

Turnierordnung

für den

Kreisverband Hof - Bayreuth

A. Spielbetrieb und Spielberechtigung

1. Meisterschaften
2. Spielberechtigung
3. Einzelmeisterschaften allgemeine Klasse
4. Einzelmeisterschaft der Damen
5. Einzelmeisterschaft der Jugend
6. Einzelmeisterschaft der Senioren
7. Pokaleinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
8. Blitzeinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
9. Blitzeinzelmeisterschaft der Jugend
10. Schnellschacheinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
11. Schnellschacheinzelmeisterschaft der Jugend
12. Mannschaftsmeisterschaft der Klassen A, B, C und D
13. Zulassung von Mannschaften
14. Mannschaftsmindeststärke
15. Betreuer der Jugendlichen und Mannschaftsführer der Jugendmannschaften
16. Mannschaftsaufstellung
17. Nachmeldung von Spielern
18. Spielgemeinschaften
19. Einsatz von Spielern
20. Auslosung und Paarungen
21. Spieltermine und Spieltage
22. Heimrecht
23. Ergebniswertung
24. Wettkampfleitung
25. Ergebnismeldung
26. Mannschaftspokalmeisterschaft
27. Mannschaftsmeisterschaft der Jugend
28. Blitzmannschaftsmeisterschaft und Schnellschachmannschaftsmeisterschaft allgemeine Klasse

B. Spielordnungen

29. Spielregeln
30. Bedenkzeit
31. Rücktritt von Spielern und Mannschaften
32. Strafen
33. Leitung der Wettkämpfe
34. Proteste, Beschwerden, Berufungen
35. Nennfelder, Reugelder und Fahrtkosten

A. Spielbetrieb und Spielberechtigung

1. Meisterschaften

Im Kreisverband Hof-Bayreuth werden alljährlich folgende Meisterschaften angeboten:

1.1. Einzelmeisterschaften

- a) Einzelmeisterschaften allgemeine Klasse
- b) Einzelmeisterschaft der Damen
- c) Einzelmeisterschaft der Jugend
- d) Einzelmeisterschaft der Senioren
- e) Pokaleinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
- f) Blitzeinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
- g) Blitzeinzelmeisterschaft der Jugend
- h) Schnellschacheinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
- i) Schnellschacheinzelmeisterschaft der Jugend

1.2. Mannschaftsmeisterschaften

- a) Mannschaftsmeisterschaft der Klassen A, B, C und D
- b) Pokalmannschaftsmeisterschaft
- c) Mannschaftsmeisterschaft der Jugend
- d) Blitzmannschaftsmeisterschaft allgemeine Klasse
- e) Schnellschachmannschaftsmeisterschaft allgemeine Klasse

2. Spielberechtigung

2.1. Teilnahmeberechtigt an den Wettkämpfen des Kreisverbandes sind nur die Mitglieder der dem Kreisverband angeschlossenen Untergliederungen, die ihre Verpflichtungen gegenüber dem Kreisverband, dem Bezirksverband Oberfranken, dem BSB und dem BLSV erfüllt haben. Die Mitglieder müssen dem BSB und dem BLSV ordnungsgemäß gemeldet sein.

2.2. Als Berechtigungsnachweis gilt die Spielgenehmigungsnummer (ZPS-Nummer) des DSB.

2.3. Es gelten die Spielgenehmigungsordnung des DSB und die Mitgliederverwaltungsordnung des BSB.

2.4. Ein Spieler ist nur für den Verein spielberechtigt, für den er aktiv (nicht passiv!) gemeldet ist.

2.5. Für die Erteilung einer „Vorläufigen Spielgenehmigung“ im Kreisverband muss dem Kreisverbandsspielleiter eine Kopie des Antrags an den Referenten für Mitgliedererfassung des BVO zugeschickt werden. Nach Eingang der Meldung – auch telefonischer Vorankündigung – (wenigstens 1 Tag vor dem Wettkampf) kann der Spieler sofort eingesetzt werden.

2.6. Wechselt ein Spieler eines Vereins des Kreisverbandes zu einem anderen Verein des Kreisverbandes, so ist er im neuen Verein erst nach einer Sperrfrist von 3 Monaten nach der Ummeldung spielberechtigt. Dies gilt nicht, wenn der Wechsel in der Zeit vom 1. Mai bis 31. Juli erfolgt und entsprechend mit der Freigabeerklärung des alten Vereins gemeldet wurde.

2.7. Bei einem Wechsel nach dem 31. Juli beginnt die Sperre ab dem 1. Oktober (Beginn des Spieljahres). Der bisherige Verein stellt eine Freigabeerklärung aus, wenn der wechselnde Spieler seine Verpflichtungen gegenüber dem Verein nachgekommen ist.

3. Einzelmeisterschaften allgemeine Klasse

3.1. Die Einzelmeisterschaften der allgemeinen Klasse werden alljährlich in 2 Turnieren angeboten:

3.1.1. Die Einzelmeisterschaft in kompakter Form wird an einem (auch verlängerten) oder zwei Wochenenden ausgetragen. Sie findet zentral an einem Spielort statt.

3.1.2. Die Einzelmeisterschaft in dezentraler Form wird in mehreren Runden ausgetragen, die sich auch über einen längeren Zeitraum des Spieljahres hinziehen können. Bei dieser Meisterschaft können die Spieler der jeweiligen Spielpaarungen Termin und Ort in gegenseitiger Übereinkunft selbst bestimmen. Bis zu einem vom Kreisverbandsspielleiter angesetzten Termin müssen jedoch die einzelnen Spielpaarungen gespielt sein. Können sich die Spieler nicht einigen, so gilt sowohl der Schlusstermin der jeweiligen Runde als auch der vom Kreisverbandsspielleiter angegebene Spielort der Runde für die Teilnehmer als verbindlich.

3.2. Jeder spielberechtigte Spieler darf jedoch nur an einer der beiden Einzelmeisterschaften teilnehmen.

3.3. Die jeweiligen Turniersieger erhalten den Titel „Einzelmeister des Kreisverbands Hof-Bayreuth“. Beide Meister sind berechtigt am Meisterturnier der folgenden Oberfränkischen Einzelmeisterschaften teilzunehmen.

3.4. Beide Einzelmeisterschaften sind jeweils bis zum 15. Dezember des Spieljahres auszutragen.

3.5. Bei beiden Meisterschaften wird bis zu 6 Teilnehmern ein einrundiges Turnier ausgetragen. Bei Punktgleichheit entscheidet die Wertung nach Sonneborn-Berger. Bei mehr Teilnehmern wird nach dem Schweizer System gespielt. Hier entscheidet bei Punktgleichheit die Buchholzwertung.

4. Einzelmeisterschaft der Damen

4.1. Für diese Meisterschaft wird alljährlich ein Turnier angeboten. Der Kreisverbandsspielleiter setzt die Turnierform (wie 3.1.1. oder 3.1.2.) in Absprache mit den Spielerinnen fest.

4.2. Die Siegerin erhält den Titel „Damenmeisterin des Kreisverbands Hof-Bayreuth“.

4.3. Es gilt der Punkt 3.5. entsprechend.

5. Einzelmeisterschaft der Jugend

5.1. Die Einzelmeisterschaft der Jugend findet zeitgleich mit der Einzelmeisterschaft der allgemeinen Klasse in kompakter Form statt.

Es gelten die Punkte 3.1.1. und 3.5 entsprechend.

5.2. Altersklassen

Zur Bestimmung der Altersklassen gilt das Kalenderjahr am Ende des Spieljahres, also am 31. Juli. Beträgt die Differenz zwischen diesem Kalenderjahr und dem Geburtsjahr des Jugendlichen

20 oder 19	so lautet die Altersklasse U20
18 oder 17	so lautet die Altersklasse U18
16 oder 15	so lautet die Altersklasse U16
14 oder 13	so lautet die Altersklasse U14
12 oder 11	so lautet die Altersklasse U12
10 oder 9	so lautet die Altersklasse U10
8 oder weniger	so lautet die Altersklasse U8

5.3. Die Sieger der jeweiligen Altersklassen erhalten den Titel „Jugendeinzelmeister 20 . . .des Kreisverbands Hof-Bayreuth U . . .

5.4. Auf Wunsch können jüngere Spieler in einer höheren Altersklasse starten.

5.5. Bei geringeren Teilnehmerzahlen können Altersklassen im Turnier in Gruppen zusammengefasst werden. Die Endwertung erfolgt jedoch nach Altersklassen getrennt.

6. Einzelmeisterschaft der Senioren

6.1. Die Einzelmeisterschaft der Senioren wird entsprechend den Punkten 4.1 und 4.3. ausgetragen.

6.2. Für die Altersklassen gilt 5.2. entsprechend:

Beträgt die Differenz zwischen dem Kalenderjahr des 31. Juli und dem Geburtsjahr

60 oder 74	so lautet die Altersklasse Senioren
75 oder mehr	so lautet die Altersklasse Nestoren

6.3. Die Sieger der jeweiligen Altersklassen erhalten den Titel „Seniorenmeister 20 . . .des Kreisverbands Hof-Bayreuth“ beziehungsweise „Nestorenmeister 20. . . des Kreisverbands Hof-Bayreuth“.

7. Pokaleinzelmeisterschaft allgemeine Klasse

7.1. Spielmodus

Gespielt wird im KO-System. Bei Remis werden 2 Blitzpartien zu je 5 Minuten (beginnend mit vertauschten Farben der Pokalpartie) gespielt. Ist dann noch keine Entscheidung gefallen, so entscheidet die nächste gewonnene Blitzpartie.

7.2. Der Pokalsieger erhält den Titel „Pokaleinzelmeister 20. . . des Kreisverbands Hof-Bayreuth“.

7.3. Der Pokalsieger und der unterlegene Pokalfinalist erhalten die Qualifikation für die folgende Pokalmeisterschaft im BVO.

8. Blitzeinzelmeisterschaft allgemeine Klasse

8.1. Es wird nach den gültigen FIDE-Blitzregeln gespielt

8.2. Der Turniersieger erhält den Titel „Blitzeinzelmeister 20. . . des Kreisverbands Hof-Bayreuth“.

8.3. Die ersten 6 des Turniers qualifizieren sich für die Meistergruppe der folgenden Oberfränkischen Blitzeinzelmeisterschaften.

9. Blitzeinzelmeisterschaft der Jugend

9.1. Es wird nach den gültigen FIDE-Blitzregeln gespielt

9.2. Der Turniersieger jeder Altersklasse erhält den Titel „Blitzeinzelmeister 20. . . des Kreisverbands Hof-Bayreuth U“

10. Schnellschacheinzelmeisterschaft allgemeine Klasse

10.1. Es wird nach den gültigen FIDE-Schnellschachregeln gespielt.

10.2. Der Turnierleiter legt Spielmodus und Bedenkzeit fest.

10.3. Der Turniersieger erhält den Titel „Schnellschacheinzelmeister 20. . . des Kreisverbands Hof-Bayreuth“.

11. Schnellschacheinzelmeisterschaft der Jugend

11.1. Es wird nach den gültigen FIDE-Schnellschachregeln gespielt.

11.2. Der Turnierleiter legt Spielmodus und Bedenkzeit fest.

11.3. Die Turniersieger der jeweiligen Altersklassen erhalten den Titel „Schnellschacheinzelmeister 20. . . des Kreisverbands Hof-Bayreuth U . . .“.

12. Mannschaftsmeisterschaft der Klassen A, B, C und D

12.1. Klassen

Die Mannschaftsmeisterschaften werden in folgenden Klassen ausgetragen:
Kreisklasse A, Kreisklasse B, Kreisklasse C mit Mannschaften zu jeweils 8 Spielern
Kreisklasse D mit Mannschaften zu jeweils 4 Spielern

12.2. Kreisklasse A

12.2.1. Die Kreisklasse A spielt in der Regel mit 10 Mannschaften.

12.2.2. Meister und Vizemeister steigen in die Bezirksliga Ost auf.
Sie erhalten den Titel „Mannschaftsmeister 20. . . der A-Klasse des Kreisverbands Hof-Bayreuth“ und
„Vizemannschaftsmeister 20. . . der A-Klasse des Kreisverbands Hof-Bayreuth“

12.2.3. Der Tabellenletzte steigt in die B-Klasse ab.

12.2.4. Wird die Zahl der Mannschaften (z.B. durch nur einen oder gar keinen Absteiger aus der Bezirksliga Ost) nicht erreicht, so steigen die nächstplatzierten Mannschaften aus der B-Klasse auf.

12.2.5. Wird die Zahl der Mannschaften überschritten (z.B. durch drei oder mehr Absteigern aus der Bezirksliga Ost, so spielt die A-Klasse im Folgejahr mit 11 (bzw. 12) Mannschaften.

In diesem Folgespieljahr müssen dann so viele Mannschaften absteigen, damit die Anzahl der Mannschaften im Spieljahr darauf wieder 10 beträgt.

Es müssen jedoch niemals mehr Mannschaften absteigen, als die zu Beginn des Spieljahres, ausgehend von 2 Aufsteigern in die Bezirksliga Ost und 2 Absteigern aus der Bezirksliga Ost, festgelegten Absteigern.

Das heißt

- Aus einer 10 er Liga steigt nur der letzte ab.
- Aus einer 11 er Liga steigen höchstens die letzten beiden ab.
- Aus einer 12 er Liga steigen höchstens die letzten drei ab.

12.3. Kreisklasse B

12.3.1. Der Meister der B-Klasse steigt in die A-Klasse auf.

12.3.2. Die Kreisklasse B spielt in der Regel mit 8 bis 10 Mannschaften.

12.3.3. Der Tabellenletzte steigt in die C-Klasse ab.

12.3.4. Der Kreisverbandsbeirat regelt darüber hinausgehenden Auf- oder Abstieg im Sinne der Punkte 12.4 und 12.5.

12.4. Kreisklasse C

12.4.1. Der Meister der C-Klasse steigt in die B-Klasse auf.

12.4.2. Es gibt keinen Absteiger

12.4.3. Bis zu 10 Mannschaften wird in einer Gruppe gespielt. Wird die Klassenstärke überschritten, so entscheidet der Kreisverbandsbeirat über eine mögliche Aufteilung, bzw. eine Erhöhung der Mannschaften in der B-Klasse.

12.5. Kreisklasse D

12.5.1. Bis zu 10 Mannschaften wird in einer Gruppe gespielt.

12.5.2. Wird die Anzahl 10 überschritten, so wird die Klasse in 2 Gruppen geteilt.

12.5.6. Spieler, die für die Kreisklasse D gemeldet sind, können als Ersatzspieler in den höheren Mannschaften unbeschränkt eingesetzt werden ohne ihre Spielberechtigung für die D-Klasse zu verlieren.

13. Zulassung von Mannschaften

13.1. In der A-Klasse und in der B-Klasse dürfen höchstens zwei Mannschaften eines Vereins spielen. Würde eine weitere Mannschaft durch Erringung der Meisterschaft in eine Klasse aufsteigen, in der schon zwei Mannschaften des gleichen Vereins spielen, so unterbleibt der Aufstieg. In diesem Falle geht das Aufstiegsrecht an die nächstplatzierte aufstiegsfähige Mannschaft über. Steigt eine Mannschaft in eine Klasse ab, in der bereits 2 Mannschaften des gleichen Vereins spielen, so muss die dort schlechter platzierte Mannschaft absteigen (gilt jedoch nicht als erster Absteiger!)

13.2. Verzichtet ein Meister auf sein Aufstiegsrecht, so geht dieses auf den Nächstplatzierten über.

14. Mannschaftsmindeststärke

Zu einem Mannschaftskampf der Kreisklassen A, B und C müssen mindestens 4, zu einem Mannschaftskampf der Kreisklasse D, der Pokalmannschaftsmeisterschaft und der Mannschaftsmeisterschaft der Jugend müssen mindestens 2 Spieler antreten.

15. Betreuer der Jugendlichen und Mannschaftsführer der Jugendmannschaften

Zu jeder Veranstaltung des Kreisverbands sollte ein Erwachsener (über 18) die Jugendspieler seines Vereins betreuen, zu jedem Mannschaftskampf der Jugendlichen sollte ein erwachsener Mannschaftsführer anwesend sein.

16. Mannschaftsaufstellung

16.1. Die Vereine haben bis zu einem vom Kreisverbandsspielleiter festgesetzten Termin die Reihenfolge der Spieler einer jeden Mannschaft und deren Ersatzspieler mit Vornamen, Zunamen, Spielberechtigungsnummer und DWZ in Textform zu melden. Bei Jugendmannschaften muss für jeden Spieler auch das Geburtsjahr angegeben werden.

16.2. Die Zahl der zu meldenden Spieler einer jeden Mannschaft wird auf 20 beschränkt. Diese Einschränkung gilt nicht für die niedrigste Vollmannschaft eines Vereins und ebenso nicht für Mannschaften der D-Klasse und Jugendmannschaften.

16.3. Die Spieler sollten in der Reihenfolge gemäß ihrer DWZ gemeldet werden. Auf keinen Fall dürfen nachrangige Spieler besser als 300 DWZ-Punkte als vor ihnen gemeldete Spieler sein. Ausnahmen von dieser 300-Punkte-Regel müssen dem Kreisverbandsspielleiter mit Abgabe der Mannschaftsmeldung schriftlich begründet werden. Der Kreisverbandsspielleiter entscheidet, ob eine Ausnahme begründet ist und zugelassen wird. Andernfalls wird die Mannschaftsmeldung vom Kreisverbandsspielleiter zurückgewiesen und muss binnen einer Woche neu in Textform dem Kreisverbandsspielleiter übersendet werden.

16.4. Mannschaftsaufstellung ist in der Reihenfolge der gemeldeten Spieler als Brettfolge verbindlich. Umstellungen sind nur um einen Platz nach oben oder unten statthaft.

16.5. Bei Ausfall einzelner Spieler müssen die Ersatzspieler in der gemeldeten Rangfolge unter Aufrücken der Mannschaft unten angeschlossen werden. Zulässig ist auch unter Namensnennung der nicht anwesenden Spieler ein Offenlassen einzelner Bretter.

17. Nachmeldung von Spielern

Die Nachmeldung von Spielern kann jederzeit erfolgen (siehe dazu Punkt 2.5.).

Es ist jedoch nur eine Nachmeldung von Spielern möglich, die zum Zeitpunkt der Abgabe der Mannschaftsmeldung nicht als aktives Mitglied des jeweiligen Vereins im Kreisverband gemeldet waren.

18. Spielgemeinschaften

Spielgemeinschaften zweier (oder mehrerer Vereine) sind in den Kreisklassen A, B, C und D sowie in den Jugendkreisklassen und im Mannschaftspokal in folgenden Formen zulässig:

- a) Alle Mannschaften gehören der Spielgemeinschaft an. Diese Spielgemeinschaft wird in allen Punkten dieser Turnierordnung wie ein einzelner Verein behandelt.
- b) Es wird nur für einen bestimmten Kreis aus Ersatzspielern, die in keiner anderen Mannschaft Stammspieler sind, aus den beteiligten Vereinen eine Mannschaft als Spielgemeinschaft gegründet. In diesem Fall sind die Spieler dieser Mannschaft nur als Ersatzspieler von Mannschaften ihres Vereins spielberechtigt. Über die Zulassung solcher Spielgemeinschaften entscheidet der Kreisverbandsbeirat.

19. Einsatz von Spielern

19.1. Stammspieler

Die für eine Mannschaft gemeldeten Stammspieler dürfen im selben Spieljahr nicht in einer ihrer Mannschaften untergeordneten Klasse oder Mannschaft spielen, auch nicht als Ersatzspieler.

19.2. Eingliederung der Jugendmannschaften

Jugendmannschaften sind keine den Seniorenmannschaften untergeordneten Mannschaften im Sinne dieser Turnierordnung.

19.3. Mehrfacher Einsatz in höheren Klassen

Wird ein Spieler mehr als zweimal in einer höheren Klasse oder Mannschaft als Ersatzspieler eingesetzt, so verliert er seine Spielberechtigung für die nachgeordnete Klasse oder Mannschaft. (Ausnahme siehe TO 12.5.6.) Als Einsatz gilt bereits die namentliche Aufstellung eines Spielers auf der Mannschaftsaufstellung eines Wettkampfes.

19.4. Spielrunde und Termin

Ein Spieler darf in einer Spielrunde nur in einer Mannschaft eingesetzt werden. Zu einer Spielrunde gehören zunächst alle Mannschaftskämpfe, die nach dem Terminplan an demselben Tag stattfinden sollen. Durch Verlegung eines Mannschaftskampfes ändert sich nicht seine Zugehörigkeit zur ursprünglichen Runde.

19.5. Nicht spielberechtigte Spieler – Verstöße zur Brettfolge

Der Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers hat den Verlust seiner und aller nachfolgenden Partien zur Folge, auch wenn die Tatsache der fehlenden Spielberechtigung erst später innerhalb des Spieljahres bekannt wird.

Bei Verstößen gegen die Brettfolge gilt:

Es haben alle Spieler verloren, die an diesem regelwidrigen Bretttausch beteiligt waren.

19.6. Unbegründetes Fernbleiben

Unbegründetes Fernbleiben einer Mannschaft wird für diese mit 0:2 Mannschaftspunkten und 0:8 bzw. 0:4 Brettpunkten gewertet. Der Verein der nicht angetretenen Mannschaft hat außerdem das in dieser Turnierordnung festgelegte Bußgeld zu zahlen.

20. Auslosung und Paarungen

20.1. Die Auslosung wird für alle Klassen alle zwei Jahre (und zwar in Jahren mit ungerader Endziffer) durchgeführt. Im auf das Auslosungsjahr folgenden Jahr mit gerader Endziffer tritt Heimrechtswechsel ein. Lediglich die Auf- und Absteiger werden auf die frei gewordenen Plätze gesetzt.

20.2. Die Auslosung wird vom Kreisverbandsbeirat vorgenommen. Dieser kann auch beschließen, dass Auslosungsnummern von Vereinen getauscht werden, wenn sich dadurch Benachteiligungen von Vereinen mit mehreren Mannschaften vermeiden lassen.

20.3. Die Paarungen werden nach der Paarungstafel in einem Rundenplan festgelegt, den alle Vereine für ihre Mannschaften vor Beginn des Spieljahres erhalten.

20.4. Spielen zwei Mannschaften eines Vereins in einer Klasse, so sind diese in der ersten Runde gegeneinander zu paaren. Kommt im zweiten Jahr eine zweite Mannschaft eines Vereins durch Auf- oder Abstieg in eine Spielklasse, so wird diese auf eine Auslosungsnummer gesetzt, die sie in der ersten Runde auf die Mannschaft ihres Vereins treffen lässt. Die Mannschaft, die ihre Auslosungsnummer abgeben musste, nimmt dafür die frei gewordene Auslosungsnummer ein.

20.5. Ändert sich die Mannschaftszahl in einer Spielklasse, so wird in jedem Fall neu ausgelost.

20.6. Die Wettkämpfe werden in einfacher Punkterunde durchgeführt. Sollte eine Klasse zahlenmäßig schwach besetzt sein, kann doppelrundig gespielt werden. Hierüber entscheidet der Kreisverbandsbeirat.

21. Spieltermine und Spieltage

21.1. Die Termine für die Wettkämpfe werden in einer Gesamtterminliste vor Beginn der Spielsaison durch den Kreisverbandsbeirat festgelegt. Diese Termine haben Vorrang vor Terminen einzelner Vereine.

21.2. Spielverlegungen nach dem angesetzten Spieltermin kann nur der Kreisverbandsspielleiter genehmigen. Ein Vorspielen ist bei beiderseitiger Einigung gestattet, jedoch ist der Kreisverbandsspielleiter von der Spielverlegung zu verständigen.

21.3. Entschuldigungen bei Nichtantreten einer Mannschaft gelten nur bei Vorliegen höherer Gewalt. Die davon betroffene Mannschaft hat ihren Gegner umgehend davon telefonisch zu verständigen. Außerdem ist der Kreisverbandsspielleiter spätestens am nächsten Tag zu unterrichten. Wird höhere Gewalt nachgewiesen, setzt der Kreisverbandsspielleiter einen neuen Termin fest.

21.4. Spielermangel, Veranstaltungen anderer Art, Mangel oder Mängel an Fahrzeugen sowie jahreszeitlich bedingte schwierige Verkehrsverhältnisse gelten nicht als höhere Gewalt.

21.5. Die Verlegung eines Wettkampfes kann ein Verein beantragen, wenn ein Spieler einer Mannschaft zu Veranstaltungen auf überregionaler Ebene abgestellt werden muss und dies vorher nicht bekannt war.

21.6. Die Mannschaftskämpfe finden für die Jugend am Samstag um 14.00 Uhr und für die Erwachsenen am Sonntag um 9.00 Uhr statt, sofern nicht beide Mannschaften einen anderen Spieltermin vereinbaren.

22. Heimrecht

22.1. Aufgaben des Heimvereins

Der Heimverein ist für die Ausrichtung und Durchführung des Wettkampfes, die Bereitstellung des Spielmaterials und des Spiellokals verantwortlich.

22.2. Die Heimmannschaft

Die zuerst genannte gastgebende Mannschaft ist die Heimmannschaft und führt an den Brettern mit ungeraden Zahlen die schwarzen Steine. Bei Spielen an neutralem Ort gilt die in der Paarung an erster Stelle genannte Mannschaft ebenfalls als Gastgeber.

22.3. Heimrechtaufgabe

Bei anderweitiger Belegung des Spiellokals kann der Wettkampf durch Heimrechtaufgabe auch beim Gegner durchgeführt werden. Die Heimrechtaufgabe ist dem Gegner mindestens drei Tage vor dem Spieltermin mitzuteilen.

Tritt eine Heimmannschaft in der Vorrunde auswärts nicht an, so verliert sie das Heimrecht im Rückspiel und muss zum Gegner fahren. Die Farbverteilung bleibt in beiden Fällen bestehen.

22.4. Kein Spiellokal

Steht beiden Vereinen am Spieltermin kein Spiellokal zur Verfügung, so ist umgehend der Kreisverbandsspielleiter zu informieren.

22.5. Ein Verein, der sein Spiel nicht rechtzeitig absagt (drei Tage vor dem Spieltag), zahlt an seinen Gegner 10 Euro für die Unkosten.

23. Ergebniswertung

23.1. Mannschaftspunkte

Mannschaftskämpfe werden wie folgt gewertet:

Eine Mannschaft hat gewonnen, wenn sie mehr Brettpunkte erzielt als der Gegner. Sie erhält 2 Mannschaftspunkte.

Eine Mannschaft erhält 1 Mannschaftspunkt, wenn sie gleich viele Brettpunkte erreicht wie der Gegner.

Eine Mannschaft hat verloren, wenn sie weniger Brettpunkte erzielt als der Gegner. Sie erhält 0 Mannschaftspunkte.

23.2. Rangfolge

Für die Rangfolge zählen zunächst die Mannschaftspunkte. Bei Gleichstand der Mannschaftspunkte (auch zwischen mehreren Mannschaften) entscheidet über die Rangfolge die Summe der erzielten Brettpunkte.

23.3. StICKKämpfe

Es werden nur dann StICKKämpfe ausgetragen, wenn es um Auf- oder Abstieg geht und außer den Mannschaftspunkten auch die erzielten Brettpunkte gleich sind. Endet der StICKkampf unentschieden, entscheidet die Berliner Wertung. Ist auch diese gleich, entscheidet das Los.

23.4. Berliner Wertung

Endet ein StICKkampf unentschieden, so entscheidet die Berliner Wertung.

23.5. Verspätetes Erscheinen

Erscheint ein Spieler mit mehr als einer Stunde Verspätung nach dem festgesetzten Spieltermin im Spiellokal, so hat er seine Partie verloren. (Hierbei entscheidet nicht der tatsächliche Beginn des Wettkampfes.)

24. Wettkampfleitung

24.1. Vor Beginn jedes Wettkampfes haben die Mannschaftsführer ihre Mannschaftsaufstellungen mit Vor- und Zunamen der Spieler und der laufenden Nummer der Mannschaftsaufstellung dem Wettkampfleiter (dies ist in der Regel der Mannschaftsführer der Heimmannschaft) schriftlich bekannt zu geben.

24.2. Nach der Abgabe der Mannschaftsaufstellungen sind Umstellungen der Mannschaften nicht mehr möglich.

24.3. Der Wettkampfleiter hat die Bretter gleichzeitig frei zu geben, wobei alle Schachuhren anzustellen sind.

25. Ergebnismeldung

25.1. Der Heimverein hat das Ergebnis des Wettkampfes sofort per E-Mail, Fax oder Telefon dem Kreisverbandsspielleiter mitzuteilen.

25.2. Der Heimverein bzw. Wettkampfleiter hat ferner das Ergebnis des Wettkampfes mit den Mannschaftsaufstellungen und Partieergebnissen der einzelnen Bretter spätestens einen Tag nach dem Wettkampf dem Kreisverbandsspielleiter in Textform zu übermitteln.

25.3. Im Spielbericht müssen eingetragen sein:

Vor- und Nachname, laufende Nummer in der Mannschaftsaufstellung und die Spielergebnisse. Unbesetzte Bretter sind zu kennzeichnen. Die Spielergebnisse an unbesetzten Brettern sind mit + : - bzw. - : + zu kennzeichnen.

25.4. Die Spielberichte müssen von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden. Beide Vereine haben den Originalspielbericht bis zum Ende der Saison aufzubewahren.

26. Mannschaftspokalmeisterschaft

26.1. Für die Mannschaftspokalmeisterschaft gelten alle bereits in dieser Turnierordnung festgelegten Vereinbarungen, sofern sie nicht durch die folgenden Punkte präzisiert oder verändert werden.

26.2. Austragungsmodus

Gespielt wird mit Mannschaften zu vier Spielern im KO-System.

die Mannschaftspokalmeisterschaft beginnt erst nach dem letzten ausgetragenen Entscheidungsspiel der Kreisklassen. Eine Teilnahmebereitschaft für A- und B-Pokal ist mittels einer Mannschaftsaufstellung schriftlich zu erklären, wobei es möglich ist, an nur einem Pokalwettbewerb teilzunehmen.

26.3. Teilnahmeberechtigung

Pokalmannschaften der A-Klasse:

Jeder Verein kann beliebig viele Mannschaften melden, die in jedem Wettkampf mit beliebiger Aufstellung gebildet werden können. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die für ihren Verein eine gültige Spielgenehmigung haben, die nicht Stammspieler in einer höheren Klasse als der A-Klasse waren und die innerhalb

der gerade abgelaufenen Mannschaftsmeisterschaft als Ersatzspieler in einer höheren Klasse als der A-Klasse nicht öfter als zweimal eingesetzt wurden.

Es ist eine Mannschaftsaufstellung unter Berücksichtigung der voranstehenden Kriterien vor Beginn der Mannschaftspokalmeisterschaft beim Kreisverbandsspielleiter einzureichen. Bei noch laufenden Mannschaftsmeisterschaften - höher als Kreisklasse - sind die „gefährdeten“ Spieler in Bezug des möglichen dritten Einsatzes in der Aufstellung zu kennzeichnen.

Mannschaften von Spielgemeinschaften können nur als Vereinsmannschaft und nicht als Spielgemeinschaftsmannschaft teilnehmen; die Spielklasseneinstufung entspricht der Klasse der Spielgemeinschaft.

Pokalmannschaften der B-, C- oder D-Klasse:

Es gilt das jeweilig Entsprechende für diese Pokalmannschaften: Spieler einer B-Klassenmannschaft, die bereits mehr als zweimal in einer höheren Spielklasse als der B-Klasse eingesetzt waren, dürfen nicht mehr in einer der B-Klasse zugehörigen Pokalmannschaft eingesetzt werden.

Der Verlust der Spielberechtigung eines Spielers für die betreffende Pokalmannschaft tritt kumulativ ein: Wer als Stammspieler einer Mannschaft der B-Klasse in der Mannschaftsmeisterschaft bereits zweimal in einer höheren Klasse als Ersatz eingesetzt war und nun in der Mannschaftspokalmeisterschaft erneut in einer der A-Klasse zugehörigen Pokalmannschaft eingesetzt wird, verliert seine Spielberechtigung für die der B-Klasse zugehörige Pokalmannschaft.

26.4. Heimrecht

In der ersten Runde haben die Mannschaften mit ungerader Auslosungsnummer Heimrecht. In der zweiten Runde haben die Mannschaften mit gerader oder höherer Auslosungsnummer Heimrecht. In den weiteren Runden wird auf einen Wechsel des Heim- oder Gastrechtes geachtet, wobei möglichst nur zweimal hintereinander Heim- oder Gastrecht entstehen sollte. Insgesamt ist ein Ausgleich zwischen Heim- und Auswärtsspielen herbeizuführen.

26.5. Wertung

Die Sieger jeder Spielrunde kommen in die nächste Runde.

Bei einem unentschiedenen Ausgang des Wettkampfes gewinnt in dieser Reihenfolge:

- a) die niederklassige Mannschaft
- b) die bessere Berliner Wertung
- c) der errungene Siegpunkt am Brett mit der niedrigeren Nummer
- d) die Auswärtsmannschaft

26.6. Auslosung

Alle teilnehmenden Mannschaften erhalten eine Auslosungsnummer. Das Teilnehmerfeld ist bei Bedarf um Freilose zu ergänzen, um in der 2. Runde auf 8 oder 16 Mannschaften zu kommen. Die Freilose für die 1. Runde werden auf die letzten Auslosungsnummern gesetzt.

In allen Runden werden - beginnend mit den beiden niedrigsten Auslosungsnummern - immer die zwei Mannschaften gepaart, die die beiden niedrigsten verbliebenen Auslosungsnummern haben.

26.7. Pokalsieger der Kreisklasse A

Der Pokalsieger erhält den Wanderpokal des Kreisverbandes Hof-Bayreuth für ein Jahr und eine Urkunde als Mannschaftspokalmeister des betreffenden Jahres.

Gewinnt eine Mannschaft den Pokal dreimal hintereinander oder insgesamt fünfmal, so geht der Pokal in deren Eigentum über.

Der Vizemeister erhält ebenso eine Urkunde.

26.8. Pokal der Kreisklassen B, C und D

Um diesen Pokal spielen die im laufenden Wettbewerb der allgemeinen Pokalmeisterschaft ausgeschiedenen Mannschaften der Kreisklassen B, C und D.

In der ersten Runde werden die Mannschaften gepaart, die in den beiden ersten Runden der allgemeinen Pokalmeisterschaft ausgeschieden sind. Nach jeder Spielrunde kommen die in der allgemeinen Pokalmeisterschaft ausgeschieden Mannschaften dazu.

Für die Paarungen sind die Auslosungsnummern der allgemeinen Pokalmeisterschaft maßgebend. Bei ungerader Teilnehmerzahl hat die Mannschaft mit der niedrigsten Auslosungsnummer Freilos. Im laufenden Wettbewerb sollte eine Mannschaft höchstens einmal Freilos erhalten. In der vorletzten Runde muss eine Anzahl von vier Mannschaften erreicht werden.

Der Sieger erhält den Wanderpokal der Kreisklassen B, C und D für ein Jahr und eine Urkunde. Der Vizemeister erhält ebenso eine Urkunde.

27. Mannschaftsmeisterschaft der Jugend

27.1. Spielberechtigung

Jeder Verein kann beliebig viele Mannschaften melden. Es dürfen nur Jugendliche eingesetzt werden, die für ihren Verein eine gültige Spielgenehmigung haben, die nicht Stammspieler in einer höheren Klasse als der Jugend Kreisklasse A sind und die innerhalb der Mannschaftsmeisterschaften des betreffenden Spieljahres als Ersatzspieler in einer höheren Klasse nicht öfter als zweimal eingesetzt wurden. Dabei zählt ein Einsatz an einem Doppelspieltag in einer höheren Klasse als ein Einsatz.

27.2. Gastspieler

Zugelassen werden können Gastspieler für eine Jugendmannschaft, wenn die betreffende Jugendmannschaft ohne Gastspieler nicht am Mannschaftsspielbetrieb teilnehmen könnte.

Ebenso kann der oder können die Gastspieler zugelassen werden, wenn ihr Verein keine Jugendmannschaft bilden kann.

Die Entscheidung über die Zulassung trifft der Jugendleiter des Kreisverbands. Die Genehmigung gilt jeweils für ein Spieljahr.

27.3. Jugendspielgemeinschaften

Es können zwischen verschiedenen Vereinen Jugendspielgemeinschaften auch dann gebildet werden, wenn zwischen diesen Vereinen keine Spielgemeinschaft im Spielbetrieb der Erwachsenen besteht.

27.4. Jugendspielklassen

Je nach Eingang der Mannschaftsmeldungen werden eine (Jugend Kreisklasse A) oder mehrere Jugendkreisklassen (dann mit Auf- und Abstieg) gebildet.

27.5. Titel und Urkunden

Die Meister und Vizemeister erhalten Titel und Urkunden für das jeweilige Spieljahr, ebenso die Altersklassen U20 bis U10.

27.6. Aufstieg in die Jugendbezirksligen

Es gelten die jeweiligen Bestimmungen der Jugend-Turnierordnung des Bezirksverbands Oberfranken.

28. Blitzmannschaftsmeisterschaft und Schnellschachmannschaftsmeisterschaft allgemeine Klasse

28.1. Teilnahmeberechtigung

Jeder Verein kann beliebig viele Mannschaften zu je vier Spielern melden, die vor dem Beginn des Turniers mit beliebiger Aufstellung gebildet werden können. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die für ihren Verein eine gültige Spielgenehmigung haben

28.2. Starre Brettfolge

Die vor Beginn des Turniers abgegebene Mannschaftsaufstellung ist verbindlich. Die Spieler müssen die Brettreihenfolge in jeder Runde einhalten. Werden Ersatzspieler eingesetzt, so müssen die Spieler entsprechend aufrücken. Bretter dürfen nur vom 4. Brett her nach vorne frei gelassen werden.

28.3. Paarungen von Mannschaften des gleichen Vereins

Die Mannschaften eines Vereines müssen innerhalb der ersten Runden gegeneinander gepaart werden.

28.4. Spielsystem

Die Blitzmannschaftsmeisterschaft und die Schnellschachmannschaftsmeisterschaft werden im Allgemeinen in einem Rundensystem ausgetragen. Bei geringer Beteiligung kann auch doppelrundig, bei großer Beteiligung kann auch im Schweizer System gespielt werden.

28.5. Wertung

Für die Platzierung entscheiden die Mannschaftspunkte. Bei Punktgleichheit in den Mannschaftspunkten entscheiden im Rundensystem die Brettunkte vor der Sonneborn-Berger Wertung, dem direkten Vergleich und der Berliner Wertung, im Schweizer System entscheidet die Buchholzwertung mit einer Streichwertung vor der Wertung nach Mannschaftssiegen, dem direkten Vergleich und der Berliner Wertung.

28.6. Meisterschaft und Titel

Der Meister erhält den Titel „Blitzmannschaftsmeister 20. . . des Kreisverbands Hof-Bayreuth“ und „Vizeblitzmannschaftsmeister 20. . . des Kreisverbands Hof-Bayreuth“

Der Meister erhält den Titel „Schnellschachmannschaftsmeister 20. . . des Kreisverbands Hof-Bayreuth“ und „Vizeschnellschachmannschaftsmeister 20. . . des Kreisverbands Hof-Bayreuth“

B. Spielordnungen

29. Spielregeln

Für alle Turniere und Wettkämpfe gelten die Spielregeln des Weltschachverbandes (FIDE), soweit nicht Abweichungen in den Regeln des Deutschen Schachbundes (DSB), des Bayerischen Schachbundes (BSB), des Bezirksverbandes Oberfranken (BVO) und in der vorliegenden TO enthalten sind.

30. Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt für jeden Spieler

- a) bei Einzelmeisterschaften zwei Stunden für 40 Züge plus eine halbe Stunde für den Rest der Partie
- b) bei Mannschaftsmeisterschaften zwei Stunden für 40 Züge und eine weitere Stunde für den Rest der Partie
- c) bei der Jugendmannschaftsmeisterschaft 1,5 Stunden für die gesamte Partie

31. Rücktritt von Spielern und Mannschaften

31.1. Rücktritt vor dem Turnier

Tritt ein Spieler oder eine Mannschaft nach vollzogener Auslosung zurück, bevor das Turnier begonnen hat, so sollte neu ausgelost werden, wenn durch den Rücktritt die Turnierdauer verkürzt wird.
Eine zurücktretende Mannschaft gilt als 1. Absteiger.

31.2. Rücktritt vor der Turnierhälfte

Tritt ein Spieler oder eine Mannschaft vor der Hälfte der angesetzten Partien zurück, so werden die bisher erzielten Ergebnisse in der Turnierliste gestrichen. Die zurücktretende Mannschaft gilt als 1. Absteiger.

31.3. Rücktritt nach der Turnierhälfte

Wurde von den angesetzten Partien bereits die Hälfte oder mehr gespielt, so werden die restlichen Partien als verloren gewertet und dem Gegner als gewonnen angerechnet.

32. Strafen

32.1. Nicht ordnungsgemäße Beendigung des Turniers

Wer ein Turnier nicht ordnungsgemäß beendet und hierfür keine zwingenden Gründe nachweist, wird disqualifiziert und kann bis zur Dauer von 12 Monaten für weitere Turniere gesperrt werden.

32.2. Zwangsabstieg

Wenn eine Mannschaft weniger als die Hälfte der vorgesehenen Spiele bestritten hat, so gilt sie als 1. Absteiger und alle vorher erzielten Ergebnisse werden gestrichen.

32.3. Geldbußen bei Nichtantreten von Mannschaften

Die Absage eines Mannschaftskampfes in den Spielklassen A, B, C, D, in den Jugendkreisklassen und in den Spielen der Mannschaftspokalmeisterschaft werden mit folgenden Geldbußen belegt:

a) Die rechtzeitige Absage eines Mannschaftskampfes bis zu drei Tagen vor dem Spieltermin beim Gegner und beim Kreisverbandsspielleiter: 15 Euro

Die rechtzeitige Absage eines Mannschaftskampfes bis zu drei Tagen vor dem Spieltermin beim Gegner und beim Kreisverbandsspielleiter zieht keine Geldbuße nach sich, wenn sich beide Mannschaften auf einen Ausweichtermin einigen können, der vor dem Termin der nächsten Runde liegt.

b) Die verspätete Absage eines Mannschaftskampfes bis zu einem Tag vor dem Spieltermin beim Gegner und beim Kreisverbandsspielleiter: 30 Euro

c) Nichtantreten ohne Absage: 50 Euro

Dabei zahlen die Vollmannschaften der A-, B- und C-Klasse den vollen Betrag, Jugendmannschaften und Pokalmannschaften jeweils den halben Betrag.

32.4. Grobe Verstößen und unsportliches Verhalten

Bei groben Verstößen gegen die Spielordnung und bei unsportlichem Verhalten können gegen Spieler und Vereine Bußen verhängt werden.

32.5. Der Kreisverbandsbeirat entscheidet über die Höhe dieser Geldbußen und Sperren.

33. Leitung der Wettkämpfe

33.1. Der Kreisverbandsspielleiter

Der KVSL oder dessen Stellvertreter bereitet die in der TO genannten Wettkämpfe vor und leitet sie. Dabei achtet er auf die strikte Einhaltung der TO. Im Verhinderungsfall des KVSL oder seines Stellvertreters kann der KVSL hierzu einen befähigten Vertreter bestimmen.

33.2. Der Wettkampfleiter

Bei jedem Wettkampf muss ein mit den Spielregeln vertrauter Wettkampfleiter zugegen sein. Sein Aufgabenbereich ist in Artikel 13 der FIDE festgelegt.

33.3 Der Heimverein stellt den Wettkampfleiter

Der gastgebende Verein stellt bei den Mannschaftskämpfen den Wettkampfleiter.

34. Proteste, Beschwerden, Berufungen

34.1 Protest beim Wettkampfleiter

Gegen die Entscheidung eines Wettkampfleiters kann sofort formlos protestiert werden. Dieser Protest hat keine aufschiebende Wirkung. Auf Weisung des Wettkampfleiters muss weitergespielt werden.

34.2. Schriftlicher Protest beim KVSL

Gegen die Entscheidung eines Wettkampfleiters kann beim KVSL förmlich Protest erhoben werden. Dies muss innerhalb einer Woche nach bekannt werden des gegebenen Anlasses schriftlich geschehen.

34.3 Protestfrist

Der Protest ist innerhalb von zwei Wochen nach dem Eingang des Schreibens vom KVSL zu entscheiden.

34.4. Beschwerde beim Kreisverbandsbeirat

Eine Entscheidung des KVSL kann durch eine Beschwerde beim Kreisverbandsbeirat angefochten werden. Diese ist innerhalb von zwei Wochen nach Eingang der Entscheidung des KVSL in Textform beim Vorsitzenden des Kreisverbandsbeirats einzureichen.

34.5. Berufung beim Rechtsausschuss des BVO

Gegen die Entscheidung des Kreisverbandsbeirats kann innerhalb von zwei Wochen Berufung beim Rechtsausschuss des BVO eingelegt werden.

35. Nenn gelder, Reu gelder und Fahrtkosten

35.1. Höhe der Nenn- und Reu gelder

Der KVSL hat in den Turnierausschreibungen bekannt zu geben, ob und in welcher Höhe Nenn gelder und Reu gelder zu zahlen sind.

35.2. Verwendung der Nenn- und Reu gelder

Nenn gelder und Reu gelder fließen in die Kasse des Kreisverbands.

35.3. Fälligkeit der Reu gelder

Tritt ein gemeldeter Spieler am ersten Spieltag nicht an oder tritt ohne zwingenden Grund vorzeitig vom Turnier zurück oder beendet seine Partien nicht ordnungsgemäß, wird das Reu geld fällig.

35.4. Fahrtkosten

Die bei Mannschafts-, Einzel-, Pokal- und Jugendmeisterschaften entstehenden Fahrtkosten sind vom reisenden Verein selbst zu tragen.

Diese vorliegende Turnierordnung wurde auf der Gründungsversammlung des Kreisverbands Hof-Bayreuth am 06. Juni 2005 in Weißdorf beschlossen und trat ebenda mit sofortiger Wirkung in Kraft.