

# Turnierordnung des Kreisverbandes Augsburg

## Inhaltsverzeichnis:

§ 1 Spielregeln – Turniere - Schiedsgericht – Proteste

§ 2 Spielberechtigung

§ 3 Einzelmeisterschaften der Herren, Frauen, Senioren, Dähnepokal

§ 4 Blitz-Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften

§ 5 Mannschaftsmeisterschaften – Kreisligen

§ 6 Mannschaftspokal

§ 7 Schnellschach – Einzel – und Mannschaftsmeisterschaften

§ 8 Mitteilungen und Information

Anmerkung:

Die Turnierordnung soll sicherstellen, dass alle Turniere und Mannschaftskämpfe des Kreisverbandes Augsburg unter fairen Bedingungen organisiert und durchgeführt werden.

Bußgeldforderungen werden vom zuständigen Spielleiter verhängt. Bei Nichteinhaltung der Forderung können vom zuständigen Spielleiter, auf Antrag beim 1. Vorsitzenden des Kreisverbandes, Sperren für Spieler, Mannschaften und Vereine beantragt werden.

Diese Turnierordnung ersetzt die bisher gültige vom 1. September 1994 und gilt ab dem 1.8.2003

1. Vorsitzender

Kreispielleiter

gez. G. Decker

gez. C. Wlokka

## § 1 Spielregeln – Turniere - Schiedsgericht – Proteste

### **Absatz 1      Allgemeines**

Bei allen Meisterschaften des Kreisverbandes Augsburg finden die Spielregeln des Weltschachbundes FIDE Anwendung, soweit nicht Abweichungen in den Regeln des Deutschen Schachbundes (DSB), des Bayerischen Schachbundes (BSB), des Bezirksverbandes Schwaben und den hier folgenden Bestimmungen enthalten sind.

### **Absatz 2      R a u c h v e r b o t**

Bei allen Turnieren des Kreisverbandes Augsburg besteht striktes Rauchverbot im Spielbereich.

### **Absatz 3      Der Spielleiter**

Der zuständige Spielleiter organisiert den Ligaspielbetrieb und kontrolliert die ordnungsgemäße Durchführung der Wettkämpfe. Der zuständige Spielleiter ist für die ordnungsgemäße Ausschreibung und Durchführung der Turniere verantwortlich. Dabei kann er sich von qualifizierten Personen unterstützen bzw. vertreten lassen. Falls der zuständige Spielleiter die Turnierleitung nicht übernehmen kann, erhalten die jeweiligen Turnierleiter vom ausrichtenden Verein oder dem Kreisverband eine Aufwandsentschädigung nach den jeweils geltenden Vergütungssätzen des BLSV.

Der zuständige Spielleiter überprüft pflichtgemäß die Spiel- und Einsatzberechtigung gemeldeter und eingesetzter Spieler. Bei Verstößen gegen die Bestimmungen über die Spiel- und Einsatzberechtigung korrigiert er die davon betroffenen Wettkampfergebnisse.

Der zuständige Spielleiter sorgt dafür, dass die für eine Auswertung vorgesehenen Turniere zur DWZ-Auswertung eingereicht werden.

### **Absatz 4      Turniere des Kreisverbandes**

Der Kreisverband Augsburg organisiert jährlich folgende Turniere für alle beim Kreis Augsburg aktiv gemeldeten Spieler:

- die Kreis Mannschaftsmeisterschaften in 5 Ligen, der Kreisliga I und II, der A-, B-, C-Klasse  
Der Sieger der Kreisliga I ist Augsburger Mannschaftsmeister.
- die Kreiseinzelmeisterschaften der Männer, Frauen und Senioren als offenes Turnier für alle im Kreisverband gemeldeten Spieler.
- die Kreis Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaften
- die Kreis Schnellschacheinzelmeisterschaften
- die Kreis Blitzmannschaftsmeisterschaften
- die Kreis Blitzeinzelmeisterschaften
- den Kreis- und A-Klassen-Mannschaftspokal
- den Dähnepokal

Alle Turniere sind, soweit erforderlich, Qualifikationsturniere für die entsprechend höhere Ebene.

Die Einzelmeisterschaft des Kreisverbandes der Frauen kann separat durchgeführt werden, wenn sich mindestens 6 Frauen zu den Einzelmeisterschaften der Männer anmelden. In diesem Fall wird die Einzelmeisterschaft der Frauen parallel mit der Einzelmeisterschaft der Männer durchgeführt. Ansonsten gilt die bestplatzierte Frau im Hauptturnier als Kreideinzelmeisterin. Gleiches gilt für die Schnellschach- und Blitzeinzelmeisterschaften

Frauen-Mannschaftsmeisterschaften werden z.Z. nicht durchgeführt.

#### **Absatz 5            Veranstalter**

Der Bezirksverband ist grundsätzlich Veranstalter seiner unter § 3 aufgeführten Turnieren; diese können aber auch Vereinen des Kreisverbandes zur Ausrichtung übergeben werden.

#### **Absatz 6            A u s r i c h t e r**

Der Ausrichter sorgt für die ordnungsgemäße Durchführung des Turniers  
Das Spiellokal muss für Schachwettkämpfe bzw. - Turniere geeignet sein.  
Es muss zumindest während der von der Turnierordnung für die Schachpartie festgesetzten Gesamtspielzeit durchgehend ein Spielbereich zur Verfügung stehen.  
Ausreichendes Spielmaterial ( unbeschädigte Schachbretter, vollständige Figuresätze ),  
Schreibmaterial ( Partieformulare, ggf. Schreibunterlagen und einwandfrei funktionierende Schachuhren müssen gestellt werden.  
Die Einladung für das jeweilige Turnier wird vom Ausrichter in Zusammenarbeit mit dem zuständigen Spielleiter an alle Vereine des Kreisverbandes vorgenommen.

#### **Absatz 7            Das Schiedsgericht**

Das Schiedsgericht wird aus 8 Mitgliedern, die alle aus verschiedenen Vereinen des Kreisverbandes stammen müssen, gebildet, wobei jedem Verein das Vorschlagsrecht für 1 Kandidaten zusteht.

Mitglieder des Schiedsgerichtes müssen im Besitz eines gültigen Turnierleiterscheines des BSB oder einer höherwertigen Qualifikation sein.

Die Mitglieder des Schiedsgerichtes werden auf der Jahreshauptversammlung (in ungeraden Jahren ) auf 2 Jahre bestätigt. Sie bestimmen aus ihren Reihen einen Vorsitzenden.

Die Mitglieder der erweiterten Kreisvorstandschaft dürfen dem Schiedsgericht nicht angehören.

Das Schiedsgericht tritt unter Leitung seines Vorsitzenden mit jeweils zwei Beisitzern zusammen und entscheidet innerhalb einer angemessenen Frist.

Gehört ein Mitglied des Schiedsgerichts einem Verein an, der Beteiligter in einem Einspruchsverfahren ist, darf es an diesem Verfahren nicht als Beisitzer teilnehmen.

#### **Absatz 8            Proteste**

Proteste, die nicht den Spielbetrieb betreffen, sind beim 1. Vorsitzenden des Kreisverbandes einzureichen.

Proteste, die den Spielbetrieb betreffen, sind beim zuständigen Spielleiter einzureichen. Dazu gehören auch die Proteste gegen die Entscheidungen von Turnierleitern oder Schiedsrichtern.

Über den Protest entscheidet das zuständige Vorstandsmitglied pflichtgemäß innerhalb einer angemessenen Frist.

Sämtliche Proteste sind innerhalb von drei Tagen nach dem Ereignis, das zum Protest führte, anzukündigen. Der Protest ist innerhalb von sieben Tagen nach dem protestauslösenden Ereignis schriftlich zu begründen und auf dem Postweg einzureichen, wobei das Datum des Poststempels maßgebend für die Einhaltung der Protestfrist ist.

Bei Mannschaftskämpfen ist der Protest eines am Wettkampf beteiligten Vereins oder Spielers nur zulässig, wenn er auf der Ergebnismeldung (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, auf dem der Protest vermerkt ist ( Original ! ), muss spätestens am vierten Tag nach dem Wettkampf beim zuständige Spielleiter eingetroffen sein.

## **Absatz 9**

### **Einspruch**

Gegen die Entscheidungen des Kreisvorsitzenden und des zuständigen Spielleiters kann beim Vorsitzenden des Schiedsgerichtes Einspruch eingelegt werden.

Der Einspruch ist innerhalb von 3 Tagen nach Erhalt des Urteils der Vorinstanz einzureichen. Die Begründung dazu ist innerhalb einer Woche nach Erhalt des Urteils der Vorinstanz in kopierfähiger Form nachzureichen. Gleichzeitig mit der Begründung ist eine Protestgebühr in Höhe von €80,-- zu hinterlegen bzw. auf das Konto des Kreisverbandes einzuzahlen.

Sind Einspruch – Begründung – Protestgebühr zu spät eingetroffen, gilt der Protest als nicht eingelegt.

Die Gebühr wird zurückerstattet, sobald einem Einspruch entsprochen wurde.

Wird der Protest innerhalb von 14 Tagen nach Eingang des Protestes zurückgezogen, wird die Gebühr ebenfalls zurückerstattet.

Das betroffene Vorstandsmitglied ( der Kreisvorsitzende, der Spielleiter, u.a. ) ist vom Einspruch beim Schiedsgericht bzw. von der Rücknahme des Einspruchs mit gleicher Post zu verständigen.

Gegen die Entscheidung des Schiedsgerichtes des Kreisvorstandes kann beim Schiedsgericht des Bezirksverbandes Schwaben Einspruch erhoben werden unter Berücksichtigung der beim Bezirksverband Schwaben erlassenen Vorschriften.

## **§ 2 Spielberechtigung**

Absatz 1 Jeder Teilnehmer an den Meisterschaften und Lehrgängen des Kreisverbandes Augsburg muss einem Verein des Kreisverbandes angehören und beim Bayerischen Schachbund sowie beim Bayerischen Landessportverband (BLSV) ordnungsgemäß gemeldet sein.

Die Spielgenehmigungs- und Mitglieder-Verwaltungsordnung des Bayerischen Schachbundes und des Deutschen Schachbundes sind unbeschränkt gültig.

Ein Spieler der jeweiligen Kreisligen erhält eine Spielberechtigung, wenn er zum Zeitpunkt des Meldeschlusses des jeweiligen Jahres beim Referenten für Spielerpässe des Bezirksverbandes Schwaben schriftlich gemeldet wurde bzw. bereits bekannt ist, dass er für den meldenden Verein eingetragen ist.

Eine Nachmeldung von Spielern beim Referenten für Spielerpässe des Bezirksverbandes Schwaben ist jederzeit möglich. Ein Einsatz von nachgemeldeten Spielern ist nur möglich, falls dies vom zuständigen Spielleiter schriftlich bestätigt wurde.

Spieler aus anderen Ländern, Bezirken bzw. Kreisen können nach Ummeldung beim Referenten für Spielerpässe des Bezirksverbandes Schwaben und nach der Genehmigung durch den zuständigen Spielleiter sofort in Mannschaftskämpfen des Kreisverbandes Augsburg eingesetzt werden. Eine aktive Mitgliedschaft in zwei Vereinen wird dabei ausgeschlossen.

### § 3 Einzelmeisterschaften der Herren, Frauen, Senioren, Dähnepokal

#### **Absatz 1 Teilnehmer**

Die Meisterschaften der Herren wird als Turnier im Schweizer System ausgetragen.

Teilnahmeberechtigt sind Spieler mit einer gültigen Spielgenehmigung die auf einen Verein des Kreisverbandes Augsburg ausgestellt wurde.

#### **Absatz 2 Organisation und Durchführung der Einzelmeisterschaften**

Der Ausrichter sorgt für die ordnungsgemäße Durchführung des Turniers

Die Höhe des Startgeldes für die Teilnehmer wird von der Vorstandschaft des Kreisverbandes in Verbindung mit dem Ausrichter der Meisterschaft festgelegt.

Dem Ausrichter wird die im Haushaltsplan des Bezirksverbandes vorgesehene Pauschalvergütung gewährt.

#### **Absatz 3 Bedenkzeit**

Die Spielzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge je Spieler und eine weitere halbe Stunde für den Rest der Partie pro Spieler. Nach Abschluss des 40. Zuges von Schwarz und nach Fallen eines Blättchens werden die Uhren um 30 Minuten vorgestellt und die Partie nach den Regeln der FIDE über die Endspurtphase zu Ende gespielt.

#### **Absatz 4 Wertung**

Der Sieger erhält den Titel Kreiseinzelmeister des jeweiligen Jahres und wird urkundlich bestätigt.

Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Wertung nach Buchholz. Bei Wertungsgleichheit die verfeinerte Buchholz-Wertung, bei erneutem Gleichstand die Mehrzahl der Gewinnpartien.

#### **Absatz 5 Fraueneinzelmeisterschaften**

Der Austragungsmodus der Einzelmeisterschaften der Frauen wird jeweils vom Spielleiter festgelegt. Ist dies nicht möglich, ist die Augsburger Fraueneinzelmeisterin die bestplatzierte Frau im Hauptturnier der Kreiseinzelmeisterschaften.

#### **Absatz 6 Senioreneinzelmeisterschaften**

Für die Einzelmeisterschaft der Senioren sind teilnahmeberechtigt

Herren des Jahrganges:	aktuelles Jahr minus 59
und Frauen des Jahrganges	aktuelles Jahr minus 54

Die Seniorenmeisterschaften können parallel zu den Einzelmeisterschaften der Herren ausgetragen werden. Der Modus wird vom zuständigen Spielleiter festgelegt.

## **Absatz 7**

### **Dähnepokal**

Der Kreisverband ermittelt den Augsburger Vertreter für die Pokalkämpfe um den Dähne – Pokal auf schwäbischer Ebene. Aus den gemeldeten Spielern der Vereine des Kreises Augsburg wird im K.O.- System der Sieger des Kreisverbandes ermittelt. Jeder Verein kann dabei nur einen Spieler melden.

Die Auslosung und die Festlegung der Termine erfolgt durch den zuständigen Spielleiter. Der Erstgenannte hat Heimrecht, der Gast führt die weißen Steine.

Bei den Kämpfen auf Kreisebene wird eine Partie gespielt.

Die Spielzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge je Spieler und eine weitere halbe Stunde für den Rest der Partie pro Spieler. Nach Beendigung des 40. Zuges von Schwarz und nach Fallen eines Blättchens werden die Uhren um 30 Minuten vorgestellt und die Partie nach den Regeln der FIDE über die Endspurtphase zu Ende gespielt.

Endet eine Partie unentschieden, werden anschließend 3 Blitzpartien mit einer Bedenkzeit von 10 min. bei wechselnden Farben gespielt.

Ist nach den drei Blitzpartien noch keine Entscheidung gefallen, entscheidet die nächste gewonnene Blitzpartie, wobei insgesamt maximal 10 Partien zu spielen sind. Ist dann noch immer keine Entscheidung gefallen, entscheidet das Los.

Sind beide Spieler einverstanden, kann nach den ersten drei Blitzpartien die Bedenkzeit auf jeweils 5 Minuten pro Spieler verkürzt werden. Die getroffene Abmachung gilt dann für alle noch zu spielenden Partien und ist auf der Ergebnismeldung von beiden Spielern zu dokumentieren.

## **§ 4 Einzel- und Mannschafts-Blitz-Meisterschaften**

### **Absatz 1**

#### **Organisation und Durchführung**

Die Blitzmeisterschaften werden in der Regel von einem Verein übernommen. Dieser sorgt als Ausrichter für die Durchführung des Turniers.

Findet sich kein Ausrichter, legt der zuständige Spielleiter einen Austragungsort fest

Der Sieger erhält den Titel –Blitzmeister des Kreises Augsburg bzw. Kreis - Mannschafts - Blitzmeister – des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

### **Absatz 2**

#### **Mannschaftsaufstellung**

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern und beliebig vielen Ersatzspielern desselben Vereins. Die schriftliche Mannschaftsaufstellung gilt für das ganze Turnier.

Die Mannschaft hat in der gemeldeten Reihenfolge anzutreten. Fehlen Stammspieler, so rücken die verbleibenden Stammspieler auf und die Ersatzspieler schließen sich entsprechend ihrer gemeldeten Reihenfolge nach dem zuletzt aufgestellten Stammspieler an.

Treten mehrere Mannschaften eines Vereins an, so dürfen Stammspieler einer Mannschaft nicht gleichzeitig als Ersatzspieler einer anderen Mannschaft aufgestellt werden

### **Absatz 3**

#### **Sieger- bzw. zur Qualifikation notwendige Wertung bei Einzelturnieren:**

Bei zwei punktgleichen Spielern werden mindestens 2 Partien mit wechselnden Farben gespielt. Bei unentschiedenem Ausgang wird bis zur nächsten Gewinnpartie weiter gespielt. Bei drei und mehr punktgleichen Spielern werden die Stichkämpfe im K.O.- System durchgeführt.

#### **Absatz 4**      **Sieger- bzw. zur Qualifikation notwendige Wertung bei Mannschaftsturnieren:**

- 2 Mannschaftspunkte bei 2,5 oder mehr Brettpunkten
- 1 Mannschaftspunkt bei 2 Brettpunkten
- 0 Mannschaftspunkte bei 1,5 oder weniger Brettpunkten.

Zuerst zählt die Summe der Mannschaftspunkte, bei Gleichstand die Summe der erzielten Brettpunkte. Ist auch dann noch Gleichstand vorhanden, wird bei zwei punktgleichen Mannschaften ein Stichekampf durchgeführt. Endet dieser unentschieden, entscheidet das vorderste Gewinnbrett. Enden alle Partien remis, entscheidet das Los.

Sind 3 oder mehr Mannschaften punkt- und brettgleich, werden Stichekämpfe nach dem K.O.- System durchgeführt, dabei ist bei jedem unentschiedenen Ausgang wie bei zwei punktgleichen Mannschaften zu verfahren.

### **§ 5 Mannschaftsmeisterschaften – Kreisligen**

#### **Absatz 1**      **Die Ligen**

Die Mannschaftsmeisterschaften werden in folgenden Ligen ausgetragen:

- Kreisliga I
- Kreisliga II
- A-Klasse
- B-Klasse
- C-Klasse

Die Kreisligen werden in der Regel mit 8 Mannschaften ausgetragen.

Für die C-Klasse gilt folgende Regelung;

Falls sich 5 oder 6 Mannschaften für die C-Klasse melden, wird die Liga doppelrundig durchgeführt.

Falls sich nur 3 oder 4 Mannschaften für die C-Klasse melden, wird wie folgt verfahren: die B-Klasse wird nach regionalen Gesichtspunkten in zwei Gruppen aufgeteilt und jeweils mit den gemeldeten Mannschaften der C-Klasse aufgefüllt

Falls sich weniger als 3 Mannschaften für die C-Klasse anmelden, wird die B-Klasse entsprechend aufgefüllt.

Eine Mannschaft besteht aus acht Stammspielern (in der C-Klasse aus 6) und unbegrenzt vielen Ersatzspielern.

Die Spielzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge je Spieler und eine weitere halbe Stunde für den Rest der Partie pro Spieler. Nach Abschluss des 40. Zuges von Schwarz und nach Fallen eines Blättchens werden die Uhren um 30 Minuten vorgestellt und die Partie nach den Regeln der FIDE über die Endspurphase zu Ende gespielt.

#### **Absatz 2**      **Die Durchführung**

Die Wettkämpfe werden in einfacher Punktrunde durchgeführt.

- bei Mannschaftssieg, 4,5 (C-Klasse 3,5) oder mehr Brettpunkte erhält die Mannschaft 2 Mannschaftspunkte,
- bei Unentschieden, 4 (C-Klasse 3) Brettpunkte, erhält die jeweilige Mannschaft einen Mannschaftspunkt,
- bei einer Niederlage, 3,5 (C-Klasse 2,5) oder weniger Brettpunkte, erhält die Mannschaft keinen Mannschaftspunkt.

Ist die Summe der Mannschaftspunkte nach Durchgang aller Wettkämpfe bei mehreren Mannschaften gleich, so entscheidet die Zahl der insgesamt erreichten Brettpunkte über die Reihenfolge.

Besteht auch hier Gleichheit, wird wie folgt verfahren:

Die höhere Summe der Mannschaftspunkte der gegenseitig gespielten Wettkämpfe, bei abermaligem Gleichstand die Brettpunkte der gegenseitig gespielten Wettkämpfe; zuletzt Losentscheid.

Wenn bei Gleichstand der Mannschaftspunkte in der Wertung einer Mannschaft Punkte aus kampflosen 8 – 0 Ergebnissen enthalten sind, werden sowohl diese Brettpunkte als auch die von den wertungsgleichen Mannschaften gegen den (die) betreffenden Gegner gestrichen.

### **Absatz 3 Die Anmeldung der Mannschaften**

Jeder Verein meldet seine teilnahmeberechtigten Mannschaften bis zum 15.7. des jeweiligen Jahres an den zuständigen Spielleiter. Später eingehende Anmeldungen werden mit einer Bearbeitungsgebühr von €20,- belegt. Bei Vereinen, die nach dem 15.8. melden, ist der zuständige Spielleiter berechtigt, die Mannschaft in eine niedrigere Liga einzustufen

### **Absatz 4 Die Mannschaftsmeldung**

Die Vereine melden dem zuständigen Spielleiter ihre Mannschaftsaufstellungen, wobei die 8 (bei der C-Klasse 6) Stammspieler und die Ersatzspieler in festgelegter Reihenfolge zu melden sind. Eine Nachmeldung von Spielern ist möglich. Mannschaftsmeldungen, die nach dem 15.8. (Datum des Poststempels) eingehen, werden mit einer Bearbeitungsgebühr von €20,- belegt.

Die Mannschaftsmeldung des Vereins muss enthalten:

Postanschrift – Mannschaftsführer – Telefon – Spiellokal – Spieltag – E-Mail-Verteiler.

Der zuständige Spielleiter kann Mannschaftsnominierungen ganz oder teilweise zurückweisen, wenn nachrangige Bretter um mehr als 300 DWZ-Punkte besser sind, ohne dass dies auf Aufforderung des zuständigen Spielleiters begründet wird.

Die gemeldeten Spieler dürfen nicht bei einer auf höherer Ebene spielenden Mannschaft als Stammspieler gemeldet sein. Im laufenden Spieljahr kann die gemeldete Reihenfolge nicht verändert werden.

### **Absatz 5 Rundeneinteilung**

Der Rundenplan ergibt sich durch die Auslosung durch den zuständigen Spielleiter.

Die Anwendung einer eingeschränkten Auslosung ist zulässig:

- bei Berücksichtigung des Heimrechtswechsels bei sich wiederholenden Paarungen
- zur Vermeidung grober Unausgeglichheiten in den Reiseentfernungen der Auswärtskämpfe der Mannschaften.
- Zur Vermeidung von Begegnungen zwischen Mannschaften mit besonders kurzem Reiseweg in der letzten Runde.
- Zusammenlegung oder Trennung von Mannschaftskämpfen eines Vereins in verschiedenen Ligen. (bessere Ausnutzung des Spiellokals)

Die Termine für die Wettkämpfe werden vom zuständigen Spielleiter festgelegt. Die Termine sind aus der Paarungstabelle ersichtlich.

Die Wettkämpfe finden grundsätzlich am Samstag statt. Beginn der Wettkämpfe ist 18:00 Uhr.

## **Absatz 6 Spielverlegungen**

Spielverlegungen auf einen früheren Termin sind jederzeit möglich, jedoch kann dies bei der letzten Runde nur mit Zustimmung des zuständigen Spielleiters erfolgen.

Spielverlegungen auf einen späteren Termin können nur mit Zustimmung des zuständigen Spielleiters vereinbart werden.

Spielverlegungen auf einen Termin nach der letzten Runde sind nicht möglich.

## **Absatz 7 Bekanntgabe der Ligaansetzungen**

Die Vereine erhalten vom Spielleiter 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 Brettern die weißen Steine.

Der Heimverein sorgt als Ausrichter für die Durchführung des Wettkampfes.

Spiellokaländerungen sind spätestens 3 Tage vor dem Wettkampf dem Gegner und dem zuständigen Spielleiter mitzuteilen und ein ausreichender Lotsendienst bereitzustellen.

## **Absatz 8 Die Mannschaftsaufstellung**

Die Mannschaft hat in der gemeldeten Reihenfolge anzutreten. Fehlen Stammspieler, so rücken die verbleibenden Stammspieler auf und die Ersatzspieler schließen sich entsprechend ihrer gemeldeten Reihenfolge nach dem zuletzt aufgestellten Stammspieler an.

Zulässig ist auch ein Offenlassen bis zu vier Brettern unter Namensnennung der nicht anwesenden Spieler. Ohne Namensnennung werden alle folgenden Spieler als Fehlauflistung gewertet.

Der Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers hat den Verlust des gesamten Wettkampfes mit Aberkennung aller Brettunkte zur Folge.

Spieler dürfen in übergeordneten Ligen dreimal eingesetzt werden, ohne dass sie sich festspielen; eine Doppelrunde bzw. ein Spieltag über mehrere Termine wird dabei als eine Runde angesehen.

## **Absatz 9 Fehlauflistung**

Bei fehlerhafter Rangfolge haben alle Spieler mit kleinerer Rangnummer als ein Spieler, der von ihnen eingesetzt ist, ihre Partie verloren.

Ein Spieler kann an einem Spieltag nur für eine Mannschaft eingesetzt werden, auch wenn sich der Spieltag über eine Doppelrunde oder über mehrere Termine erstreckt.

Ein Einsatz bei weiteren Mannschaften wird bei diesen als Fehlauflistung gewertet, wobei der Einsatz in der höchsten Liga als Ersteinsatz zu werten ist.

Der Einsatz eines nicht mehr startberechtigten Spielers (zu viele Einsätze in höheren Ligen) wird mit Partieverlust bestraft. Alle folgenden Spieler werden als Spieler mit kleinerer Rangnummer (Fehlauflistung) eingestuft.

## **Absatz 10 Nichtantritt von Mannschaften**

Tritt eine Mannschaft nicht zum Wettkampf an oder reist sie später als eine Stunde nach dem vereinbarten Spielbeginn an, hat dies den Verlust des gesamten Wettkampfes mit Aberkennung aller Brettunkte zur Folge.

Treten beide Mannschaften nicht an oder kommen beide Mannschaften mehr als eine Stunde zu spät, wird der Wettkampf mit 0 – 0 Mannschaftspunkten und 0 – 0 Brettunkten gewertet.

Eine Mannschaft gilt auch als nicht angetreten, falls sie mit weniger als vier Spielern antritt.

Eine nicht angetretene Mannschaft wird mit einer Buße von €100,-- belegt. Die Zahlung erfolgt an den Kreisverband. Nach Eingang der Zahlung erhält die angetretene Mannschaft €50,-- Entschädigung vom Kreisverband. Wurde der Wettkampf so rechtzeitig abgesagt, dass die andere Mannschaft nicht antreten musste, oder traten beide Mannschaften nicht an, entfällt die Entschädigung.

#### **Absatz 11 Nichtantritt von Spielern**

Wenn bei einer Mannschaft mehr als ein Brett frei bleibt, so hat der Verein für jedes nicht angetretene Brett eine Buße von EUR 5,-- an den Kreisverband zu entrichten. Spieler, die sich um mehr als eine Stunde nach dem festgesetzten Wettkampfbeginn verspäten, gelten als angetreten, aber die Partie ist kampfflos verloren.

#### **Absatz 12 Mannschaftsführer**

Jede Mannschaft muss einen Mannschaftsführer haben. Dieser gilt dem Kreis und den beteiligten Vereinen gegenüber als berechtigt und verpflichtet, in Angelegenheiten, die seine Mannschaft betreffen, bei Vereinbarungen von Wettkämpfen und während derselben für seine Mannschaft zu handeln. Bei Verhinderung des Mannschaftsführers ist ein anderes Mitglied des Vereins verpflichtet, den Mannschaftsführer zu vertreten. Während des Wettkampfes hat er eine neutrale Position zu allen Fragen, die die Partien betreffen, einzunehmen.

Bei Mannschaftskämpfen sollen die Mannschaftsführer stets die FIDE-Regeln und die aktuell gültige Turnierordnung des Kreisverbands Augsburg mitführen. In Streitfällen sollen sich die beiden Mannschaftsführer um ein gemeinsames Protokoll zum Sachverhalt bemühen.

Der Mannschaftsführer darf die Spielberechtigung und Identität der eingesetzten Spieler der gegnerischen Mannschaft überprüfen.

Der Mannschaftsführer darf bei einem Remisangebot gefragt werden, ob es angenommen werden soll, er darf gefragt werden, ob ein Remisangebot ausgesprochen werden soll, er darf von sich aus einen Spieler seiner Mannschaft auffordern, ein Remisangebot abzugeben. In allen Fällen muss sich der Mannschaftsführer darauf beschränken, einen kurzen Hinweis zu machen, der nicht als Partiekommentar oder Stellungsanalyse ausgelegt werden kann. Diese besondere Befugnis des Mannschaftsführer ist nicht beliebig delegierbar, zu jedem Zeitpunkt darf nur eine einzige, dem Gegner benannte Person, diese Befugnis ausüben.

#### **Absatz 13 Die Wettkampfleitung**

Bei allen Mannschaftskämpfen übernimmt der Mannschaftsführer des Heimvereines die Schiedsrichterfunktion.

Reklamiert ein Spieler in einem Mannschaftskampf Remis nach den Regeln für die Endspurtphase der FIDE so ist Anhang D der FIDE-Regeln anzuwenden, d.h. die Partie ist beendet und auf der Ergebnismeldung wie eine Hängepartie zu vermerken. Die Entscheidung über das Ergebnis der Partie trifft der Spielleiter endgültig.

Wenn ein Mannschaftsführer selbst spielt oder anderweitig verhindert ist, so können die Schiedsrichteraufgaben von anderen Vereinsvertretern mit besonderer Beauftragung übernommen werden. Zu den Schiedsrichteraufgaben gehört es, dafür zu sorgen, dass die Schachregeln genau eingehalten werden (insbesondere die Zeitkontrolle).

Ist in der Partie des Mannschaftsführers einer Mannschaft eine Schiedsrichterentscheidung zu treffen, muss der Spieler seine Befugnisse als Schiedsrichter vorübergehend auf den Mannschaftsführer der Gastmannschaft, und falls dieser nicht anwesend ist, an ein anderes Mitglied seiner Mannschaft übertragen.

Hat der Mannschaftsführer der Heimmannschaft in einem Streitfall erst nach aufwendiger 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 seiner laufenden Partie weniger als z e h n Minuten und ist gerade kein Vertreter anwesend, darf er bei j e d e r seiner Schiedsrichterentscheidung die eigene Schachuhr anhalten.

Endgültige ( d.h. nicht anfechtbare ) Entscheidungen gemäß den FIDE-Regeln darf nur der zuständige Spielleiter treffen.

#### **Absatz 14      Ergebnismeldung**

Das Wettkampfergebnis ist am Spieltag in dem im Ligaheft ausgewiesenen Zeitfenster dem Spielleiter telefonisch oder per Mail zu melden. Gleichzeitig werden Proteste bzw. Remis - Reklamationen der Endspurtphase angekündigt.

Auf das Schicken der Ergebniskarte wird verzichtet. Diese verbleibt beim Mannschaftsführer der Heimmannschaft, außer es liegt ein Protest vor. Im Protestfall ist die Karte an den Spielleiter abzusenden.

Später eingehende Ergebnismeldungen werden mit €5,-- Buße nebst allen anfallenden Kosten dem verantwortlichen Heimverein in Rechnung gestellt.

#### **Absatz 15      Remis-Reklamationen**

Remis-Reklamationen, die zur Beendigung einer Partie führten (Endspurtphase) sind mit der Abgabe der Ergebnismeldung anzumelden. Die Begründung der Reklamation hat innerhalb von 5 Tagen nach dem Wettkampf beim zuständigen Spielleiter zu erfolgen.

#### **Absatz 16      Der Spielleiter**

Der zuständige Spielleiter überprüft die Mannschaftsaufstellungen auf ihre Richtigkeit, Regelverstöße werden nach der Turnierordnung geahndet.

Der zuständige Spielleiter trifft die Entscheidung über das Ergebnis der Partien die entsprechend der Endspurtphase der FIDE-Regeln beendet wurden.

#### **Absatz 17      Wertung**

- der Sieger der Kreisliga I erhält den Titel – Mannschaftsmeister des Kreises Augsburg – für das betreffende Jahr und wird urkundlich bestätigt. Er ist berechtigt, in die zuständige Schwabenliga aufzusteigen
- der Sieger der Kreisliga II erhält den Titel - Mannschaftsmeister der Kreisliga II – des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.
- der Sieger der A-Klasse erhält den Titel - A-Klassen-Sieger – des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt
- der (die) Sieger der B-Klasse erhält (erhalten) den Titel - B-Klassen-Sieger (der jeweiligen Gruppe) – des betreffenden Jahres und wird (werden) urkundlich bestätigt
- der Sieger der C-Klasse erhält den Titel - C-Klassen-Sieger – des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt

Die Anzahl der absteigenden Mannschaften pro Liga beträgt in der Regel 2 Mannschaften aber keinesfalls mehr als drei Mannschaften. Sollte dabei die Anzahl der verbleibenden Mannschaften mehr als acht betragen, so wird in den kommenden Jahren der Abstieg von drei Mannschaften beibehalten, bis wieder die Zahl von acht Mannschaften je Liga erreicht ist. Der Abstieg von drei Mannschaften tritt erstmals in Kraft, wenn in einer Spielzeit mehr als acht Mannschaften in einer Liga vertreten waren. Die letztplatzierte Mannschaft einer Liga steigt immer ab.

Aufsteiger in die Kreisliga I sind die 2 Erstplatzierten der Kreisliga II.

Aufsteiger in die Kreisliga II sind die 2 Erstplatzierten der A-Klasse.

Aufsteiger in die A-Klasse sind die 2 Erstplatzierten der B-Klasse.

Aufsteiger in die B-Klasse sind die 2 Erstplatzierten der C-Klasse.

Der Abstieg aus der Kreisliga I erfolgt in die Kreisliga II.

Der Abstieg aus der Kreisliga II erfolgt in die A-Klasse.

Der Abstieg aus der A-Klasse erfolgt in die B-Klasse.

Der Abstieg aus der B-Klasse erfolgt in die C-Klasse.

## § 6 Mannschaftspokal

- Absatz 1 Die Mannschaftspokalmeisterschaft des Kreisverbandes Augsburg wird alljährlich im K.O.-System auf 2 Ebenen durchgeführt.
- Kreispokal
  - A-Klassenpokal
- Teilnahmeberechtigt sind Vereine, die dem Kreisverband Augsburg angehören. Am Kreispokal können die Vereine der Kreisliga I und II mit je 1 Mannschaft teilnehmen.  
Am A-Klassenpokal können alle Vereine der Klassen A,B,C mit beliebig vielen Mannschaften teilnehmen.  
Die Finalisten des A-Klassenpokals sind für den Kreispokal der folgenden Saison qualifiziert.
- Für die Teilnahme am Pokalturnier wird eine Teilnahmegebühr, die von der Vorstandschaft festgesetzt wird, erhoben.
- Absatz 2 Die Mannschaftsstärke beträgt vier Spieler, die in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden können. Spielberechtigt sind alle Spieler, die beim Kreisverband Augsburg bzw. für den jeweiligen Kreisverband eine Spielberechtigung für das jeweilige Jahr besitzen.  
Die Auslosung und Terminfestsetzung erfolgt durch den zuständigen Spielleiter.
- Der erstgenannte Verein hat Heimrecht und führt an den Brettern 2 und 3 die weißen Steine.
- Die Auslosung erfolgt in der Weise, dass in der Vorrunde die Mannschaften eines Vereins nicht aufeinandertreffen.
- Absatz 3 Die Spielzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge je Spieler und eine weitere halbe Stunde für den Rest der Partie pro Spieler. Nach Abschluss des 40. Zuges von Schwarz und nach Fallen eines Blättchens werden die Uhren um 30 Minuten vorgestellt und die Partie nach den Regeln der FIDE über die Endspurtphase zu Ende gespielt.
- Absatz 4 Gewertet wird der Mannschaftssieg. Bei Gleichstand nach Brettpunkten entscheidet die Berliner Wertung. Ist auch diese gleich, das vorderste Gewinnbrett; enden alle Partien remis, entscheidet das Los.
- Absatz 5 Ohne Angabe von Gründen kann zugunsten des Gegners auf den Wettkampf verzichtet werden. Der Gegner und der Spielleiter sind mindestens drei Tage vor dem angesetzten Termin von der Absage zu verständigen. Spätere Absagen werden als nicht angetreten gewertet.
- Eine Mannschaft mit weniger als zwei Spielern gilt als nicht angetreten. Eine nichtangetretene Mannschaft wird mit einer Geldbuße von €50,-- belegt. Die Zahlung erfolgt an den Kreisverband, die angetretene Mannschaft erhält nach Eingang der Zahlung €25,-- als Entschädigung.
- Absatz 6 Der Sieger des Kreisklassenpokals erhält den Titel – Mannschaftspokalmeister von Augsburg – des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.  
Der Pokal geht in den Besitz des Vereins über.  
Das Pokalturnier wird auf schwäbischer Ebene nach den Regeln des Bezirksverbandes Schwaben fortgesetzt.
- Der Sieger des A-Klassenpokals erhält den Titel – A-Klassenpokalsieger von Augsburg – des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.  
Der Pokal geht in den Besitz des Vereins über.

## **§ 7 Schnellschach – Einzel – und Mannschaftsmeisterschaften**

Absatz 1 Die Durchführung der Schnellschacheinzelmeisterschaften wird vom zuständigen Spielleiter vergeben und findet nur statt, wenn sich ein Verein zur Durchführung findet und sich mindestens 4 Vereine beteiligen.

Die Mannschaftsstärke beträgt vier Spieler und beliebig viele Ersatzspieler

Zusatzregelungen zu den jeweiligen Veranstaltungen werden mit der Ausschreibung bekanntgegeben.

## **§ 8 Mitteilungen und Information**

Absatz 1 Die Internetseite [http://www.schachbezirksverband-schwaben.de/Kr\\_Augsburg/kr\\_augsburg.html](http://www.schachbezirksverband-schwaben.de/Kr_Augsburg/kr_augsburg.html) ist ein Organ des KVA und wird vom zuständigen Spielleiter oder einer von ihm beauftragten Person gepflegt.

Absatz 2 Der KVA versendet alle Unterlagen (Spielpläne, Turnierhefte) per Mail. Deshalb ist jeder Verein angehalten, mindestens eine Mailadresse zu benennen, an die alle Mitteilungen und Informationen zur Weitergabe in den Vereinen gesandt werden. Die Mail-Adresse ist mit der Mannschaftsmeldung bekannt zu geben.

Postalischer Versand kann beantragt werden, wenn der Verein (das Mitglied) entsprechend der Rundenanzahl frankierte und mit Adresse versehene A5-Kouverts an den Spielleiter sendet.

Absatz 3 Auf der Internetseite des KVA werden alle Mannschaftsaufstellungen, Ligaergebnisse, Turniere des Kreisverbandes, Turniereinladungen und Mitteilungen des Vorstandes veröffentlicht.