



Turnierordnung

des

**Schachkreises Mittelfranken Mitte
im Bayerischen Schachbund e. V.**

in der Fassung vom 28.07.2019

I.	Allgemeines	§§ 1-8
II.	Einzelmeisterschaft,	§§ 9-17
III.	Mannschaftsmeisterschaft	§§ 18-30
IV.	Pokalmeisterschaft	§§ 31-34
V.	Pokalmannschaftsmeisterschaft	§§ 35-39
VI.	Blitzeinzelmeisterschaft	§§ 40-42
VII.	Blitzmannschaftsmeisterschaft	§§ 43-49
VIII.	Schnellschacheinzelmeisterschaft	§§ 50-53
IX.	Schnellschachmannschaftsmeisterschaft	§§ 54-58
X.	Schachturniere gemäß § 3 (2)	§ 59
XI.	Strafen	§§ 60-61
XII.	Sonstige Bestimmungen	§§ 62-63

Anhang (Kosten)

I. Teil: Allgemeines

§ 1

Diese Turnierordnung gilt für alle Turniere, die der Kreis Mittelfranken Mitte im Bezirk Mittelfranken des Bayerischen Schachbundes e.V. veranstaltet. Es finden die Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE) Anwendung, soweit nicht Abweichungen in den Regeln des BSB und des DSB bestehen.

§ 2

In den nachfolgenden Bestimmungen ist zu verstehen unter:

<i>Bezirk</i>	der Bezirk Mittelfranken
<i>Kreis</i>	der Kreis Mittelfranken Mitte
<i>Verein</i>	jeder kreisangehörige Verein und jede kreisangehörige Schachabteilung

§ 3

1. Der Kreis veranstaltet im Spieljahr folgende Turniere:
 - a. die Einzelmeisterschaft
 - b. die Mannschaftsmeisterschaft
 - c. die Pokaleinzelmeisterschaft
2. Bei Bedarf kann der Vorstand noch folgende Turniere beschließen:
 - a. die Pokalmannschaftsmeisterschaft
 - b. die Blitzeinzelmeisterschaften
 - c. die Blitzmannschaftsmeisterschaft
 - d. die Schnellschacheinzelmeisterschaft
 - e. die Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaft
 - f. die Meisterschaften der Damen und weiblichen Jugend
 - g. weitere Turniere aller Art
3. Soweit diese Turnierordnung keinen Austragungsmodus enthält, legt die Kreisspielleitung diesen fest.

§ 4

1. Die Turniere werden durch die jeweils zuständigen Spielleiter ausgeschrieben
2. In der Ausschreibung werden die Termine festgelegt, bis zu welchen sich die Teilnehmer (Vereine oder Spieler) anmelden. Zwischen Ausschreibung und Meldetermin müssen mindestens drei Wochen liegen.
3. Die Ausschreibung legt Form und Umfang der Meldung(en) fest.
4. Ein Fristversäumnis bleibt nur dann ohne Folgen, wenn eine nachträgliche Zulassung die Durchführung des Turniers nicht beeinträchtigt. Darüber entscheidet der zuständige Spielleiter.

§ 5

1. Teilnahmeberechtigt an den ausgeschriebenen Turnieren sind alle Vereine und deren Mitglieder unter der Voraussetzung, dass die Meldefristen eingehalten werden, nach der Spielgenehmigungsordnung des BSB gültige Spielgenehmigungen vorliegen und im Einzelfall keine Sperren oder Ausschlüsse entgegenstehen.
2. Die durch einen Bezirk, Landesverband, den BSB oder DSB verhängten Spieler- und Vereinssperren werden in der Regel vom Kreis übernommen

§ 6

1. Bei allen Veranstaltungen und Wettkämpfen des Kreises herrscht ein striktes Rauchverbot.
2. Handys sind im Turniersaal stumm- oder auszuschalten. Bei Störung durch ein Handy verhängt die Spielleitung eine Strafe von € 15.00. Die Turnierleitung kann abweichend davon in der Ausschreibung eine andere Regelung treffen.
3. Der Gebrauch von elektronischen Hilfsmitteln während der Partie führt zum Turnierausschluss.
4. Weitere Maßnahmen erfolgen durch den Vorstand gem. § 60.

§ 7

1. Die Ausrichtung eines Turniers kann einem Verein auf Bewerbung übertragen werden.
2. Für die Dauer eines Turniers kann die Spielleitung ihre Befugnisse ganz oder teilweise einer geeigneten Person widerruflich übertragen.

§ 8

1. Hinsichtlich der Rechtsmittel gelten die Bestimmungen der Kreissatzung (§§ 22 - 24) mit folgender Maßgabe: Betrifft der Einspruch eine Anordnung, die im Rahmen der Einzelmeisterschaft oder eines sonstigen Einzelturniers nach deren Beginn ergeht, so ist er unverzüglich nach Erlass der Anordnung zu erheben. Ein Turnier beginnt im Sinne dieser Bestimmung mit der Auslosung.

II. Teil: Die Einzelmeisterschaft

§ 9

1. Die Kreiseinzelmeisterschaft wird in einer Klasse ausgetragen.
2. Die Teilnehmerzahl ist unbeschränkt.

§ 10

- 1 Die Teilnehmer werden durch die Vereine gemeldet. Die Meldung muss enthalten
 - a) Vor- und Zunamen des Teilnehmers
 - b) die Anschrift des Teilnehmers.
 - c) die Nummer der aktuellen Spielgenehmigung.

§ 11

1. Den Beginn der Meisterschaft, das Turnierlokal und die einzelnen Spieltage legt die Spielleitung fest.

§ 12

1. Die Einzelmeisterschaft wird nach dem Schweizer System ausgetragen. Über Abweichungen entscheidet die Turnierleitung.
2. Im Normalfall werden 7 Runden gespielt.
3. Die angesetzten Runden sind einzuhalten.
4. Partien dürfen außerhalb des Turnierlokals und zu anderer Zeit nur mit Zustimmung des Turnierleiters ausgetragen werden. Verstöße dagegen haben den Verlust der Partie für beide Spieler zur Folge.
5. Das Analysieren von Partien jeder Art im Turnierraum ist verboten.

§ 13

1. Die Wartezeit beträgt 1 Stunde. Maßgebend ist die offizielle Zeit.
2. Die Bedenkzeit je Spieler beträgt 2 Stunden für die ersten 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie, oder 90 Minuten für die ersten 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie mit einem Zuschlag von 30 Sekunden je Zug, ab dem ersten Zug. Welcher Modus verwendet wird regelt die Ausschreibung.

§ 14

1. Die Rangfolge richtet sich nach der Zahl der erzielten Punkte. Bei Punktgleichheit entscheiden der Reihe nach:
 - a. die Buchholzwertung,
 - b. die Sonneborn-Berger-Wertung,
 - c. die Mehrzahl der Gewinnpartien.
2. In den Fällen (1) a) und b) wird bei ungerader Teilnehmerzahl die schlechteste Wertung eines jeden Spielers gestrichen. Sind alle Wertungen gleich, so sind die Spieler auf den gleichen Rang zu setzen.
3. Entscheidet der Rang über den Titel des Kreismeisters oder die Teilnahmeberechtigung an der nachfolgenden Einzelmeisterschaft des Bezirkes, so sind bei zwei Spielern mit der gleichen Wertung zwei Entscheidungspartien auszutragen. Bei erneutem Gleichstand entscheidet unter Farbwechsel die nächste Gewinnpartie.
4. Sind drei oder mehr gleichrangige Spieler vorhanden, so wird unter diesen zunächst ein einfaches Rundenturnier ausgetragen. Bei Gleichstand kommt die Sonneborn-Berger-Wertung zur Anwendung.

5. Zur Einzelmeisterschaft des Bezirkes oder auf höherer Ebene vorberechtigte Spieler brauchen an Entscheidungspartien nur zur Ermittlung des Kreis-Einzelmeisters teilzunehmen.

§ 15

... wurde ersatzlos gestrichen

§ 16

1. Tritt ein Teilnehmer zurück, so hat er dies dem Turnierleiter unverzüglich mitzuteilen.
2. Scheidet ein Teilnehmer während des Turniers aus, so wird er ohne Punkte und Wertung auf den letzten Platz gesetzt. Seine bisherigen Gegner behalten die Wertungspunkte.
3. Ist eine ungerade Teilnehmerzahl vorhanden oder entsteht diese durch Ausscheiden von Teilnehmern, so wird das Freilos immer demjenigen Teilnehmer gegeben, der die wenigsten Punkte hat. Jeder Teilnehmer kann nur einmal ein Freilos erhalten. Jedes Freilos bedeutet einen Punktgewinn.

§ 17

- ~~1.~~ Start- und Reugelder sind gemäß der jeweiligen Ausschreibung vor jeder Auslosung zu entrichten-
2. Die Höhe der Start- und Reugelder setzt der Vorstand fest.
3. Das Reugeld verfällt zu Gunsten des Kreises, wenn der Teilnehmer:
 - a. nach Beginn der Auslosung ohne wichtigen Grund zurücktritt oder
 - b. mindestens zweimal zu einer angesetzten Partie ohne Entschuldigung nicht antritt oder
 - c. wiederholt zulässigen Anordnungen des Turnierleiters nicht nachkommt.
4. Über den Verfall entscheidet der zuständige Spielleiter ~~Vorstand~~. Nicht verfallenes Reugeld ist nach Beendigung des Turniers den Teilnehmern zurückzuerstatten.

III. Teil: Die Mannschaftsmeisterschaft

§ 18

1. Die Mannschaftsmeisterschaft wird in folgenden Kreisligen ausgetragen: Kreisliga 1, 2, 3, 4 und 5. Bei ungenügender Beteiligung kann der Vorstand Ligen zusammenlegen. Bei Bedarf kann er eine zusätzliche Liga mit eigenen Modalitäten ohne Aufstiegsrecht unterhalb der untersten Kreisliga bilden.
2. Jede Liga besteht aus höchstens 10, mindestens 6 Mannschaften.
3. Ausnahmen gelten für die Liga 1 und die unterste Liga. Weitere Ausnahmen kann der Kreisvorstand von Fall zu Fall beschließen.
4. Jeder Liga können höchstens 2 Mannschaften des gleichen Vereins angehören.
5. Ausgenommen von dieser Regelung ist die unterste Liga, in der beliebig viele Mannschaften des gleichen Vereins spielen dürfen.

§ 19

1. Jede Mannschaft besteht aus 8 Stamm- und maximal 10 Ersatzspielern.
2. 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 der Vereinbarung von Wettkämpfen und während derselben für seine Mannschaft zu handeln.
3. Bei Verhinderung des Mannschaftsführers ist ein anderes Mitglied des Vereins verpflichtet, in Vertretung des Mannschaftsführers zu handeln.

§ 20

1. Die Ligazugehörigkeit kann nur durch die jährliche Teilnahme an den Mannschaftswettkämpfen erhalten werden.
- ~~2.~~ ~~Mannschaften, die aussetzen, steigen ab.~~
3. Jede Mannschaft, die während der Mannschaftsmeisterschaft zurücktritt oder ohne triftigen Grund zweimal hintereinander zu Wettkämpfen nicht antritt, steht als Absteiger fest. Die von ihr bis dahin bestrittenen Wettkämpfe werden als nicht gespielt gewertet.
4. Die Absteiger aus der Bezirksliga 2 sind in der Kreisliga 1 spielberechtigt.

§ 21

1. Die teilnehmenden Mannschaften sind von den Vereinen zu jeder Meisterschaft neu zu melden.
2. Für jede Mannschaft ist vor Beginn der Meisterschaft eine Startgebühr zu entrichten. Die Höhe der Gebühr wird von der Mitgliederversammlung im Voraus festgelegt und von der Spielleitung in jeder Ausschreibung mit dem Konto des Kreises bekannt gegeben.
3. Die Mannschaftsmeldungen sind nach Maßgabe der Ausschreibung einzureichen und müssen enthalten:
 1. die Anschrift des Vereins und seines 1. Vorsitzenden,
 2. die Bezeichnung der Mannschaft und der Liga,
 3. die Anschrift und Rufnummer des Mannschaftsführers
 4. die Anschrift und Rufnummer des Spiellokals
 5. den normalen Spieltag des Vereins,
 6. die Reihenfolge der Stamm- und Ersatzspieler mit Zunamen, Vornamen und Mitgliedsnummern.
4. Eine vom Spielleiter bestätigte Ausfertigung der Meldung erhält der Verein zusammen mit den Mannschaftsmeldungen der Gegner zurück.

§ 22

1. Mannschaftsmeldungen für Turniere in höheren Spielklassen als der Kreisliga 1 sind der Kreisspielleitung zur Kenntnis zu bringen. Bei Nichterfüllung dieser Auflage kommt § 4 der Satzung des Kreises zur Anwendung.

§ 23

1. Die gemeldete Reihenfolge der Spieler ist für das ganze Turnier bindend. Ein Nach- oder Ummelden ist in begründeten Fällen mit Zustimmung des Spielleiters zulässig.
2. Bei der Nachmeldung ist anzugeben, in welcher Mannschaft und an welchem Brett das Mitglied eingesetzt werden soll.
3. Mit der Nachmeldung ist eine neue Mannschaftsmeldung gemäß § 21 (3) einzureichen.
4. Ein nachgemeldetes Mitglied kann erst dann eingesetzt werden, wenn die von der Spielleitung bestätigte Nachmeldung und die aktuelle Spielgenehmigung vorliegen.
5. Analog zu § 21 (2) fällt auch bei der Nachmeldung eine Gebühr an, die in der Höhe von der Startgebühr abweichen kann.

§ 24

1. Niemand darf mehr als einer Mannschaft als Stammspieler angehören. Stammspieler dürfen nicht zugleich Mannschaften angehören, die in der gleichen Liga spielen. Kein Stammspieler darf in einer niedrigeren Liga als Ersatzspieler gemeldet werden.
2. Bei Verstößen gegen Absatz 1 ist der gemeldete Spieler nur in der unteren Mannschaft startberechtigt. Der meldende Verein wird gemäß § 4 der Kreissatzung bestraft.
3. Ein Ersatzspieler, der mehr als dreimal in einer höheren Liga eingesetzt wurde, kann fortan nur in dieser oder einer noch höheren Liga aufgestellt werden. Bei mehr als drei Einsätzen in einer höheren Liga werden seine in unteren Ligen erzielten Brettspiele abgezogen, den gegnerischen Mannschaften aber nicht zuerkannt. Die Mannschaftspunkte ergeben sich aus den verbliebenen Brettspielen.

§ 25

1. Die Mannschaftsaufstellung erfolgt nach der gemeldeten Reihenfolge. Alle darin genannten Spieler gelten als eingesetzt. Zulässig ist das Offenlassen einzelner Bretter unter Namensnennung der nicht anwesenden Spieler. Falsch besetzte Bretter und alle nachfolgenden werden genullt.
- ~~2.~~ Zu Beginn eines Wettkampfes haben die Mannschaftsführer die vollständigen Mannschaftsaufstellungen so rechtzeitig auszutauschen, dass die Partien zum festgesetzten Termin begonnen werden können.
3. Der Einsatz eines nicht startberechtigten Spielers (ohne gültige Spielgenehmigung) hat den Verlust des gesamten Wettkampfes unter Aberkennung aller Brettspiele zur Folge.
4. Ein Spieler darf weder in derselben Runde noch am selben Tag in mehr als einer Kreis-Mannschaft eingesetzt werden. Bei einem Verstoß gilt § 25 (1) analog.

§ 26

1. Die Meisterschaft wird in allen Ligen in einfacher Runde ausgetragen. Die Paarungen richten sich nach den üblichen Paarungstabellen. Die Startnummern lost die Spielleitung aus. Spielen zwei oder mehr Mannschaften eines Vereins in einer Liga, so müssen sie in den ersten Runden zusammentreffen.
2. Jede Mannschaft muss mit mindestens 4 Spielern antreten. Für jedes unbesetzte Brett der Reihenfolge 1-4 ist eine Geldbuße von € 10.00 zu zahlen.

§ 27

1. Die Wettkampftermine setzt die Spielleitung fest. Die Wettkämpfe sind spätestens an diesen Terminen auszutragen. Endtermin ist jeweils Freitag 19.30 Uhr. Die Wartezeit beträgt eine Stunde.
2. Den Vereinen steht es frei, frühere Termine zu vereinbaren. Eine Vereinbarung ist nur dann wirksam, wenn sie spätestens 8 Tage vor dem zu vereinbarenden Termin getroffen und die Spielleitung verständigt wird. Die Verlegung eines Wettkampfes um mehr als 14 Tage bzw. der letzten Runde bedarf der Zustimmung der Spielleitung. Verstöße werden nach § 4 der Satzung geahndet.
3. Tritt eine Mannschaft ohne höhere Gewalt (nachweispflichtig) zu einem bestimmten oder vereinbarten Termin nicht an, so hat sie den Wettkampf mit 0:8 verloren.
4. Der Heimverein meldet das Wettkampfergebnis wie in der Ausschreibung angegeben.
5. Vereine, die zu einem Wettkampf nicht antreten und dies der gegnerischen Mannschaft sowie dem Spielleiter nicht spätestens am Tage vor dem Wettkampf mitteilen, haben dem gegnerischen Verein einen Betrag von € 50,00 zu bezahlen. Die Zahlung muss vor der nächsten Spielrunde beim Empfänger eingegangen sein. Dies gilt nicht bei höherer Gewalt.

§ 28

1. Der Gastverein hat an den ungeraden Brettern Weiß.
2. Die Bedenkzeit je Spieler beträgt 2 Stunden für die ersten 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie. Mechanische Uhren werden auf 16.00 Uhr gestellt.

§ 29

1. Die Rangfolge richtet sich nach der Summe der Mannschaftspunkte. Eine Mannschaft mit der höheren Zahl an Brettspunkten erhält drei Mannschaftspunkte. Bei gleicher Zahl an Brettspunkten erhält jede Mannschaft einen Mannschaftspunkt. Eine Mannschaft mit der niedrigeren Zahl an Brettspunkten erhält keinen Mannschaftspunkt.
2. Erreichen mehrere Mannschaften die gleiche Summe von Mannschaftspunkten, so hängt die Rangfolge von der jeweiligen Summe der Brettspunkte ab. Ist auch die Summe der Brettspunkte gleich, entscheidet der direkte Vergleich (auch bei mehreren Mannschaften). Sollte auch der direkte Vergleich keine Entscheidung herbeiführen und von der Reihenfolge hängt Auf- oder Abstieg ab, so muss ein Stichkampf ausgetragen werden, wobei die Gastmannschaft an den Brettern 1, 4, 5 und 8 Weiß hat. Endet der Stichkampf unentschieden, so kommt die *Berliner Wertung* zur Anwendung. Danach entscheidet die höchstplatzierte Gewinnpartie.
3. Wird der Auf- oder Abstieg durch einen kampflös oder nach § 25 entschiedenen Wettkampf bei Anwendung der Brettspunktewertung beeinflusst, so sind die erzielten Brettspunkte aus den Wettkämpfen gegen die entsprechenden Mannschaften bei allen punktgleichen Teams abzuziehen.

§ 30

1. Für den Aufstieg aus der Kreisliga 1 gilt die Bezirks-Turnierordnung. Von den übrigen Kreisligen steigen jeweils die beiden ersten Mannschaften auf.
2. Die Anzahl der Absteiger kann in allen Ligen nach Maßgabe der aus der Bezirksliga 2 abgestiegenen Mannschaften unter Beachtung von § 18 (2) erhöht oder vermindert werden.
3. Verzichtet ein Verein auf das Aufstiegs- bzw. Stichkampfrecht einer Mannschaft, so steht es der in der Tabelle nächstplatzierten Mannschaft zu.

IV. Teil: Die Pokaleinzelsmeisterschaft

§ 31

1. Die Teilnehmerzahl ist unbeschränkt.
2. Die Teilnehmer werden durch die Vereine gemeldet.
3. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, eine komplette Schachgarnitur und eine Uhr mitzubringen.

§ 32

1. Die Meisterschaft wird im Knock-Out-Verfahren ausgetragen.
2. Die Spielleitung lost die Paarungen öffentlich und erst kurz vor jeder Runde unter Hinzuziehung eines Vorstandsmitgliedes oder eines Turnierleiters aus. Nach der Auslosung wird die Farbverteilung bestimmt. Dabei erhält derjenige von den beiden Gegnern Weiß, der in den vorherigen Runden öfters Schwarz hatte. Bei Gleichstand entscheidet das Los.
3. Ort und Zeit der Wettkämpfe setzt die Spielleitung fest.

§ 33

1. Die Bedenkzeit je Spieler beträgt 2 Stunden für die ersten 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie. Mechanische Uhren werden auf 16.00 Uhr gestellt.
2. Bei unentschiedenem Ausgang sind anschließend Blitzpartien mit wechselndem Anzug bis zur Entscheidung zu spielen.
3. Die Bedenkzeit für die Blitzpartien beträgt 10 Minuten für jeden Spieler und jede Partie.

§ 34

Gemäß den Bestimmungen der Einzelsmeisterschaft wird ein Startgeld erhoben.

V. Teil: Die Pokalmannschaftsmeisterschaft

§ 35

1. Die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ist unbeschränkt.
2. Die Meldung erfolgt durch die Vereine.
3. Jede Mannschaft besteht aus 4 Stamm- und 6 Ersatzspielern.

§ 36

1. Die Meisterschaft wird im Knock-Out-Verfahren ausgetragen.
2. Die Spielleitung lost die Paarungen vor jeder Runde unter Hinzuziehung eines Vorstandsmitgliedes oder Turnierleiters aus. Der erstgezogene Verein hat Heimrecht, der Gastverein an Brett 1 und 4 Weiß.
3. Ort und Zeit der Wettkämpfe setzt die Spielleitung fest.

§ 37

1. Die Bedenkzeit je Spieler beträgt für die ersten 40 Züge zwei Stunden und 30 Minuten für den Rest der Partie. Mechanische Uhren werden auf 16.00 Uhr gestellt.
2. Endet ein Wettkampf unentschieden, so kommt die *Berliner Wertung* zur Anwendung. Danach entscheidet die höchstplatzierte Gewinnpartie. Bei Gleichstand ist gemäß § 33 Absatz 2. und 3. zu verfahren.

§ 38

1. Der Aufstieg richtet sich nach der Ausschreibung des Bezirks Mittelfranken.

§ 39

2. Für jede gemeldete Mannschaft wird gemäß § 21 (2) ein Startgeld erhoben.

VI. Teil: Die Blitzeinzelmeisterschaft

§ 40

1. Ort und Zeit der Blitzeinzelmeisterschaft setzt die Spielleitung fest.
2. Die Art und Einzelheiten der Durchführung setzt die Turnierleitung fest.

§ 41

1. Die Zahl der Teilnehmer ist unbeschränkt.
2. Jeder Verein ist verpflichtet, für je zwei gemeldete Teilnehmer eine komplette Schachgarnitur und zwei Schachuhren mit Fallblättchen zu stellen.

§ 42

1. Ein Spieler muss seine gesamten Züge innerhalb der auf seiner Schachuhr eingestellten fünf Minuten ausführen.
2. Vor Beginn eines Turniers sollte der Ausrichter dafür sorgen, dass eine genügende Anzahl von Exemplaren der gültigen Spielregeln im Turnierraum ausgehängt ist.

VII. Teil: Die Blitzmannschaftsmeisterschaft

§ 43

1. Ort und Zeit der Meisterschaft setzt die Spielleitung fest.

§ 44

1. Die Meisterschaft wird mit Vereinsmannschaften im Rundenturnier ausgetragen. Jeder Verein kann höchstens drei Mannschaften stellen. Diese sind in den ersten Runden zu paaren.
2. Eine Mannschaft besteht aus vier Stamm- und höchstens zwei Ersatzspielern. Jeder Spieler muss eine gültige Spielgenehmigung besitzen und darf nur einer Mannschaft angehören.

§ 45

1. Jede Mannschaft muss einen Mannschaftsführer haben. Es gelten die weiteren Bestimmungen des § 19 Absatz 2.
2. Die Mannschaftsmeldung ist gemäß der Ausschreibung an den Spielleiter zu richten.

§ 46

1. Die Aufstellung der Mannschaft erfolgt nach der gemeldeten Brettfolge. Der Tausch um je einen Platz ist erlaubt.
2. Eine nachträgliche Änderung der Mannschaftsmeldung ist nicht möglich.

§ 47

1. Die erstgenannte Mannschaft hat an den ungeraden Brettern Weiß.
2. Jede teilnehmende Mannschaft ist verpflichtet, zwei komplette Schachgarnituren und drei Uhren mitzubringen.

§ 48

1. Die Rangfolge richtet sich nach der Summe der erzielten Mannschaftspunkte. Für einen gewonnenen Wettkampf erhält die Mannschaft zwei Punkte, für einen unentschiedenen einen Punkt und für einen verlorenen null Punkte.
2. Erreichen mehrere Mannschaften die gleiche Punktzahl, so entscheiden die Brettunkte. Sind die Mannschafts- und Brettunkte gleich, müssen nach Anordnung der Turnierleitung StICKämpfe bis zur Entscheidung ausgetragen werden.

§ 49

1. Die Mannschaften der vorderen Tabellenplätze sind gemäß Ausschreibung für die Blitzmannschaftsmeisterschaft des Bezirks qualifiziert.

VIII. Teil: Die Schnellschacheinzelmeisterschaft

§ 50

1. Die Teilnehmerzahl ist unbeschränkt.
2. Die Teilnehmer werden durch die Vereine gemeldet.
3. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, eine komplette Schachgarnitur und eine Uhr mitzubringen.

§ 51

1. Für die Durchführung und Wertung der Wettkämpfe gelten die §§ 12 und 14.

§ 52

1. Ein Spieler muss seine gesamten Züge innerhalb der auf seiner Schachuhr eingestellten 30 Minuten ausführen.

§ 53

1. Der Sieger und die im Rang nachfolgenden sind nach Maßgabe der Bezirks-Turnierordnung berechtigt, an der Schnellschacheinzelmeisterschaft teilzunehmen. Die Meldung erfolgt durch die Kreisspielleitung.

IX. Teil: Die Schnellschachmannschaftsmeisterschaft

§ 54

1. Es gelten die Bestimmungen der Mannschaftsmeisterschaft mit Ausnahme von § 19 (1), § 27 (1), (2) und § 28 (2).

§ 55

1. Jede Mannschaft besteht aus 6 Stamm und 4 Ersatzspielern.

§ 56

1. Für die Wettkämpfe gelten die Schnellschachregeln mit einer Bedenkzeit von 30 Minuten je Spieler.

§ 57

1. Ort und Zeit der Wettkämpfe setzt die Spielleitung fest.

§ 58

1. Die Mannschaften der vorderen Plätze sind gemäß der Ausschreibung des Bezirks für die Schnellschachmannschaftsmeisterschaft des Bezirks qualifiziert.

X. Teil: Die Turniere gemäß § 3 Absatz 2

§ 59

1. Eine Einzelmeisterschaft nach § 3 Absatz 2 wird nur dann ausgetragen, wenn mindestens sechs Spieler daran teilnehmen.
2. Eine Mannschaftsmeisterschaft nach § 3 Absatz 2 wird nur dann ausgetragen, wenn mindestens vier Mannschaften aus mindestens drei Vereinen teilnehmen.
3. Jede Mannschaft muss aus mindestens vier Spielern bestehen.

XI. Teil: Strafen

§ 60

1. Zur Sicherung eines sportlichen Spielbetriebes und einer geordneten Geschäftsführung kann der Vorstand in den nachfolgenden Fällen die in § 4 der Kreissatzung vorgesehenen Strafen verhängen:
 - a. Rücktritt einer gemeldeten Mannschaft oder eines Spielers nach Ablauf der Meldefrist ohne triftigen Grund.
 - b. Nichtantreten einer Mannschaft zu einem bestimmten oder vereinbarten Wettkampf oder eines Spielers zu einer bestimmten oder vereinbarten Partie.
 - c. Spielen unter falschem Namen.
 - d. Unterlassene oder verspätete Meldung eines Ergebnisses.
 - e. Verstoß gegen die geltenden Spiel- und Verhaltensregeln der FIDE.
 - f. Verstoß gegen § 27 Absatz 2.
2. Eine Bestrafung ist nicht mehr zulässig, wenn seit der Tat mehr als sechs Monate verstrichen sind, ohne dass ein Verfahren eingeleitet wurde.

§ 61

1. Solange eine nicht mehr anfechtbare Geldbuße unbezahlt ist, ruht die Teilnahmeberechtigung des Betroffenen sowie des haftenden Vereins für die Turniere des Kreises. Dies gilt auch für nicht bezahlte Kosten.
2. Tritt ein Verein oder ein Einzelspieler nach der Auslosung ohne triftigen Grund zurück, so hat er die anderen Mannschaften oder Teilnehmern dadurch entstandenen Kosten zu tragen. Absatz 1 gilt entsprechend.

XII. Teil: Sonstige Bestimmungen

§ 62

1. Änderungen dieser Turnierordnung sind nur durch die Mitgliederversammlung möglich. Jede Änderung bedarf einer Mehrheit der abgegebenen Stimmen. Enthaltungen und nicht abgegebene Stimmen zählen nicht.

§ 63

1. Diese Turnierordnung tritt am 28.07.2019 in Kraft.
2. Mit ihrem Inkrafttreten verlieren alle früher erlassenen Turnierordnungen und alle sonstigen auf den Spielbetrieb des Kreises sich beziehenden Beschlüsse ihre Geltung mit Ausnahme der Kreisjugend-Turnierordnung.

Für die Richtigkeit:

gez.: Dr. Hubert Seibold, 1. Kreisvorsitzender

Anhang

Festgesetzte Gebühren + Strafen (19.07.02 + 08.07.04):

Einzelmeisterschaft	€ 10,00
Schnell- und Blitz-EM	€ 5,00
Mannschaftsturniere	€ 20,00
Nachmeldung K1 - K3	€ 25,00
Nachmeldung K4 - K6	€ 15,00
Unbesetzte Bretter 1 – 4	€ 10,00 je Brett
Verspätete Ergebnismeldung	€ 12,50
Handyläuten eines Spielers	€ 15,00 (Vereinsstrafe / §6)

Schachkreis Mfr.-Mitte - Raiffeisenbank Neumarkt

IBAN DE33 7606 9553 0000 6037 24

BIC GENODEF1NM1

(bisher BLZ: 760 695 53, Konto 603724)
