich dem Kreisspielleiter in Textform mitzuteilen.

5.8.2. Verlegungen auf einen **späteren** Termin können vereinbart werden, benötigen aber dann die Zustimmung des Kreisspielleiters.

5.8.3. In der **letzten** Runde dürfen Wettkämpfe **nicht** verlegt werden.

5.9. **Mannschaftsaufstellung, Spielereinsatz**

5.9.1. Die Stammspieler einer **Kreisliga**-Mannschaft müssen spätestens zum **1. September** als spielaktive Mitglieder für ihren Verein beim BSB angemeldet sein.

5.9.2. Die Stammspieler von **A-** und **B-Klassen**-Mannschaften müssen spätestens zum **ersten Runden-Termin** des Spieljahres als spielaktive Mitglieder für ihren Verein beim BSB angemeldet sein.

5.9.3. **Verbindliche Reihenfolge**

Die in der Mannschaftsmeldung angegebene Reihenfolge von Stamm- und Ersatzspielern ist für die gesamte Spielsaison verbindlich. Änderungen sind nicht zulässig. Bei fehlerhaften Melde-Nummern ist die tatsächliche Reihenfolge der aufgelisteten Spieler maßgeblich.

5.9.4. Spielen zwei oder mehr Mannschaften eines Vereins in derselben Klasse, dürfen weder Stamm- noch Ersatzspieler der einen Mannschaft als Spieler (Stamm- oder Ersatzspieler) für die andere(n) Mannschaft(en) gemeldet werden.

5.9.5. Die für eine höhere Klasse gemeldeten Stammspieler dürfen nicht in einer tieferen Klasse eingesetzt (auch nicht gemeldet!) werden.

5.9.6. Spieler, die insgesamt **mehr als dreimal** in höheren Klassen gespielt haben, sind für eine tiefere Klasse nicht mehr einsatzberechtigt.

5.9.7. Wird ein Spieler an ein und demselben Spieltermin in mehreren Mannschaften aufgestellt, hat dies den Verlust seiner Partien zur Folge.

5.9.8. **Einsatz von Ersatzspielern, unbesetzte Bretter**

Fehlen einzelne Stammspieler, müssen zunächst die verbleibenden Stammspieler aufrücken. Die Ersatzspieler schließen sich entsprechend ihrer gemeldeten Reihenfolge nach dem zuletzt aufgestellten Stammspieler an.

Einzelne Bretter dürfen nur dann offen gelassen werden, wenn jeweils ein spielberechtigter Spieler benannt wird. Nach Abgabe der Mannschaftsaufstellung darf an einem unbesetzten Brett kein anderer Spieler als der in der Mannschaftsaufstellung aufgeführte Spieler eingesetzt werden.

Wird ein Brett **ohne** Namensnennung offen gelassen, werden alle folgenden Spieler als fehlerhafte Aufstellung gemäß Nr. 5.10.3 gewertet.

5.9.9. **Nachmeldung**

Ein Ersatzspieler kann nachgemeldet werden, indem er

- vor seinem ersten Einsatz im Internet-Ergebnisdienst nachgemeldet wird oder
- vor seinem ersten Einsatz dem Kreisspielleiter gemeldet wird.

Der Kreisspielleiter kann eine Nachmeldung begründet zurückweisen.

5.10. **Fehler bei Mannschaftsaufstellungen, Brettbesetzungen und Partiebeginn**

5.10.1. **Fehlende Spielberechtigung**

Der Einsatz eines nicht spielberechtigten (= nicht startberechtigten) Spielers hat den Verlust des gesamten Wettkampfes zur Folge bei gleichzeitiger Aberkennung aller Brettpunkte. Der gegnerischen Mannschaft werden entsprechend die Mannschafts- und Brettpunkte gutgeschrieben.

5.10.2. **Fehlende Einsatzberechtigung**

Die Aufstellung eines nicht mehr einsatzberechtigten Spielers (zu viele Einsätze in höheren Ligen) wird mit Partieverlust geahndet. Alle folgenden Spieler werden als Spieler mit niedrigerer Meldenummer (Fehlauflistung) eingestuft (s. Nr. 5.10.3).

5.10.3. **Fehlerhafte Reihenfolge**

Bei fehlerhafter Reihenfolge haben alle Spieler mit niedrigerer Meldenummer als ein Spieler, der vor ihnen eingesetzt ist, ihre Partie verloren.

5.10.4. Die Heimmannschaft ist für die eindeutige Kennzeichnung der Schachbretter (Brett-Nummern) verantwortlich.

5.10.5. Wird nach Beginn des Wettkampfes, spätestens **vor Ablauf von zwei Stunden** tatsächlicher Gesamtspielzeit festgestellt, dass ein oder mehrere Spieler, die in der Mannschaftsaufstellung korrekt eingetragen worden sind, an **falschen Brettern** sitzen, so wird eine neue Partie mit richtiger Brettbesetzung (gemäß der korrekten Mannschaftsaufstellung) begonnen. Hat dabei ein zunächst am falschen Brett sitzender Spieler nicht schon mehr als 1,5 Stunden seiner Bedenkzeit verbraucht, muss er die bis dahin abgelaufene Gesamtspielzeit, jedoch nicht mehr als 1,5 Stunden, als verbrauchte Bedenkzeit auf seine Uhr nehmen.

5.10.6. Wird die fehlerhafte Brettbesetzung erst **nach Ablauf von zwei Stunden** festgestellt, so haben alle am falschen Brett sitzenden Spieler ihre Partie verloren.

5.10.7. Wird **vor Ablauf einer Viertelstunde** nach dem tatsächlichen Spielbeginn festgestellt, dass eine Partie mit **vertauschten Farben** begonnen wurde, so muss eine neue Partie gespielt werden. Jeder der beiden Spieler erhält die Hälfte der abgelaufenen Gesamtspielzeit als verbrauchte Bedenkzeit angerechnet. **Nach Ablauf einer Viertelstunde** kann der Fehler nicht mehr berichtet werden und die Partie ist fortzusetzen.

5.10.8. Wird während der Partie festgestellt, dass sie mit **fehlerhafter Ausgangsstellung der Figuren** begonnen wurde, muss eine neue Partie gespielt werden, wenn mit einer der falsch aufgestellten Figuren ein Zug ausgeführt worden ist. Zu Beginn der neuen Partie erhält jeder der beiden Spieler die Hälfte der abgelaufenen Gesamtspielzeit als verbrauchte Bedenkzeit angerechnet. Wurde jedoch keine der falsch aufgestellten Figuren berührt, dürfen beide Spieler einvernehmlich den Fehler korrigieren. Die Partie gilt dann als neu. Die bis dahin verbrauchte Bedenkzeit wird unverändert übernommen.

5.11. **Antreten, Nichtantreten, Spielbeginn**

5.11.1. **Antreten**

Eine Mannschaft gilt als angetreten, wenn **mindestens die Hälfte** der Spieler bis **eine Stunde** nach dem festgesetzten Spieltermin im Spiellokal anwesend ist.

5.11.2. **Nichtantreten**

Tritt eine Mannschaft aus Gründen, die sie selbst zu verantworten hat, nicht an, so hat sie **eine Stunde** nach dem angesetzten Spieltermin den Wettkampf ohne Mannschafts- und Brettunkte verloren. Die gegnerische Mannschaft erhält die gesamten Mannschafts- und Brettunkte, die bei dem Wettkampf erreicht werden können. Treten beide Mannschaften nicht an, haben **beide** den Wettkampf ohne Mannschafts- und Brettunkte verloren. Tritt eine Mannschaft ein zweites Mal nicht an, kann sie vom laufenden Wettbewerb ausgeschlossen werden.

5.11.3. **Spielbeginn**

Zum festgesetzten Spieltermin sind die Uhren gemäß den FIDE-Regeln in Gang zu setzen.

5.11.4. Ist die erforderliche Mindestanzahl von Spielern zum festgesetzten Spieltermin nicht anwesend, so gilt die Mannschaft gemäß Nr. 5.11.1 als nicht angetreten; es müssen dann die Uhren **aller** ihrer Spieler angestellt werden. Gelten **beide** Mannschaften als nicht angetreten, so müssen **alle Uhren von Weiß** in Gang gesetzt werden.

5.11.5. Spieler, die später als **eine Stunde** nach dem angesetzten Spieltermin im Spiellokal erscheinen, haben ihre Partie verloren. Bleiben von beiden Mannschaften dieselben Bretter unbesetzt, so sind die Partien für **beide** Spieler nach **einer Stunde** verloren.

5.12. **Wettkampfwertung**

5.12.1. Gewertet wird zunächst nach Mannschaftspunkten. Dabei erhält eine Mannschaft mit **mehr als der Hälfte** der erreichbaren Brettunkte **zwei** Mannschaftspunkte, mit der **Hälfte** der erreichbaren Brettunkte **einen** Mannschaftspunkt und mit **weniger als der Hälfte** der erreichbaren Brettunkte **keinen** Mannschaftspunkt. Dies gilt auch, wenn Mannschaften nicht vollzählig angetreten sind.

Für die Klassen des Schachkreises gilt demnach im Einzelnen:

- **Kreisliga:** Sieg = mehr als vier Brettunkte
Remis = vier Brettunkte
Verlust = weniger als vier Brettunkte
- **A-Klasse:** Sieg = mehr als drei Brettunkte
Remis = drei Brettunkte
Verlust = weniger als drei Brettunkte
- **B-Klasse:** Sieg = mehr als zwei Brettunkte
Remis = zwei Brettunkte
Verlust = weniger als zwei Brettunkte

5.12.2. **Rangfolge bei Punktgleichheit**

Ist nach Abschluss aller Wettkämpfe die Summe der Mannschaftspunkte gleich, so entscheidet die Anzahl der insgesamt erzielten Brettunkte über die Rangfolge. Besteht auch hier Gleichstand, werden folgende Kriterien der Reihe nach angewendet, um über die Rangfolge zu entscheiden:

- a) Der direkte Vergleich
- b) Die Mehrheit der Mannschaftssiege
- c) Die Mehrheit der Gewinnpartien
- d) Die Berliner Wertung des direkten Vergleichs
- e) Das Los

5.13. **Ergebnismeldung**

5.13.1. Das Ergebnis des Wettkampfes hat der Heimverein zeitnah nach dem Ende des Wettkampfes mittels des Internet-Ergebnisdienstes bekannt zu geben. Diese Meldung kann bis maximal 2 Tage nach dem Spieltermin erfolgen.

5.13.2. In begründeten Ausnahmefällen (z.B. fehlender Internetzugang) kann die Ergebnismeldung auch via Fax erfolgen.

- 5.13.3. Der Heimverein hat den schriftlichen Ergebnisbericht (z.B. Spielberichtskarte) für ein Jahr zu archivieren. Auf Verlangen ist er dem Kreisspielleiter vorzulegen.
- 5.13.4. Versäumt der Heimverein die Ergebnismeldung oder hält er die Frist nicht ein, wird gegen ihn eine Geldbuße gemäß Nr. 6.2.5 verhängt.

5.14. **Aufstieg**

- 5.14.1. Der Meister der **Kreisliga** Südschwaben steigt in die Schwabenliga II Gruppe Süd auf. Die Anzahl weiterer Aufsteiger richtet sich nach den Bestimmungen des Bezirksverbandes Schwaben.
- 5.14.2. Der **A-Klassen**-Meister ist berechtigt, in die Kreisliga Südschwaben aufzusteigen, sofern dies nach Nr. 5.1.3 gestattet ist.
- 5.14.3. Der **B-Klassen**-Meister ist berechtigt, in die A-Klasse Südschwaben aufzusteigen. Bei mehreren gleich starken B-Klassen dürfen jeweils die Gruppen-Ersten aufsteigen.
- 5.14.4. Weitere Aufsteiger können zugelassen werden, um die Sollstärke einer Liga wiederherzustellen.

5.15. **Abstieg**

- 5.15.1. Grundsätzlich steigt der Tabellenletzte ab.
- 5.15.2. Der Abstieg aus der **Kreisliga** Südschwaben erfolgt in die A-Klasse Südschwaben, der Abstieg aus der **A-Klasse** Südschwaben erfolgt in die B-Klasse Südschwaben. Die Anzahl der Absteiger bestimmt sich im Allgemeinen nach Nr. 5.16.
- 5.15.3. Kann die Sollstärke einer Liga trotz Nr. 5.14.4 nicht wiederhergestellt werden, ist der Tabellenletzte berechtigt, in seiner Liga zu verbleiben.

5.16. **Anzahl der Absteiger - Ligastärke**

- 5.16.1. Pro Liga steigen nicht mehr als **zwei** Mannschaften ab.
- 5.16.2. Der Abstieg von zwei Mannschaften tritt erstmals in Kraft, wenn eine Liga in einer Spielzeit aus mehr als acht Mannschaften bestand oder es zu Beginn der Spielsaison ersichtlich ist, dass im folgenden Jahr wieder mehr als acht Mannschaften in der Liga sein werden.
- 5.16.3. Enthält die Liga weiterhin mehr als **acht** Mannschaften, wird in den nächsten Spieljahren der Abstieg von zwei Mannschaften so lange beibehalten, bis wieder die Zahl von acht Mannschaften je Klasse erreicht worden ist.
- 5.16.4. Die Anzahl der Absteiger muss in den Fällen von Nr. 5.16.2 und 5.16.3 bereits **vor** Saisonbeginn festgelegt werden.
- 5.16.5. Die Einhaltung bzw. Wiederherstellung der Sollstärke einer Liga hat bei den Aufstiegs- und Abstiegsregelungen nach Nr. 5.14, 5.15 und 5.17 Vorrang.

5.17. **Ergänzende Bestimmungen über Aufstieg und Abstieg**

- 5.17.1. Werden Mannschaften aus der Kreisliga oder A-Klasse während der laufenden Spielsaison zurückgezogen, so gelten sie als weitere Absteiger in ihrer Klasse. Wird dadurch die Sollstärke der betreffenden Klasse unterschritten, ist spätestens auf der Jahreshauptversammlung gemäß Nr. 5.14.4 und 5.15.3 zu entscheiden, wie die Sollstärke wiederherzustellen ist.
- 5.17.2. Werden **vor** dem Meldeschluss für das nächste Spieljahr Kreisliga- oder A-Klassen-Mannschaften zurückgezogen, so gelten sie als weitere Absteiger in ihrer Klasse für die abgelaufene Spielsaison. Der Kreisspielleiter darf dann ggf. die Sollstärke betroffener Klassen nach Nr. 5.14.4 und 5.15.3 in Absprache mit den dafür in Frage kommenden Vereinen wiederherstellen.

- 5.17.3. Zieht ein Verein **nach** dem Meldeschluss für die nächste Spielsaison eine Kreisliga- oder A-Klassen-Mannschaft zurück, so scheidet sie aus dem Liga-Spielbetrieb des Schachkreises aus. Ein zusätzlicher Aufsteiger rückt nur dann nach, wenn der Spielplan noch rechtzeitig vor Beginn des neuen Spieljahrs überarbeitet werden kann, um ggf. die Sollstärke der jeweils betroffenen Klasse wiederherzustellen. Nr. 5.3.1 gilt uneingeschränkt!
- 5.17.4. Eine Mannschaft, die entweder nicht oder so verspätet gemeldet worden ist, dass bereits Nr. 5.14.4 oder 5.15.3 angewandt werden mussten, um die Sollstärke ihrer Liga zu erhalten, scheidet ebenfalls aus dem Liga-Spielbetrieb des Schachkreises aus.

5.18. **Titelverleihung**

- 5.18.1. Der Sieger der Kreisliga erhält den Titel „**Mannschaftsmeister von Südschwaben**“ für das betreffende Jahr und wird urkundlich bestätigt.
- 5.18.2. Der Sieger der A-Klasse erhält den Titel „**Mannschaftsmeister der A-Klasse**“ für das betreffende Jahr und wird urkundlich bestätigt.
- 5.18.3. Der Sieger der B-Klasse erhält den Titel „**Mannschaftsmeister der B-Klasse**“ für das betreffende Jahr und wird urkundlich bestätigt. Wurde die B-Klasse in mehreren Gruppen gespielt, erhält jeder Gruppen-Erste eine entsprechende Urkunde.

6. **Versäumnisse - Verstöße - Geldbußen**

6.1. **Allgemeine Befugnisse und Maßnahmen**

- 6.1.1. Der Kreisspielleiter darf von Vereinen und Spielern Beweismittel (z. B. Partie-Notationen) anfordern, um Verstöße gegen die Vorschriften dieser TO feststellen zu können.
- 6.1.2. Geldbußen verhängt der Kreisspielleiter nach den Bestimmungen dieser TO.
- 6.1.3. Geldbußen sind an den Schachkreis Südschwaben zu zahlen.
- 6.1.4. Die Einzahlungsfrist beträgt **30 Tage**. Die Frist beginnt mit dem Tag, an dem die Forderung dem Verein bzw. dem Spieler zugestellt worden ist. Der Kassier des Schachkreises darf die Frist auf Antrag verlängern, wenn triftige Gründe vorliegen. Wird die Einzahlungsfrist überschritten, ist für **jeden** angefangenen Monat ein Säumniszuschlag von **€ 3,-** zu zahlen.
- 6.1.5. Werden Geldbußen nicht spätestens bei der Jahreshauptversammlung einbezahlt, kann die Vorstandschaft des Schachkreises auf Antrag des Kreisspielleiters Sperren gegen Spieler, Mannschaften und Vereine aussprechen.

6.2. **Versäumnisse (Termine und Fristen) - Geldbußen**

- 6.2.1. Hält der Ausrichter eines Schachkreis-Turniers die in Nr. 1.10.2 vorgeschriebene Meldefrist nicht ein, **kann** der Kreisspielleiter eine Geldbuße (hier: „Mahngebühr“) von **€ 10,-** verhängen. Hat der Ausrichter die Turnier-Ergebnisse **vier Wochen** nach dem Turnierende dem Kreisspielleiter noch nicht übermittelt, **muss** er eine Geldbuße von **€ 25,-** an den Kreisverband zahlen.
- 6.2.2. Benennt ein Verein seine Mannschaften nicht fristgerecht gemäß Nr. 5.3.1, so hat er für jede verspätet benannte Mannschaft eine Geldbuße von **€ 10,-** zu zahlen.
- 6.2.3. Ändert ein Verein **nachträglich** die Anzahl seiner Mannschaften, deren Teilnahme am Liga-Spielbetrieb in der nächsten Spielsaison er bekannt gegeben hat (s. Nr. 5.3.1), so hat er eine Geldbuße von **€ 25,-** zu zahlen.

- 6.2.4. Meldet ein Verein seine Mannschaften innerhalb **einer Woche** nach dem Meldeschluss, so hat er für **jede** verspätet abgegebene Mannschaftsmeldung eine Geldbuße von **€ 10,-** zu zahlen (s. Nr. 5.3.4). Wird erst innerhalb **einer weiteren Woche** gemeldet, ist **nochmals** eine Geldbuße von **€ 10,-** pro Mannschaft zu entrichten. Schiebt der Verein seine Mannschaftsmeldungen letztlich bis zum **15. September** hinaus, hat er - unabhängig von der Anzahl seiner Mannschaften - eine Gesamtgeldbuße von **€ 50,-** zu zahlen, sofern der Kreisspielleiter die Meldungen noch annimmt. Mit diesem Endbetrag werden dann die Geldbußen verrechnet, die vorher schon verhängt worden sind.
- 6.2.5. Zieht ein Verein eine Mannschaft nach Veröffentlichung der Mannschaftspaarungen und –aufstellungen zurück, so hat er je nach Spielklasse die folgende Geldbuße zu entrichten:
- Kreisliga: € 100,-
 - A-Klasse: € 75,-
 - B-Klasse: € 50,-
- 6.2.6. Unterlässt der Heimverein die Ergebnismeldung nach Nr. 5.13.1, hat er eine Geldbuße von **€ 10,-** zu zahlen.

6.3. **Verstöße bei Mannschaftskämpfen - Geldbußen**

- 6.3.1. Lässt eine Mannschaft, die als angetreten gilt, **mehr als ein Brett** frei, so hat der Verein für **jedes nicht besetzte Brett** einen Betrag von **€ 6,-** zu zahlen.
- 6.3.2. Verzichtet eine Mannschaft auf die Austragung eines Wettkampfes (Nichtantreten), so hat sie je nach Spielklasse die folgende Geldbuße zu zahlen:
- a) **Kreisliga:** € 50,-
 - b) **A-Klasse:** € 37,50
 - c) **B-Klasse:** € 25,-
- Die gegnerische Mannschaft darf von der nicht angetretenen Mannschaft die Erstattung sämtlicher Unkosten verlangen, die ihr durch den Ausfall des Wettkampfes entstanden sind.
- 6.3.3. Tritt eine Mannschaft ein weiteres Mal nicht zu einem Mannschaftskampf an oder sagt den Wettkampf in der **letzten Runde** ab **und** entscheidet in diesen Fällen dadurch über Aufstieg oder Abstieg anderer Mannschaften, **verdoppelt** sich die in Nr. 6.3.2 festgelegte Geldbuße.
- 6.3.4. **Ergebnisabsprachen**
Vereinbarungen von Wettkampfergebnissen, ohne den Mannschaftskampf auszutragen, sind nicht erlaubt. Beide Mannschaften gelten in einem solchen Fall als nicht angetreten gemäß Nr. 5.11.2 und werden mit einer Geldbuße nach Nr. 6.3.2 belegt.