

T u r n i e r o r d n u n g
des
B e z i r k s v e r b a n d e s S c h w a b e n

Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeine Bestimmungen

- 1.1 Spielregeln
- 1.2 Rauchverbot
- 1.3 Spielberechtigung
- 1.4 Spielleitung
(1. Spielleiter, 2. Spielleiter und Referent für Frauenschach - für die Durchführung eines Turniers ist jeweils einer der genannten Amtsinhaber verantwortlich und dieser wird in der Turnierordnung als **zuständiger Spielleiter** bezeichnet)
- 1.5 Turniere des Bezirksverbandes
- 1.6 Turnierleitung – Durchführung von Turnieren
- 1.7 Auswertung von Turnieren
- 1.8 Mitteilungen und Informationen

2 Schiedsgericht --- Protest --- Einspruch

- 2.1 Schiedsgericht
- 2.2 Protest
- 2.3 Einspruch

3 Einzelmeisterschaften: Herren --- Frauen --- Senioren

- 3.1 Einzelmeisterschaft der Herren
- 3.2 Einzelmeisterschaft der Frauen
- 3.3 Einzelmeisterschaft der Senioren
- 3.4 Wertungsbestimmungen

4 Mannschaftsmeisterschaften --- Schwabenligen

- 4.1 Gliederung der Schwabenligen, Sollstärke der Ligen
- 4.2 Mannschaftsstärke
- 4.3 Anmeldung der Mannschaften
- 4.4 Mannschaftsmeldung
- 4.5 Spielplan, Terminierungen
- 4.6 Spielmodus --- Bedenkzeit --- Durchführung
- 4.7 Mannschaftsaufstellung
- 4.8 Antreten --- Nichtantreten
- 4.9 Mannschaftsführer
- 4.10 Wettkampfleitung
- 4.11 Wettkampfwertung
- 4.12 Ergebnismeldung
- 4.13 Titel
- 4.14 Aufstieg und Abstieg

5 **Dähne-Pokal (Schwäbischer Einzelpokal)**

6 **Mannschaftspokal**

7 **Blitz- und Schnellschachmeisterschaften**

- 7.1 Allgemeine Festlegungen
- 7.2 Schwäbische Blitzschach-Einzelmeisterschaft
- 7.3 Schwäbische Blitzschach-Mannschaftsmeisterschaft
- 7.4 Schwäbische Schnellschach-Einzelmeisterschaft
- 7.5 Schwäbische Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaft

V o r b e m e r k u n g :

Die Turnierordnung soll gewährleisten, dass bei der Organisation und Durchführung aller Turniere des Bezirksverbandes Schwaben die Verpflichtung zur Fairneß eingehalten wird.

Bußgeldforderungen werden vom zuständigen Spielleiter verhängt. Bei Nichteinhaltung der Forderung innerhalb der vorgeschriebenen Frist können, auf Antrag des zuständigen Spielleiters beim 1. Vorsitzenden des Bezirksverbandes Schwaben, Sperren gegen Spieler, Mannschaften und Vereine ausgesprochen werden.

I Allgemeine Bestimmungen

1.1 Spielregeln

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

1.2 Rauchverbot

Bei allen Turnieren des Bezirksverbandes Schwaben besteht striktes Rauchverbot im Spielbereich.

1.3 Spielberechtigung

1.3.1 Jeder Teilnehmer an den Turnieren und Lehrgängen des Bezirksverbandes Schwaben muss einem Verein des Bezirksverbandes angehören und als Spieler beim BSB sowie beim Bayerischen Landessportverband (BLSV) ordnungsgemäß gemeldet sein.

1.3.2 Die Spielgenehmigungs- und Mitgliederverwaltungsordnung des BSB und die Spielerpassordnung des DSB gelten ohne Einschränkungen.

1.3.3 Jedes Mitglied eines Schachvereins oder einer Schachabteilung des Bezirksverbandes Schwaben benötigt zur Teilnahme an Turnieren und Lehrgängen jeder Art eine gültige Spielgenehmigung.

1.4 Spielleitung (1. Spielleiter, 2. Spielleiter, Referent für Frauenschach)

1.4.1 Der zuständige Spielleiter organisiert den Spielbetrieb und ist für die ordnungsgemäße Ausschreibung und Durchführung der Wettkämpfe verantwortlich. Dabei kann er sich von qualifizierten Personen unterstützen aber auch vertreten lassen. Bei der Planung und Vorbereitung des Spielbetriebs ist zu gewährleisten, dass kein Teilnehmer (Verein, Mannschaft oder Spieler) erkennbar benachteiligt wird.

1.4.2 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.

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

1.4.4 Der zuständige Spielleiter meldet die qualifizierten Teilnehmer (Vereine oder Spieler) an die Verantwortlichen beim BSB. Sind weniger Teilnehmer als qualifizierende Plätze vorhanden, kann der zuständige Spielleiter weitere Teilnehmer nach sportlichen Gesichtspunkten berücksichtigen.

1.5 Turniere des Bezirksverbandes

1.5.1 Der Bezirksverband gewährleistet in **jedem Spieljahr** die Durchführung folgender Turniere:

- die *Schwäbische Einzelmeisterschaft der Herren, Frauen und Senioren*
- die *Schwäbischen Mannschaftsmeisterschaften*, bestehend aus 2 Ligen:
Schwabenliga I (SL 1) und Schwabenliga II (SL 2)

Die Schwabenliga II ist in zwei Gruppen aufgeteilt:

Schwabenliga II Nord (SL 2 - Nord)

Schwabenliga II Süd (SL 2 - Süd)

- den *Schwäbischen Einzel-Pokal* („Dähne-Pokal“)
- den *Schwäbischen Mannschaftspokal*
- die *Schwäbische Blitzschach-Einzelmeisterschaft*
- die *Schwäbische Blitzschach-Mannschaftsmeisterschaft*
- die *Schwäbische Schnellschach-Einzelmeisterschaft*
- die *Schwäbische Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaft*

1.5.2 Alle Turniere sind, falls erforderlich, Qualifikationsturniere für die jeweils höhere Ebene beim BSB.

1.5.3 Weitere Turniere können nach Absprache mit der Vorstandschaft des Bezirksverbandes Schwaben durchgeführt werden.

1.6 Turnierleitung – Durchführung von Turnieren

1.6.1 Turnierleitung

Der zuständige Spielleiter ist grundsätzlich Turnierleiter für die in seiner Verantwortung durchgeführten Turniere des Bezirksverbandes und kann sich dabei aber auch durch qualifizierte Personen vertreten lassen.

Falls der zuständige Spielleiter die Turnierleitung nicht übernehmen kann, erhalten die jeweiligen Turnierleiter eine Aufwandsentschädigung vom ausrichtenden Verein, Kreis- oder Bezirksverband nach den jeweils geltenden Vergütungssätzen des BLSV.

1.6.2 Veranstalter

Der Bezirksverband ist grundsätzlich Veranstalter seiner unter Nr. 1.5.1 aufgeführten Turnieren; diese können aber auch Vereinen oder Kreisverbänden des Bezirksverbandes zur Ausrichtung übergeben werden.

1.6.3 Ausrichter

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 Figurensätze), Schreibmaterial (Partieformulare, ggf. Schreibunterlagen und einwandfrei funktionierende Schachuhren) müssen gestellt werden.

1.6.4 Einladung

Die Einladung für das jeweilige Turnier wird vom Ausrichter in Zusammenarbeit mit dem zuständigen Spielleiter an alle Vereine des Bezirksverbandes vorgenommen.

1.6.5 Startgeld und Vergütung

Die Höhe des Startgeldes für die Teilnehmer wird von der Vorstandschaft des Bezirksverbandes in Verbindung mit dem Ausrichter der Meisterschaft festgelegt. Dem Ausrichter wird die im Haushaltsplan des Bezirksverbandes vorgesehene Pauschalvergütung gewährt.

1.7 Auswertung von Wettkämpfen/Turnieren

1.7.1 Alle Turniere auf Bezirksebene, die laut DWZ-Reglement ausgewertet werden dürfen, werden zur DWZ-Auswertung eingereicht.

1.7.2 Ein Turnier des Bezirksverbandes kann außerdem zur ELO-Auswertung eingereicht werden, falls bis zum Anmeldeschluß mehr als die Hälfte der Teilnehmer (Spieler bei Einzeltournieren / Mannschaften bei Mannschaftsturnieren) dafür sind.

1.8 Mitteilungen und Informationen

1.8.1 Die Internetseite www.Schachbezirksverband-Schwaben.de ist ein Organ des Bezirksverbandes und wird vom zuständigen Spielleiter oder einer von ihm beauftragten Person gepflegt.

1.8.2 Der Bezirksverband Schwaben versendet alle relevanten 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.

Jeder Verein kann 4 Mail-Empfänger benennen.

Die Kreisspielleiter erhalten zusätzlich Ausschreibungen zu schwäbischen Turnieren per Post.

Postalischer Versand wird nur für die Saisonhefte, Einladungen zu Sitzungen und Versammlungen und die Abschlußtabellen durchgeführt. Alle Zwischenergebnisse und –Tabellen werden im Internet veröffentlicht und zusätzlich per E-Mail-Rundschreiben bekanntgemacht. Vereine, die Zwischenergebnisse in Schriftform wünschen, können dem zuständigen Spielleiter entsprechend der Rundenzahl frankierte und adressierte A5-Umschläge bereitstellen.

1.8.3 Auf der Internetplattform des Bezirksverbandes Schwaben werden alle Mannschaftsaufstellungen, Ligaergebnisse, Turniere des Bezirksverbandes, Turniereinladungen und Mitteilungen des Vorstandes veröffentlicht.

2 Schiedsgericht - Protest - Einspruch

2.1 Schiedsgericht

- 2.1.1 Das Schiedsgericht wird aus acht Mitgliedern, die alle aus verschiedenen Vereinen des Bezirksverbandes stammen müssen, gebildet, wobei jedem Kreisverband das Vorschlagsrecht für mindestens zwei Mitglieder zusteht.
- 2.1.2 Sämtliche Mitglieder müssen eine gültige Turnierleiter-Lizenz des DSB besitzen. Der Vorsitzende sollte mindestens „Regionaler Schiedsrichter“ sein.
- 2.1.3 Die Mitglieder des Schiedsgerichts werden auf der Jahreshauptversammlung (in geraden Jahren) für die Dauer von z w e i Jahre bestätigt. Der 1. Vorsitzende des Schiedsgerichts sowie sein Stellvertreter werden von der Jahreshauptversammlung gewählt.
- 2.1.4 Mitglieder der erweiterten Vorstandschaft des Bezirksverbandes dürfen dem Schiedsgericht nicht angehören.
- 2.1.5 Das Schiedsgericht tritt unter Leitung des 1. Vorsitzenden oder seines Stellvertreters mit jeweils zwei Beisitzern zusammen und entscheidet innerhalb einer angemessenen Frist.
- 2.1.6 Gehört ein Mitglied des Schiedsgerichts einem Verein an, der Beteiligter in einem Einspruchsverfahren ist, darf es an diesem Verfahren nicht als Beisitzer teilnehmen.

2.2 Protest

- 2.2.1 Proteste, die nicht den Spielbetrieb betreffen, sind beim 1. Vorsitzenden des Bezirksverbandes einzureichen.
- 2.2.2 Proteste, die den Spielbetrieb betreffen, sind beim zuständigen Spielleiter einzureichen. Dazu gehören auch die Proteste gegen die Entscheidungen von Turnierleitern oder Schiedsrichtern.
- 2.2.3 Über den bei ihm eingereichten Protest entscheidet das zuständige Vorstandsmitglied innerhalb einer angemessenen Frist. Ist die Zusendung der Entscheidung als elektronische Nachricht (Fax, Mail usw.) vorgesehen und kann erst nach mehr als vierzehn Tagen erfolgen, ist das genaue Zustellungsdatum vor dem tatsächlichen Versand rechtzeitig mitzuteilen.
- 2.2.4 Sämtliche Proteste sind innerhalb von drei Tagen nach dem Ereignis, das zum Protest führte, anzukündigen. Der Protest ist innerhalb von vierzehn 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.

- 2.2.5 Sind Ankündigung oder Begründung eines Protestes nicht fristgerecht eingegangen, gilt der Protest als nicht eingelegt.
- 2.2.6 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 zuständigen Spielleiter eingetroffen sein.

2.2 Einspruch

- 2.3.1 Gegen die Entscheidung des Bezirksvorsitzenden, des zuständigen Spielleiters und den Letztinstanzen der Kreisverbände ist Einspruch beim Schiedsgericht zulässig.
- 2.3.2 Der Einspruch ist innerhalb von drei Tagen nach Zustellung der Entscheidung (der jeweiligen Vorinstanz) beim Vorsitzenden des Schiedsgerichts einzureichen. Die Begründung dazu ist innerhalb von vierzehn Tagen nach Erhalt der Entscheidung in kopierfähiger Ausfertigung nachzureichen.
- 2.3.3 Mit der Begründung des Einspruchs ist gleichzeitig eine Gebühr von 80,-- € beim Vorsitzenden des Schiedsgerichts zu hinterlegen bzw. auf das Konto des Bezirksverbandes einzuzahlen.
- 2.3.4 Sind Einspruch, Begründung oder Einspruchsgebühr nicht fristgerecht eingegangen, gilt der Einspruch als nicht eingelegt.
- 2.3.5 Die Einspruchsgebühr wird zurückerstattet, wenn der Einspruch in vollem Umfang Erfolg hatte.
Wird der Einspruch innerhalb von vierzehn Tagen nach seiner Absendung zurückgezogen, wird die Gebühr ebenfalls erstattet.
- 2.3.6 Das betroffene Vorstandsmitglied (Bezirksvorsitzender, zuständige Spielleiter bzw. der Vorsitzende des betroffenen Kreisverbandes) ist vom Einspruch beim Schiedsgericht bzw. von dessen Rücknahme mit gleicher Post zu verständigen.
- 2.3.7 Proteste und Einsprüche haben keine aufschiebende Wirkung.
- 2.3.8 Der Vorsitzende des Schiedsgerichts unterrichtet alle Beteiligten des Einspruchsverfahrens über die Entscheidung des Schiedsgerichts.
- 2.3.9 Gegen die Entscheidung des Schiedsgerichts des Bezirksverbandes ist weiterer Einspruch beim Rechtsausschuß des BSB nach den dort geltenden Regelungen möglich.

3 Einzelmeisterschaften: **Herren - Frauen - Senioren**

3.1 Einzelmeisterschaft der Herren

3.1.1 Turniermodus

Die Meisterschaft wird im Regelfalle im Turniermodus „Schweizer System“ ausgetragen. Gespielt werden in der Regel sieben Runden.

3.1.2 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt je Spieler zwei Stunden für 40 Züge (= 1. Phase), zuzüglich 30 Minuten (= 2. Phase oder „Endspurtphase“) für den Rest der Partie.

Nach dem Abschluss des 40. Zuges von Schwarz und dem Fall des Blättchen bei einem Spieler werden die Uhren beider Spieler um 30 Minuten v o r gestellt und die Partie wird nach den FIDE-Regeln für die Endspurtphase zu Ende gespielt.

3.1.4 Titelverleihung

Der Sieger erhält den Titel „*Meister von Schwaben*“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

3.2 Einzelmeisterschaft der Frauen

3.2.1 Anmeldung, Teilnahmeberechtigung

Die Teilnehmerinnen haben sich grundsätzlich für die Teilnahme an der *Einzelmeisterschaft der Herren* anzumelden.

3.2.2 Die Schwäbische Einzelmeisterschaft der Frauen **kann** als selbständiges Turnier durchgeführt werden, wenn sich mindestens 6 Frauen zur Teilnahme an der Einzelmeisterschaft der Herren angemeldet haben.

In diesem Fall wird das Turnier gleichzeitig mit der Herren-Meisterschaft durchgeführt.

Bei **weniger als sechs** Teilnehmerinnen wird die Frauenmeisterschaft in die Einzelmeisterschaft der Herren eingefügt.

3.2.3 Die Siegerin bzw. die bestplatzierte Frau bei der Einzelmeisterschaft der Herren erhält den Titel „*Meisterin von Schwaben*“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

3.2.4 Der Austragungsmodus der selbständigen Einzelmeisterschaft der Frauen wird vom Referent für Frauenschach in Absprache mit dem zuständigen Spielleiter festgelegt.

3.2.5 Die Regelungen von Nr. 3.2.2 können auch bei der Blitzschach- und Schnell-schach-Einzelmeisterschaft entsprechend angewendet werden.

3.3 Einzelmeisterschaft der Senioren

- 3.3.1 Teilnahmeberechtigt sind Herren und Frauen folgender Jahrgänge:
Herren: aktuelles Jahr *minus* 59 / Frauen: aktuelles Jahr *minus* 54
- 3.3.2 Die Seniorenmeisterschaft wird in der Regel gleichzeitig mit der Einzelmeisterschaft der Herren ausgetragen. Den Austragungsmodus legt der Spielleiter fest.
- 3.3.3 Der Sieger erhält den Titel „*Seniorenmeister von Schwaben*“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

3.4 Wertungsbestimmungen

- 3.4.1 **R a n g f o l g e**
Bei Punktgleichheit entscheidet über die Rangfolge, soweit notwendig, beim

„Schweizer System“

- die Wertung nach Buchholz,
- die Siegwertung,
- die Wertung nach Sonneborn-Berger,
- die Feinwertung nach Buchholz,
- das Los.

Vom Veranstalter kann vor Beginn des Turniers festgelegt werden, ob bei der Wertung nach Buchholz bzw. auch bei der Feinwertung nach Buchholz eine Streichwertung (nicht Berücksichtigung des Gegners mit den wenigsten Partiepunkten bzw. das Freilos) vorgenommen wird

„Rundensystem“

- die Wertung nach Sonneborn-Berger
- die Siegwertung,
- das Los

4 Mannschaftsmeisterschaften --- Schwabenligen

4.1 Gliederung der Schwabenligen, Sollstärke der Ligen

Die Schwäbischen Mannschaftsmeisterschaften werden in der Schwabenliga I, Schwabenliga II *Gruppe Nord* und Schwabenliga II *Gruppe Süd* ausgetragen.

In der *Gruppe Nord* spielen Mannschaften aus den Kreisverbänden *Nordschwaben* und *Augsburg*,
in der *Gruppe Süd* spielen Mannschaften aus den Kreisverbänden *Südschwaben* und *Mittelschwaben*.

In jeder Schwabenliga spielen in der Regel a c h t Mannschaften (Sollstärke).

4.2 Mannschaftsstärke, --Vereinsquote

Eine Schwabenliga-Mannschaft besteht aus a c h t Stammspielern und bis zu zwölf Ersatzspielern desselben Vereins in einer festgelegten Reihenfolge. Ein Verein darf nur eine Mannschaft je Liga stellen.

4.3 Anmeldung der Mannschaften

4.3.1 Jeder Kreisverband meldet seine teilnahmeberechtigten Mannschaften (Aufsteiger aus dem jeweiligen Kreisverband) bis zum 31. Juli des betreffenden Jahres beim zuständigen Spielleiter des Bezirksverbandes an.

4.3.2 Jeder Verein meldet seine teilnahmeberechtigten Mannschaften, sofern sie nicht Aufsteiger aus einem Kreisverband sind, ebenfalls bis zum 31. Juli des betreffenden Jahres beim zuständigen Spielleiter an. Später eingehende Anmeldungen werden mit einer Bearbeitungsgebühr von €20,- belegt. Mannschaften, die erst *nach dem 31. August* angemeldet werden, sind in den Schwabenligen nicht mehr teilnahmeberechtigt und werden in die entsprechenden Kreisverband zurückgestuft.

4.4 Mannschaftsmeldung

4.4.1 Meldeschluß

Sämtliche Mannschaftsmeldungen müssen bis zum 31. August beim zuständigen Spielleiter eingegangen sein.

Vereine, die Mannschaftsmeldungen *nach dem 31. August* abgeben, werden mit einer Bearbeitungsgebühr von €30,- je Mannschaft belegt.

4.4.2 Allgemeine Inhalte der Mannschaftsmeldung

Die in der Mannschaftsmeldung angegebene Reihenfolge von Stamm- und Ersatzspielern ist für die gesamte Spielsaison verbindlich und darf nicht geändert werden.

Die gemeldeten Spieler dürfen nicht zugleich als Stammspieler in einer auf höherer Ebene spielenden Mannschaft gemeldet sein.

Nachmeldungen sind nicht erlaubt.

4.4.3 Einzelheiten der Mannschaftsmeldung

Eine Mannschaftsmeldung hat die folgenden Angaben zu enthalten:

- a) Name, Vorname, Geburtsjahr und Mitglieds-Nummer („Spielerpass-Nr.“) der Spieler (Stamm- und Ersatzspieler)
- b) Kennzeichnung des Mannschaftsführers (wenn andere Kontakt-Adresse angegeben wird), sonst: Anschrift mit Telefon-Nummer (Fax-Nr., Internet-Adresse usw.), wenn er zugleich Kontakt-Adresse der Mannschaft ist.
- c) Anschrift des Spiellokals für Heimspiele (mit Telefon-Nummer)
- d) Tag und Dauer des Spielabends (falls in einem anderen Spiellokal: dessen Anschrift und Telefon-Nummer)
- e) Kontakt-Adresse der Mannschaft (wenn nicht Anschrift des Mannschaftsführers)
- f) Auskunft, wenn gleichzeitige Austragung von Heimkämpfen des Vereins in verschiedenen Ligen nicht möglich ist.

4.4.4 Eingriff durch den Spielleiter

Der zuständige Spielleiter darf Mannschaftsmeldungen ganz oder teilweise zurückweisen, wenn die DWZ eines Spielers um mehr als 300 höher ist als bei den Spielern, die vor ihm gemeldet worden sind und der Verein dies nicht begründet hat.

4.5 Spielplan, Terminierungen

4.5.1 Der Spielplan besteht aus den Wettkampfpaarungen („Paarungstabelle“) und den Terminen sämtlicher Runden für die laufende Spielsaison.

4.5.2 Der zuständige Spielleiter erstellt den Spielplan und lost die Wettkampfpaarungen aus. Dabei ist der Paarungs-Algorithmus der FIDE-Paarungsregeln einzuhalten.

4.5.3 Modifizierte Auslosung („eingeschränkte 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
- Vermeidung von Begegnungen von Mannschaften mit *besonders kurzem* Reiseweg in der *letzten Runde*
- Zusammenlegung oder Trennung von Mannschaftskämpfen eines Vereins in verschiedenen Ligen

4.5.4 Sämtliche Wettkämpfe finden am *Sonntag* statt.
Spielbeginn ist *10:00* Uhr.

4.5.5 Spielverlegungen

Wettkämpfe können jederzeit einvernehmlich auf einen früheren Termin verlegt werden; bei der letzten Runde ist jedoch die Zustimmung des zuständigen Spielleiters erforderlich.

Spielverlegungen auf einen späteren Termin können vereinbart werden, benötigen aber die Zustimmung des zuständigen Spielleiters.

Spielverlegungen auf einen Termin nach der letzten Runde sind nicht erlaubt

4.5.6 Informationspflicht des Spielleiters

Die Vereine erhalten vom zuständigen Spielleiter rechtzeitig vor Beginn der Wettkämpfe die namentlichen Aufstellungen der Mannschaften in der betreffenden Schwabenliga, den Spielplan und - falls erforderlich - ergänzende bzw. erläuternde Hinweise zur Turnierordnung. Jeder Verein erhält pro Mannschaft mindestens ein Text-Exemplar der Mannschaftsaufstellungen („Ligaheft“, „Broschüre“) auf Kosten des Bezirksverbandes.

4.6 Spielmodus -- Bedenkzeit -- Durchführung

- 4.6.1 Die Wettkämpfe werden als Rundenturnier („einfache Punktrunde“) gespielt.
- 4.6.2 Die in der Paarungstabelle zuerst genannten Mannschaften haben Heimrecht und führen an den Brettern mit gerader Nummer die weißen Steine.
- 4.6.3 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler zwei Stunden für 40 Züge (= 1. Phase), zuzüglich eine Stunde (= 2. Phase oder „Endspurtphase“) für den Rest der Partie und diese wird nach den FIDE-Regeln für die Endspurtphase zu Ende gespielt.
- 4.6.4 Der Heimverein sorgt als Ausrichter für die Durchführung des Wettkampfes. Änderungen des Spiellokals sind rechtzeitig (mindestens 3 Tage) vor dem Wettkampf dem Gegner und dem zuständigen Spielleiter mitzuteilen. Ein ausreichender Lotsendienst ist einzurichten.

4.7 Mannschaftsaufstellung

- 4.7.1 Einsatz von Ersatzspielern, unbesetzte Bretter
Die Mannschaft hat in der gemeldeten Reihenfolge anzutreten. 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, falls jeweils ein spielberechtigter Spieler benannt wird. Nach Abgabe der Mannschaftsaufstellung darf an einem unbesetzten Brett kein anderer Spieler als der in der Mannschaftsaufstellung angegebene Spieler eingesetzt werden. Es dürfen bis zu *vier* Bretter offen gelassen werden.
Wird ein Brett *ohne* Namensnennung offen gelassen, gelten alle folgenden Spieler als fehlerhafte Aufstellung (unzulässiger Spielereinsatz).

4.7.2 Unzulässiger Spielereinsatz

- a) 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 die Mannschafts- und Brettpunkte gutgeschrieben.
- b) Spieler, die insgesamt *mehr als einmal* in höheren Klassen gespielt haben, sind für eine tiefere Klasse nicht mehr *einsatzberechtigt*. Der zweimalige Einsatz in einer Doppelrunde gilt als ein Einsatz.
- c) Bei fehlerhafter Reihenfolge haben alle Spieler mit niedrigerer Meldenummer als ein Spieler, der vor ihnen eingesetzt ist, ihre Partie verloren.

- d) 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.
- e) Wird ein Spieler an ein und demselben Spieltag in mehreren Mannschaften eingesetzt, auch wenn sich der Spieltag über eine Doppelrunde oder über mehrere Termine erstreckt, zählt nur der Ersteinsatz in der höchsten Liga, alle weiteren Einsätze werden als Fehlauflistung gewertet. Diese Regelung gilt auch, wenn einer der festgesetzten Wettkämpfe verlegt wurde.

4.8 Antreten --- Nichtantreten

4.8.1 Eine Mannschaft gilt als angetreten, wenn *bis eine Stunde* nach dem festgesetzten Spieltermin mindestens vier Spieler im Spiellokal anwesend sind und die (vollständige!) Mannschaftsaufstellung der gegnerischen Mannschaft oder dem Schiedsrichter übergeben wurde.

4.8.2 Nichtantreten --- Wettkampfabgabe

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 Brettpunkte verloren. Die gegnerische Mannschaft erhält die gesamten Mannschafts- und Brettpunkte. Treten beide Mannschaften nicht an, haben *beide* den Wettkampf ohne Mannschafts- und Brettpunkte verloren (Mannschaftspunkte: 0-0 / Brettpunkte: 0-0).

Diese Regelungen gelten ebenfalls für Mannschaften, die Wettkämpfe in eigener Verantwortung absagen.

4.8.3 Partiebegrinn ohne Züge

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

Gilt eine Mannschaft zum festgesetzten Spieltermin als nicht angetreten werden die Uhren *aller* ihrer Spieler angestellt. Gelten beide Mannschaften als nicht angetreten, müssen *alle Uhren von Weiß* in Gang gesetzt werden. In beiden Fällen darf jedoch keiner der anwesenden Spieler einen Zug an seinem Brett ausführen.

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

4.8.5 Geldbußen

Läßt eine Mannschaft, die als angetreten gilt, *mehr als ein Brett* frei, so hat der Verein für *jedes nicht besetzte Brett* eine Geldbuße von €10,- an den Bezirksverband zu zahlen.

Tritt eine Mannschaft gemäß Nr. 4.8.2 nicht an oder verzichtet sie auf die Austragung des Wettkampfes, wird sie mit einer Geldbuße von €200,- belegt. Nachdem die Geldbuße an den Bezirksverband bezahlt wurde, erhält die angetretene Mannschaft von ihm eine Entschädigung von €100,-. Wurde der Wettkampf so rechtzeitig abgesagt, dass die andere Mannschaft nicht antreten musste, oder traten beide Mannschaften nicht an, entfällt die Entschädigung.

Vereinbarungen von Wettkampfergebnissen, ohne den Mannschaftskampf auszutragen, sind nicht erlaubt. Beide Mannschaften gelten als nicht angetreten und werden mit einer Geldbuße von je €200,- belegt. Der Wettkampf wird für beide Mannschaften mit 0–2 Mannschaftspunkten und 0–8 Brettspunkten gewertet.

4.9 Mannschaftsführer

- 4.9.1 Jede Mannschaft muss einen Mannschaftsführer haben. Dieser gilt dem Bezirksverband 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.
- 4.9.2 Bei Mannschaftskämpfen sollen die Mannschaftsführer stets die FIDE-Regeln und die aktuell gültige Turnierordnung des Bezirksverbandes Schwaben mitführen. In Streitfällen sollen sich die beiden Mannschaftsführer um ein gemeinsames Protokoll zum Sachverhalt bemühen.
- 4.9.3 Der Mannschaftsführer darf die Spielberechtigung und Identität der eingesetzten Spieler der gegnerischen Mannschaft überprüfen.
- 4.9.4 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 Remisgebot 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.

4.10 Wettkampfleitung

- 4.10.1 Bei allen Mannschaftskämpfen übernimmt der Mannschaftsführer der Heimmannschaft die Schiedsrichterfunktion.
- 4.10.2 Reklamiert ein Spieler in einem Mannschaftskampf Remis nach den FIDE-Regeln über die Endspurtphase, 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 zuständige Spielleiter endgültig.
- 4.10.3 Ist in der Partie des Mannschaftsführers einer Mannschaft eine Schiedsrichterentscheidung zu treffen, muss der Spieler seine Befugnisse als Schiedsrichter v o r ü b e r g e h e n d auf den Mannschaftsführer der Gastmannschaft, und falls dieser nicht anwesend ist, an ein anderes Mitglied seiner Mannschaft übertragen.

- 4.10.4 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.
- 4.10.5 Endgültige (d.h. nicht anfechtbare) Entscheidungen gemäß der FIDE-Regeln darf nur der zuständige Spielleiter treffen.

4.11 **W e t t k a m p f w e r t u n g**

- 4.11.1 Gewertet wird zunächst nach Mannschaftspunkten. Die Mannschaftspunkte hängen von den erzielten Brettpunkten ab. Die folgende Festlegungen gelten auch für Mannschaften, die nicht vollzählig angetreten sind.

Mannschaftssieg : 2 Mannschaftspunkte für die siegende Mannschaft
bei 4,5 oder mehr Brettpunkten

Unentschieden: 1 Mannschaftspunkt für jede der beiden Mannschaften
bei 4 Brettpunkten

Niederlage: 0 Mannschaftspunkte bei 3,5 oder weniger Brettpunkten

- 4.11.2 **R a n g f o l g e b e i P u n k t g l e i c h h e i t**

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

A) *Zwei Mannschaften sind punktgleich*:

Das Ergebnis der direkten Begegnung entscheidet; endete diese unentschieden, wird die Berliner Wertung herangezogen. Besteht dann immer noch Gleichstand, zählt die erste Gewinnpartie in der direkten Begegnung (Reihenfolge der Bretter Nr. 1 bis 8). Endeten alle Partien remis, entscheidet das Los.

B) *Mehr als zwei Mannschaften sind punktgleich*:

Aus den ***direkten Begegnungen*** entscheiden der Reihe nach

- a) die Mehrheit der Mannschaftspunkte
- b) die Mehrheit der Brettpunkte
- c) die Mehrheit der Gewinnpartien

Scheiden nach diesen Wertungen Mannschaften aus, so beginnt der Vergleich zwischen den verbleibenden Mannschaften wieder mit dem ersten Kriterium. Bleiben danach zwei Mannschaften übrig, findet der Vergleich nach den Kriterien von Buchst. A) statt.

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 wertungsgleichen Mannschaften gegen den (die) betreffenden Gegner erzielten Brettpunkte gestrichen.

4.12 Ergebnismeldung

- 4.12.1 Der Heimverein ist für die Mitteilung des Wettkampfergebnisses an den zuständigen Spielleiter verantwortlich. Das Ergebnis ist am Spieltag innerhalb des im Ligaheft festgelegten Zeitbereichs telefonisch oder per Mail zu melden. Gleichzeitig sind Proteste und Anträge auf Remis nach Art.10.2 Satz 1 in Verbindung mit Anhang D der FIDE-Regeln anzukündigen. Der Antrag ist innerhalb einer vom zuständigen Spielleiter festgesetzten Frist zu begründen.
- 4.12.2 Wurden weder Proteste noch Remis-Anträge angekündigt, hat der Heimverein auf Verlangen des zuständigen Spielleiters den schriftlichen Ergebnisbericht (z.B. Spielberichtskarte) innerhalb einer festgelegten Frist an ihn zu senden. Verzichtet der zuständige Spielleiter auf die Zusendung des Spielberichts, hat er die daraus entstehenden Folgen zu verantworten. Der Heimverein bewahrt in diesem Fall den Ergebnisbericht bis zum Ende der Spielsaison auf.
- 4.12.3 Unterläßt der Heimverein die telefonische/elektronische Ergebnismeldung und/oder hält er die vorgegebene Frist für die Übersendung des schriftlichen Spielberichts nicht ein, wird gegen ihn eine Geldbuße von €5,- verhängt.

4.13 Titel

Der Sieger der Schwabenliga I erhält den Titel „Mannschaftsmeister von Schwaben“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

Der Sieger der Schwabenliga II Gruppe Nord bzw. Gruppe Süd erhält den Titel „Mannschaftsmeister der Schwabenliga II Gruppe Nord“ bzw. „.....Gruppe Süd“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

4.14 Aufstieg und Abstieg

4.14.1 Aufstieg

Die erstplatzierte Mannschaft in der Rangliste einer Schwabenliga nach der letzten Wettkampfrunde ist grundsätzlich aufstiegsberechtigt.

Der Aufstieg aus der Schwabenliga I erfolgt in die zuständige bayerische Liga. Die Anzahl der Aufsteiger richtet sich nach den Bestimmungen des BSB.

Aufsteiger in die Schwabenliga I ist jeweils eine Mannschaft aus der Schwabenliga II Gruppe Nord bzw. Gruppe Süd.

Aufsteiger in eine Gruppe der Schwabenliga II ist jeweils eine Mannschaft aus den zugeordneten Kreisverbänden (s. Nr. 4.1!).

4.14.2 Abstieg

Die letztplatzierte Mannschaft in der Rangliste einer Schwabenliga nach der letzten Wettkampfrunde steigt immer ab.

Der Abstieg aus der Schwabenliga I erfolgt in die für den Verein zuständige Schwabenliga II.

Der Abstieg aus der Schwabenliga II erfolgt in den für den Verein zuständigen Kreisverband.

4.14.3 Anzahl der Absteiger --- Sollstärke der Ligen

Pro Liga steigen nicht mehr als drei Mannschaften ab.

Der Abstieg von drei Mannschaften tritt erstmals in Kraft, wenn eine Liga in einer Spielzeit aus mehr als acht Mannschaften bestand.

Enthält die Liga weiterhin mehr als acht Mannschaften, wird in den folgenden Spieljahren der Abstieg von drei Mannschaften so lange beibehalten, bis wieder die Zahl von acht Mannschaften (Sollstärke) je Liga erreicht worden ist.

5 Dähne-Pokal (schwäbischer Einzelpokal)

- 5.1 Der Bezirksverband stellt den schwäbischen Vertreter für die Pokalkämpfe um den Dähne-Pokal auf bayerischer Ebene. Die gemeldeten Vertreter der Kreisverbände (pro Kreisverband ein Teilnehmer) ermitteln den Sieger des Bezirksverbandes im K.O.-System.
- 5.2 Der zuständige Spielleiter lost die Paarungen aus und legt die Spieltermine fest. Der erstgenannte Spieler hat Heimrecht und führt die schwarzen Steine in der Partie.
- 5.3 Bei den Wettkämpfen auf Bezirksebene spielen die Teilnehmer pro Runde eine Partie.
- 5.4 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler z w e i Stunden für 40 Züge (= 1. Phase), zuzüglich e i n e Stunde (= 2. Phase oder „Endspurtphase“) für den Rest der Partie und diese wird nach den FIDE-Regeln für die Endspurtphase zu Ende gespielt.
- 5.5 Endet eine Partie unentschieden, werden anschließend d r e i Blitzpartien mit einer Bedenkzeit von jeweils 10 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, 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.

6 Mannschaftspokal

- 6.1 Die Mannschaftspokal-Meisterschaft des Bezirksverbandes wird alljährlich im K.O.-System ausgetragen.
- 6.2 Teilnahmeberechtigt sind für jeden Kreisverband zwei Mannschaften, die aber nicht demselben Verein angehören können.
Sagt die Mannschaft eines Kreisverbandes vor der ersten Runde ihre Teilnahme ab, kann der zuständige Spielleiter eine weitere Mannschaft aus demselben Kreisverband teilnehmen lassen.
- 6.3 Der zuständige Spielleiter legt den Termin für jede Runde fest und lost die Paarungen aus. Dabei dürfen in der Vor- und Zwischenrunde die Mannschaften eines Kreisverbandes nicht aufeinander treffen.
- 6.4 Die Mannschaftsstärke beträgt vier Spieler, die in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden können. Es können beliebig viele Ersatzspieler gemeldet werden. Eine Mannschaft mit weniger als zwei Spielern gilt als nicht angetreten und hat eine Geldbuße von €100,- an den Bezirksverband zu zahlen. Die gegnerische Mannschaft erhält € 50,- als Entschädigung.
- 6.5 Ohne Angabe von Gründen kann auf den Wettkampf zu Gunsten des Gegners verzichtet werden. Die gegnerische Mannschaft und der Spielleiter sind davon mindestens drei Tage vor dem angesetzten Termin zu verständigen. Eine verspätete Absage gilt als nicht angetreten.
- 6.6 Der in der Paarung zuerst genannte Verein hat Heimrecht und führt an den Brettern 2 und 3 die weißen Steine.
- 6.7 Die Bedenkzeit beträgt je Spieler zwei Stunden für 40 Züge (= 1. Phase), zuzüglich eine Stunde (= 2. Phase oder „Endspurtphase“) für den Rest der Partie und diese wird nach den FIDE-Regeln für die Endspurtphase zu Ende gespielt.
- 6.8 Gewertet wird der Mannschaftssieg. Bei Gleichstand nach Brettpunkten entscheidet das vorderste Gewinnbrett, enden alle Partien remis, entscheidet das Los.
- 6.9 Der Sieger erhält den Titel „Mannschaftspokalmeister von Schwaben“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.
- 6.10 Der Pokal des Bezirksverbandes geht in den Besitz des Vereins über.

7 Blitzschach - und Schnellschachmeisterschaften

7.1 Allgemeine Festlegungen

Blitzschach- bzw. Schnellschachmeisterschaften werden nach den FIDE-Regeln für Blitz- bzw. Schnellschach ausgetragen.

Der Ausrichter hat die FIDE-Regeln für Blitz- bzw. Schnellschach im Turniersaal deutlich lesbar auszuhängen.

Die Blitz- und Schnellschach-Meisterschaften werden möglichst an einem Tag ausgetragen.

7.2 Schwäbische Blitzschach – Einzelmeisterschaft

7.2.1 Rangfolge bei Punktgleichheit (soweit notwendig)

Sind zwei Spieler punktgleich, werden drei Blitzpartien (Stichkämpfe) mit wechselnden Farben ausgetragen. Bei unentschiedenem Ergebnis wird bis zur nächsten Gewinnpartie weiter gespielt.

Bei drei und mehr punktgleichen Spielern werden die Stichkämpfe im K.O.-System ausgetragen.

7.2.2 Titelverleihung

Der Sieger erhält den Titel „*Schwäbischer Blitzschach-Meister*“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

7.3 Schwäbische Blitzschach – Mannschaftsmeisterschaft

7.3.1 Jeder Verein kann mit beliebig vielen Mannschaften teilnehmen.

7.3.2 Mannschaftsstärke, Mannschaftsaufstellung

Eine Mannschaft besteht aus vier Stammspielern und beliebig vielen Ersatzspielern.

Die schriftlich abgegebene Mannschaftsmeldung gilt während des gesamten Turniers.

7.3.4 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.

Nehmen mehrere Mannschaften eines Vereins teil, dürfen die Stammspieler einer Mannschaft nicht als Ersatzspieler bei einer der anderen Mannschaften eingesetzt werden.

7.3.5 Wertung

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

2,5 oder mehr Brett-punkte	erbringen	2 Mannschaftspunkte
2,0 Brett-punkte	erbringen	1 Mannschaftspunkt
1,5 oder weniger Brett-punkte	erbringen	0 Mannschaftspunkte

7.3.6 **Rangfolge bei Punktgleichheit** (soweit notwendig)
 Zuerst zählt die Summe der erreichten Mannschaftspunkte. Bei Punktgleichheit entscheidet die Summe der erzielten Brettunkte. Besteht auch hier Gleichstand, wird bei zwei punktgleichen Mannschaften ein StICKkampf 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 Brettunkten, so werden StICKkämpfe nach dem K.O.-System ausgetragen. Dabei ist bei jedem unentschieden ausgegangenen StICKkampf die endgültige Entscheidung wie bei zwei punktgleichen Mannschaften herbeizuführen

7.3.7 **Titelverleihung**
 Die Siegermannschaft erhält den Titel „*Schwäbischer Blitzschach-Mannschaftsmeister*“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

7.4 Schwäbische Schnellschach – Einzelmeisterschaft

7.4.1 Der zuständige Spielleiter vergibt die Ausrichtung direkt an einen Verein oder einen Kreisverband im Bezirksverband bzw. legt den Austragungsort fest.

7.4.2 Der Sieger erhält den Titel „*Schwäbischer Schnellschach-Meister*“ des betreffenden Jahres und wird urkundlich bestätigt.

7.5 Schwäbische Schnellschach – Mannschaftsmeisterschaft

7.5.1 Der zuständige Spielleiter vergibt die Ausrichtung direkt an einen Verein oder einen Kreisverband im Bezirksverband bzw. legt den Austragungsort fest.

7.5.2 **Mannschaftsstärke, Mannschaftsaufstellung**
 Eine Mannschaft besteht aus vier Stammspielern und beliebig vielen Ersatzspielern.
 Die schriftlich abgegebene Mannschaftsmeldung gilt während des gesamten Turniers.

7.5.3 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.

7.5.4 **Wertung**
 Die Zahl der Mannschaftspunkte hängt von der Anzahl der erkämpften Brettunkte ab. Für einen einzelnen Mannschaftskampf gilt:

2,5 oder mehr Brettunkte	erbringen	2 Mannschaftspunkte
2,0 Brettunkte	erbringen	1 Mannschaftspunkt
1,5 oder weniger Brettunkte	erbringen	0 Mannschaftspunkte

7.5.5 Rangfolge bei Punktgleichheit (soweit notwendig)

Zuerst zählt die Summe der erreichten Mannschaftspunkte. Bei Punktgleichheit entscheidet die Summe der erzielten Brettpunkte. Besteht auch hier Gleichstand, wird bei zwei punktgleichen Mannschaften ein StICKkampf 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 Brettpunkten, so werden StICKkämpfe nach dem K.O.-System ausgetragen. Dabei ist bei jedem unentschieden ausgegangenen StICKkampf die endgültige Entscheidung wie bei zwei punktgleichen Mannschaften herbeizuführen

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

Diese Turnierordnung ersetzt die bisher gültige vom 1. 9. 1998 und gilt ab dem 1.8.2003.

1. Vorsitzender

gez. G. Decker

1. Spielleiter

gez. C. Wlokka