

Handbuch des Schach

Bezirks Frankfurt Saison

2009/2010



## *Inhaltsverzeichnis*

- 1. Vorwort**
- 2. Ergebnisdienst und Wettkampfkarten**
- 3. Geschäftsführender Vorstand**
- 4. Erweiterter Vorstand**
- 5. Zusätzliche Kontakte**
- 6. Bezirksoberliga**
- 7. Bezirksliga**
- 8. Bezirksklasse**
- 9. Kreisliga**
- 10. Kreisklasse**
- 11. Satzung**
- 12. Turnierordnung**
- 13. Jugendturnierordnung**
- 14. Fide-Regeln (Stand: 01.07.2009)**

## 1. Vorwort

Dieses Handbuch wird wie in den Vorjahren allen Mannschaftsführern, den Vereinsvorsitzenden und dem Bezirksvorstand zugehen.

Auch wenn es in der Paarungsliste der Bezirksliga anders ausgewiesen ist, werden alle Spiele des Blindenschachklub Frankfurt in Frankfurt, Eschersheimer Landstraße 80 ausgetragen! Die Auswärtsgegner des Blindenschachklubs Frankfurt verlegen also an diesen Austragungsort.

Außerdem bitte ich die gegnerischen Mannschaftsführer dem Blindenschachklub beim Ausfüllen der Wettkampfkarte entsprechend behilflich zu sein, also z.B. auch dafür Sorge zu tragen, das die Karte entsprechend den Vorgaben bei Mathias Leibold eingeht. Vielen Dank!

Die Ergebnismeldung wird erwartet bis spätestens 20.30 Uhr! Danach eingehende Meldungen ziehen im Regelfall eine Strafe in Höhe von 10 Euro nach sich, die mit der nächsten Beitragsrechnung eingezogen werden.

Ich möchte in diesem Zusammenhang darauf hinweisen, dass eine sehr zeitnahe Meldung den Service zur Folge hat, dass die Tabellen unmittelbar danach im Internet zu sehen sind! Es ist selbstverständlich auch möglich, die Ergebnismeldung gesammelt, das heißt wenn mehrere Mannschaften Heimrecht haben, abzugeben!

Mit besten Grüßen  
Mirko Humme  
Ergebnisdienst Bezirk Frankfurt

## 2. Ergebnisdienst und Wettkampfkarten

*a) Telefonisch an: 03222-1429357 oder*

*b) per Email: [ergebnisdienst@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net](mailto:ergebnisdienst@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net)*

*c) Wettkampfkarten: Mathias Leibold, Gründensee Str.33, 60386 Frankfurt*

## 3. Geschäftsführender Vorstand

*komm.Vorsitzender:*

*Thorsten Ostermeier, Kreuzstr.21, 60435 Frankfurt, T: 069/63197931*

*[E:2.vorsitzender@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net](mailto:E:2.vorsitzender@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net)*

*Stv.Vorsitzender:*

*Thorsten Ostermeier, Kreuzstr.21, 60435 Frankfurt, T: 069/63197931*

*[E:2.vorsitzender@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net](mailto:E:2.vorsitzender@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net)*

Schatzmeister:

Thomas Henrich, Rehweide 11, 35440 Linden, T: 06403/6099224

[E:schatzmeister@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net](mailto:eschatzmeister@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net)

Turnierleiter Einzel:

Hans D. Post, Goldackerweg 11, 61440 Oberursel, T: 06171/59611

[E:tlfe@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net](mailto:etlfe@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net)

Turnierleiter Mannschaften:

Hans D. Post, Goldackerweg 11, 61440 Oberursel, T: 06171/59611

[E:tlfm@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net](mailto:etlfm@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net)

Schriftführer:

Hendrik Raab, Theobald-Christ-Str.13, 60316 Frankfurt, T: 069/13827226

[E:schriftfuehrer@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net](mailto:eschriftfuehrer@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net)

Jugendleiter:

Mathias Leibold, Gründensee Str.33, 60386 Frankfurt, T: 069/411236

[E:jugendschach@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net](mailto:ejugendschach@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net)

Frauenschach:

Mirko Humme, Behringstr.12, 35410 Hungen, T: 06402/1006

[E:frauenschach@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net](mailto:efrauenschach@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net)

Seniorenchach:

Klaus Meyer, Georg-Büchner-Str.7c, 60437 Frankfurt, T: 0695073866

[E:seniorenwart@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net](mailto:esenienwart@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net)

Beisitzer:

Gerhard Laux, Unter den Eichen 18, 60596 Frankfurt, T: 069/631 1230

#### 4. Erweiterter Vorstand

##### Ehrenvorsitzender:

Siegfried Weber, Fuldaer Straße 22, 60386 Frankfurt, T: 069/412133

##### Turnierausschuß:

Helmut Escher, Gerhard-Hauptmann-Str.7, 61440 Oberursel, T: 06171/24217

E:turnierausschuss@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Manfred Fußnecker, Inckusstr.18, 60320 Frankfurt, T: 069/37304346

E:turnierausschuss@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Prof.Matthias Willems, Ulmenstr. 7, 61203 Reichelsheim, T: 06035/18221

E:turnierausschuss@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Günter Horny, Hanauer Weg 13, 61352 Bad Homburg, T: 06172/44715

E:turnierausschuss@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

##### Turnierausschuß Ersatz:

Bernd Klostermeyer, Heinrich-Becker-Str.1, 60437 Frankfurt, T: 069/5073908

E:turnierausschuss@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

#### 5. Zusätzliche Kontakte

##### Spielerpassstelle des HSV:

Rainer Blanquett, Rathausberg 7, 36088 Hünfeld, T: 06652/9110261

E:spielerpass@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

##### Wertungen:

Mathias Leibold, Gründensee Str.33, 60386 Frankfurt, T: 069/411236

E:dwz@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

##### Kassenprüfer:

Dieter Haas, Grüner Weg 5, 61118 Bad Vilbel, T: 06101/87354

E:kassenpruefer@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

**Wolfgang Strate, Birkenweg 7, 61273 Wehrheim, T: 06081/3441**

**E:kassenpruefer@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net**

**Bankverbindung des Bezirkes:**

**Postbank Hannover**

**Kontonr: 777-358-301**

**BLZ 250 100 30**

## 6. Bezirksoberliga 2009/2010

### 1 5-02 SC Bergen-Enkheim 1922 e.V. 1 DWZ Schnitt: 1796

1	0170	Pfeffer,Marko	1900	-	44
2	0095	Zimmer,Gerald,Dr.	1796	-	31
3	0173	Kasper,Werner	1841	-	107
4	0126	Sterzik,Peter	1742	-	30
5	0169	Unger,Peter,Dr.	1679	-	52
6	0136	Reitmeier,Markus	1854	-	61
7	0163	Biermas,Rolf	1829	-	60
8	0148	Mersinger,Ralf	1728	-	35

Spiellokal: Stadthalle Bergen, Clubraum 3, Marktstr. 15, 60388 Frankfurt, 06109-23443

Mannschaftsführer: Dr. Gerald Zimmer, Ostpreußenstr. 12, 60388 Frankfurt, 0170-4765409, zimmer@janzenkollegen.de

### 2 5-36 Sabt Frankfurter TV 1860 1 DWZ Schnitt: 1925

1	1016	Rutkowski,Ingo	2166	-	78
2	1017	Smit,Josip	2051	-	69
3	1004	Rondonuwu,Grover	2008	-	14
4	0006	Krzesinski,Paul	1873	-	35
5	1028	Schmitt-Gaedke,Gernot	1962	-	58
6	1034	Pade,Eric	1815	-	32
7	0035	Medvedovski,Michael	1748	-	30
8	0002	Raab,Hendrik	1780	-	26

Spiellokal: Ravenstein-Zentrum, Pfingstweidstraße 7, 60316 Frankfurt

Mannschaftsführer: Josip Smit, Große Seestraße 53, 60486 Frankfurt, 0170-5066057, jossmt@googlemail.com

### 3 5-25 SG Nordwest 1965 Ffm 1 DWZ Schnitt: 1717

1	0304	Weil,Michael	2030	-	58
2	0308	Mustafa,Wail,Dr.	1964	-	16
3	0269	Reinhold,Günther,Dr.	1741	-	24
4	0299	Osthof,Rudolf	1704	-	33
5	0316	Martinez,Yasar	-	-	
6	0216	Skijelj,Huzeir	1537	-	15
7	0036	Kindermann,Klaus	1621	-	56
8	0314	Krawczyk,Joachim	1421	-	3

Spiellokal: Bürgerhaus Nordweststadt, Titus-Forum, Clubraum, Walter-Möller-Platz 2, 60439 Frankfurt, 069/95805-0

Mannschaftsführer: Klaus Kindermann, Gerhart-Hauptmann-Ring 15, 60439 Frankfurt, 069/584258

**4**     **5-03**     ***SC Eschbach im Usinger Land 1***     ***DWZ Schnitt: 1821***

1	0114	Kirchner,Stefan	1949	-	68
2	0113	Kiesewetter,Ralf	1890	-	29
3	0077	Feigl,Markus	1802	-	58
4	0183	van Kan,Thomas	1782	-	29
5	0210	Benikhis,Avram	1800	-	44
6	0117	Schirmer,Karl-Heinz	1749	-	60
7	0116	Schiffmann,Herbert	1876	-	95
8	0181	Stricker,Konstantin	1721	-	55

Spiellokal: Bürgerhaus Eschbach, gegenüber Bolzplatz, Schulstr., 61250 Usingen

Mannschaftsführer: Stefan Kirchner, Pfingstbornstrasse 22a, 61273 Wehrheim, 06081-16205, stefan.kirchner@i-z.de

**5**     **5-42**     ***SK 1858 Gießen e.V. 3***     ***DWZ Schnitt: 1718***

1	0236	Machlin,Maxim	1790	-	42
2	0243	Risius,Philipp	1691	-	50
3	0176	Geiger,Michael	1884	-	61
4	0216	Bolte,Christoph	1850	-	58
5	1019	Wallstabe,Antje	1664	-	44
6	0267	Schmidt,Martin	1714	-	52
7	0044	Schoenweitz,Friedhelm	1565	-	52
8	0021	Fink,Dieter	1583	-	44

Spiellokal: GSW-Gießen, Hannah-Arendt-Str.6, 35394 Gießen

Mannschaftsführer: Friedhelm Schönweitz, Wiesecker Weg 67, 35390 Gießen, 0641/57535, Schoenweitz@skgiessen.de

**6**     **5-04**     ***Schachverein 1926 Fechenheim e.V. 1***     ***DWZ Schnitt: 1828***

1	1003	Hofmann,Reinald	2017	-	55
2	0180	Voelker,Michael	1894	-	46
3	1006	Rossmann,Georg	1871	-	55
4	0005	Huber,Herbert	1812	-	73
5	0197	Stahl,Thomas	1839	-	8
6	0172	Wiegand,Gunter	1706	-	33
7	0202	Mehrwald,Christian	1744	-	87
8	0086	Muthig,Christopher	1741	-	40

Spiellokal: TSG-Turnhalle Fechenheim, Bauernstube / kl.Saal 2, Pfortenstrasse 55, 60386 Frankfurt am Main, 069/42 39 33 3

Mannschaftsführer: Herbert Huber, Schillerstraße 59, 63456 Hanau-Klein Auheim, 06181/6759351, huberhanau@arcor.de



**10 5-26 SC Brett vor'm Kopp Ffm 3 DWZ Schnitt: 1875**

1	0003	Bagatsch,Thomas	1982	-	69
2	0131	Neu,Peter,Dr.	1984	-	15
3	0145	Göbel,Andreas	1987	-	101
4	0108	Knott,Benno	1897	-	20
5	0083	Geiß,Ernst	1893	-	48
6	0030	Koenig,Markus	1840	-	51
7	0166	Bittner,Peter	1721	-	48
8	0006	Geipert,Wilfried	1699	-	38

Spiellokal: Bürgerhaus Bornheim, Alternativ andere Spielstätten der Saalbau Frankfurt, Arnsburger straße, Ffm

Mannschaftsführer: Thomas Bagatsch, Böhmerstraße 63, 60322 Frankfurt, 015 150 663322, bagatsch@t-online.de

**Rundenplan**

**1.Runde am 20.09.2009**

SC Bergen-Enkheim 1	-	SC Brett vor'm Kopp Ffm 3
Frankfurter TV 1860 1	-	SK Bad Homburg 1927 2
SG Nordwest Ffm 1	-	SC Bad Nauheim 3
SC Eschbach i. USI-Land 1-		Bad Vilbeler Sfr. 1
SK 1858 Gießen 3	-	SV 1926 Fechenheim 1

**2.Runde am 04.10.2009**

SC Brett vor'm Kopp Ffm 3-		SV 1926 Fechenheim 1
Bad Vilbeler Sfr. 1	-	SK 1858 Gießen 3
SC Bad Nauheim 3	-	SC Eschbach i. USI-Land 1
SK Bad Homburg 1927 2	-	SG Nordwest Ffm 1
SC Bergen-Enkheim 1	-	Frankfurter TV 1860 1

**3.Runde am 01.11.2009**

Frankfurter TV 1860 1	-	SC Brett vor'm Kopp Ffm 3
SG Nordwest Ffm 1	-	SC Bergen-Enkheim 1
SC Eschbach i. USI-Land 1-		SK Bad Homburg 1927 2
SK 1858 Gießen 3	-	SC Bad Nauheim 3
SV 1926 Fechenheim 1	-	Bad Vilbeler Sfr. 1

**4.Runde am 29.11.2009**

<b>SC Brett vor'm Kopp Ffm 3-</b>		<b>Bad Vilbeler Sfr. 1</b>
<b>SC Bad Nauheim 3</b>	-	<b>SV 1926 Fechenheim 1</b>
<b>SK Bad Homburg 1927 2</b>	-	<b>SK 1858 Gießen 3</b>
<b>SC Bergen-Enkheim 1</b>	-	<b>SC Eschbach i. USI-Land 1</b>
<b>Frankfurter TV 1860 1</b>	-	<b>SG Nordwest Ffm 1</b>

**5.Runde am 13.12.2009**

<b>SG Nordwest Ffm 1</b>	-	<b>SC Brett vor'm Kopp Ffm 3</b>
<b>SC Eschbach i. USI-Land 1-</b>		<b>Frankfurter TV 1860 1</b>
<b>SK 1858 Gießen 3</b>	-	<b>SC Bergen-Enkheim 1</b>
<b>SV 1926 Fechenheim 1</b>	-	<b>SK Bad Homburg 1927 2</b>
<b>Bad Vilbeler Sfr. 1</b>	-	<b>SC Bad Nauheim 3</b>

**6.Runde am 31.01.2010**

<b>SC Brett vor'm Kopp Ffm 3-</b>		<b>SC Bad Nauheim 3</b>
<b>SK Bad Homburg 1927 2</b>	-	<b>Bad Vilbeler Sfr. 1</b>
<b>SC Bergen-Enkheim 1</b>	-	<b>SV 1926 Fechenheim 1</b>
<b>Frankfurter TV 1860 1</b>	-	<b>SK 1858 Gießen 3</b>
<b>SG Nordwest Ffm 1</b>	-	<b>SC Eschbach i. USI-Land 1</b>

**7.Runde am 21.02.2010**

<b>SC Eschbach i. USI-Land 1-</b>		<b>SC Brett vor'm Kopp Ffm 3</b>
<b>SK 1858 Gießen 3</b>	-	<b>SG Nordwest Ffm 1</b>
<b>SV 1926 Fechenheim 1</b>	-	<b>Frankfurter TV 1860 1</b>
<b>Bad Vilbeler Sfr. 1</b>	-	<b>SC Bergen-Enkheim 1</b>
<b>SC Bad Nauheim 3</b>	-	<b>SK Bad Homburg 1927 2</b>

**8.Runde am 14.03.2010**

<b>SC Brett vor'm Kopp Ffm 3-</b>		<b>SK Bad Homburg 1927 2</b>
<b>SC Bergen-Enkheim 1</b>	-	<b>SC Bad Nauheim 3</b>
<b>Frankfurter TV 1860 1</b>	-	<b>Bad Vilbeler Sfr. 1</b>
<b>SG Nordwest Ffm 1</b>	-	<b>SV 1926 Fechenheim 1</b>
<b>SC Eschbach i. USI-Land 1-</b>		<b>SK 1858 Gießen 3</b>

**9.Runde am 18.04.2010**

<b>SK 1858 Gießen 3</b>	-	<b>SC Brett vor'm Kopp Ffm 3</b>
<b>SV 1926 Fechenheim 1</b>	-	<b>SC Eschbach i. USI-Land 1</b>
<b>Bad Vilbeler Sfr. 1</b>	-	<b>SG Nordwest Ffm 1</b>
<b>SC Bad Nauheim 3</b>	-	<b>Frankfurter TV 1860 1</b>
<b>SK Bad Homburg 1927 2</b>	-	<b>SC Bergen-Enkheim 1</b>

## 7. Bezirksliga 2009/2010

### 1 5-34 SC Matt im Park Frankfurt 2 DWZ Schnitt: 1757

1	1005	Rasche,Hannes	1855	-	44
2	0043	Fußnecker,Manfred	1811	-	38
3	1009	Becker,Dirk	1822	-	50
4	0063	Wilke,Jörg	1787	-	60
5	0033	Ickert,Bernd	1710	-	13
6	0014	Weber,Frank	1661	-	12
7	0070	Rosada,Mike	1710	-	7
8	1007	Schmitt,Herbert	1699	-	1

Spiellokal: AWO Stadtteilzentrum Nordend, Hinterhaus, Eckenheimer Landstr. 93, 60318 Frankfurt

Mannschaftsführer: Manfred Fußnecker, Inckusstraße 18, 60320 Frankfurt, 069-37304346,  
mfussnecker@aol.com

### 2 5-40 SC Patzer Bornheim 1926 1 DWZ Schnitt: 1746

1	0019	Renner,Thomas	1942	-	48
2	0005	Hager,Marianna	1858	-	8
3	0013	Dreis,Volker	1802	-	32
4	0018	Ranke,Wilhelm	1759	-	18
5	0012	Stein,Wolfgang	1692	-	32
6	0004	Gottlieb,Herbert	1739	-	16
7	0016	Freiheit,Hans-Jörn	1677	-	53
8	1000	Ambrosius,Bernard	1498	-	3

Spiellokal: Haus der Jugend, 5. OG, Deutschherrnufer 12, 60594 Frankfurt, 069/6100150

Mannschaftsführer: Thomas Renner, Nordendstraße 55, 60318 Frankfurt, 069/5964272, Thom-Renner@t-online.de

### 3 5-24 Schachverein Oberursel 3 DWZ Schnitt: 1878

1	0009	Escher,Helmut	2052	-	153
2	1040	Schneider,Wolfram	1946	-	56
3	0163	Nichols,Marc	1931	-	30
4	0131	Kolompar,Josef	1925	-	52
5	1034	Schindelmeiser,Frank	1879	-	29
6	0018	Schmölcke,Holger	1842	-	78
7	1037	Nahler,Michael,Dr.	1759	-	65
8	0162	Nichols,Uwe	1689	-	23

Spiellokal: Stadthalle Oberursel, Rathausplatz, 61440 Oberursel

Mannschaftsführer: Uwe Nichols, Berliner Straße 40, 61440 Oberursel, 0617155859, nichols-@t-online.de

**4**      **5-33**    **BSSK Frankfurt 1956 1** **DWZ Schnitt: 1595**

---

1	0017	Gärtner, Frank	1867	-	36
2	0020	Schnell, Rolf	1815	-	42
3	0025	Eberle, Dieter	1548	-	24
4	0033	Reitz, Thomas	-		*
5	0032	Asbrand, Günter	1712	-	93
6	0004	Hahn, Rainer	1509	-	37
7	0027	Stefan, Gerhard	1374	-	17
8	0024	Hoffmann, Paul	1343	-	19

Spiellokal: Blinden- und Sehbehindertenbund Hessen, Saal (eigene Klingel), Eschersheimer Landstr.80, 60322 Frankfurt

Mannschaftsführer: Rainer Hahn, Leiershohlstr.13, 65760 Eschborn, 06196/2023202 od.01775281555, rainer-hahn@gmx.de

**5**      **5-05**    **Sfr. Frankfurt 1921 3** **DWZ Schnitt: 1614**

---

1	0002	Behnick, Eckhard	1953	-	94
2	1017	Walther, Alexander	1806	-	43
3	0241	Ottenburg, Ralph	1835	-	72
4	1012	Bock, Mario	1470	-	19
5	1006	Schellen, Sven	1603	-	29
6	1020	Scheerer, Michael	1418	-	11
7	0243	Honert, Stefan	1335	-	18
8	1028	Mongi, Mario	1494	-	1

Spiellokal: Saalbau Gutleut, Rottweiler Straße 32, 60326 Frankfurt am Main, (0 69) 23 36 61

Mannschaftsführer: Stefan Honert, Hattsteiner Str. 1, 60489 Frankfurt am Main, 069 59606675, st.honert@o2online.de

**6**      **5-10**    **SV 1926 Neu-Isenburg 1** **DWZ Schnitt: 1812**

---

1	0101	Engers, Günter	1965	-	121
2	0245	Junker, Christian	2004	-	61
3	0205	Caranovic, Goran	1815	-	21
4	0247	Vondung, Peter	1818	-	11
5	0058	Kusic, Branko	1755	-	86
6	0238	Cohn, Irina, FM	1764	-	56
7	0198	Steffen, Rainer	1695	-	31
8	0177	Schuster, Mathias	1678	-	43

Spiellokal: Haus der Vereine, erste Etage, Offenbacher Strasse 35, 63263 Neu-Isenburg

Mannschaftsführer: Branko Kusic, Ernst-Reuter-Strasse 13, 63263 Neu-Isenburg, 06102-35384, Branko.Kusic@t-online.de

**7**      **5-27**    ***Bad Vilbeler Sfr. 1985 2***      ***DWZ Schnitt: 1645***

---

1	0063	Bergmann,Bernd	1733	-	21
2	0106	Schultheiß,Joachim	1650	-	25
3	0097	Stoll,Ulrich	1609	-	26
4	0114	Milde,Dieter	1612	-	8
5	0073	Seifert,Werner	1809	-	26
6	0070	Kogel,Bernhard	1497	-	20
7	0066	Gronau,Holger	1651	-	46
8	1003	Keßler,Sören	1596	-	2

Spiellokal: Feuerwehrgerätehaus Bad Vilbel Stadtteil Gronau, Ecke Vilbeler-/Dortelweiler Str., Dortelweiler Str. 1, 61118 Bad Vilbel

Mannschaftsführer: Dieter Haas, Grüner Weg 5, 61118 Bad Vilbel, 015203380107, schach\_dhaas@yahoo.de

**8**      **5-11**    ***SC Niedereschbach 1***      ***DWZ Schnitt: 1714***

---

1	0087	Kohlbruch,Jens,Dr.	1861	-	48
2	0042	Bork,Siegfried	1752	-	48
3	0084	Hartmann,Jörg	1828	-	12
4	0002	Liebske,Reiner	1750	-	74
5	0011	Klostermeyer,Bernd	1651	-	70
6	0034	Meyer,Klaus	1702	-	53
7	0086	Liebske,Erwin	1569	-	81
8	0078	Siering,Ernst,Dr.	1602	-	36

Spiellokal: Bürgerhaus Harheim, Clubraum, In den Schafgärten 21, 60437 Frankfurt

Mannschaftsführer: Bernd Klostermeyer, H. Becker Str. 18, 60437 Frankfurt, 069-5073908, Bernd.Klostermeyer@t-online.de

**9**      **5-38**    ***Niederräder TG 1***      ***DWZ Schnitt: 1652***

---

1	0016	Reichel,Rolf	1741	-	67
2	0019	Walda,Michael	1850	-	39
3	0040	Buller,Michael	1842	-	26
4	0023	Taskor,Erkan	1663	-	30
5	0011	Mahler,Peter	1575	-	42
6	0039	Harm,Ulrich	1538	-	2
7	0001	Babl,Christian	1556	-	20
8	0020	Wenzel,Bernd	1447	-	54

Spiellokal: Bürgerhaus Niederrad, 1.Stock Raum 2/3, Goldsteinstr.35, 60528 Frankfurt, 069/679589 (nur sonntags)

Mannschaftsführer: Rolf Reichel, Schleusenweg 11, 60528 Frankfurt, 0152/29196791, b.wenzel@freenet.de

**10 5-32 TuS Makkabi Frankfurt 1 DWZ Schnitt: 1633**

1	0003	Bubis,Leonidas	2027	-	23
2	1006	Petri,Igor	1796	-	3
3	0024	Parhevoy,Leonid	1696	-	11
4	1021	Merrson,Anatoly	1608	-	1
5	0053	Baskin,Robert	1610	-	25
6	1002	Mager,Denis	1602	-	22
7	0055	Paulsen,Alexej	1377	-	23
8	0056	Greif,Gavin	1346	-	18

Spiellokal: Jüdische Gemeinde , Frankfurt, Westendstr 43/5.Stock, 60325 Frankfurt

Mannschaftsführer: Gerhard Greif, Darmstädter Landstr. 125, 60598 Frankfurt, 0163.8880889, fgg288@aol.com

**Rundenplan**

**Bitte unbedingt beachten:**

**Der Blindenschachklub Frankfurt trägt alle neun Wettkämpfe in seinem eigenen Heimspiellokal aus, auch wenn diese als Auswärtskampf aufgeführt sind und diesen Status auch beibehalten!**

**1.Runde am 20.09.2009**

SC Matt im Park Ffm 2	-	TuS Makkabi Ffm 1
SC Patzer Bornheim	-	Niederräder TG
SV Oberursel 3	-	SC Niedereschbach
Blinden-SK Frankfurt	-	Bad Vilbeler Sfr. 2
Sfr. Frankfurt 1921 3	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1

**2.Runde am 04.10.2009**

TuS Makkabi Ffm 1	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1
Bad Vilbeler Sfr. 2	-	Sfr. Frankfurt 1921 3
SC Niedereschbach	-	Blinden-SK Frankfurt
Niederräder TG	-	SV Oberursel 3
SC Matt im Park Ffm 2	-	SC Patzer Bornheim

**3.Runde am 01.11.2009**

<b>SC Patzer Bornheim</b>	-	<b>TuS Makkabi Ffm 1</b>
<b>SV Oberursel 3</b>	-	<b>SC Matt im Park Ffm 2</b>
<b>Blinden-SK Frankfurt</b>	-	<b>Niederräder TG</b>
<b>Sfr. Frankfurt 1921 3</b>	-	<b>SC Niedereschbach</b>
<b>SV 1926 Neu-Isenburg 1</b>	-	<b>Bad Vilbeler Sfr. 2</b>

**4.Runde am 29.11.2009**

<b>TuS Makkabi Ffm 1</b>	-	<b>Bad Vilbeler Sfr. 2</b>
<b>SC Niedereschbach</b>	-	<b>SV 1926 Neu-Isenburg 1</b>
<b>Niederräder TG</b>	-	<b>Sfr. Frankfurt 1921 3</b>
<b>SC Matt im Park Ffm 2</b>	-	<b>Blinden-SK Frankfurt</b>
<b>SC Patzer Bornheim</b>	-	<b>SV Oberursel 3</b>

**5.Runde am 13.12.2009**

<b>SV Oberursel 3</b>	-	<b>TuS Makkabi Ffm 1</b>
<b>Blinden-SK Frankfurt</b>	-	<b>SC Patzer Bornheim</b>
<b>Sfr. Frankfurt 1921 3</b>	-	<b>SC Matt im Park Ffm 2</b>
<b>SV 1926 Neu-Isenburg 1</b>	-	<b>Niederräder TG</b>
<b>Bad Vilbeler Sfr. 2</b>	-	<b>SC Niedereschbach</b>

**6.Runde am 31.01.2010**

<b>TuS Makkabi Ffm 1</b>	-	<b>SC Niedereschbach</b>
<b>Niederräder TG</b>	-	<b>Bad Vilbeler Sfr. 2</b>
<b>SC Matt im Park Ffm 2</b>	-	<b>SV 1926 Neu-Isenburg 1</b>
<b>SC Patzer Bornheim</b>	-	<b>Sfr. Frankfurt 1921 3</b>
<b>SV Oberursel 3</b>	-	<b>Blinden-SK Frankfurt</b>

**7.Runde am 21.02.2010**

<b>Blinden-SK Frankfurt</b>	-	<b>TuS Makkabi Ffm 1</b>
<b>Sfr. Frankfurt 1921 3</b>	-	<b>SV Oberursel 3</b>
<b>SV 1926 Neu-Isenburg 1</b>	-	<b>SC Patzer Bornheim</b>
<b>Bad Vilbeler Sfr. 2</b>	-	<b>SC Matt im Park Ffm 2</b>
<b>SC Niedereschbach</b>	-	<b>Niederräder TG</b>

**8.Runde am 14.03.2010**

<b>TuS Makkabi Ffm 1</b>	-	<b>Niederräder TG</b>
<b>SC Matt im Park Ffm 2</b>	-	<b>SC Niedereschbach</b>
<b>SC Patzer Bornheim</b>	-	<b>Bad Vilbeler Sfr. 2</b>
<b>SV Oberursel 3</b>	-	<b>SV 1926 Neu-Isenburg 1</b>
<b>Blinden-SK Frankfurt</b>	-	<b>Sfr. Frankfurt 1921 3</b>

**9.Runde am 18.04.2010**

<b>Sfr. Frankfurt 1921 3</b>	-	<b>TuS Makkabi Ffm 1</b>
<b>SV 1926 Neu-Isenburg 1</b>	-	<b>Blinden-SK Frankfurt</b>
<b>Bad Vilbeler Sfr. 2</b>	-	<b>SV Oberursel 3</b>
<b>SC Niedereschbach</b>	-	<b>SC Patzer Bornheim</b>
<b>Niederräder TG</b>	-	<b>SC Matt im Park Ffm 2</b>

## 8. Bezirksklasse 2009/2010

### 1 5-02 SC Bergen-Enkheim 1922 e.V. 2 DWZ Schnitt: 1592

1	0159	Jordake,Michael	1643	-	15
2	0076	Zscherlich,Wolfgang,Dr.	1655	-	28
3	0144	Riha,Peter	1670	-	47
4	0085	Waschke,Thomas	1612	-	36
5	0045	Kaiser,Bernd	1588	-	49
6	0030	Sättler,Heinz	1514	-	32
7	0166	Karbalaie,Ramin	1464	-	12
8	0171	Baotic,Kresimir	-		*

Spiellokal: Stadthalle Bergen, Clubraum 3, Marktstr. 15, 60388 Frankfurt, 06109-23443

Mannschaftsführer: Thomas Waschke, Florianweg 37, 60388 Frankfurt, 06109-32584, thomaswaschke@arcor.de

### 2 5-36 Sabt Frankfurter TV 1860 3 DWZ Schnitt: 1513

1	1010	Müllergroß,Christian	1642	-	20
2	0054	Storch,Dominik	1625	-	26
3	1015	Euler,Uli	1529	-	7
4	1018	Polak,Elias	1478	-	18
5	1019	Varnev,Aleksandar	1457	-	3
6	0044	Petrov,Petr	1442	-	24
7	0041	Peter,Falco	1417	-	34
8	1030	Ranke,Dennis	-		*

Spiellokal: Ravenstein-Zentrum, Pfingstweidstraße 7, 60316 Frankfurt

Mannschaftsführer: Falco Peter, Leibnizstraße 10, 60316 Frankfurt, 0176-60830114, Falco.Peter@web.de

### 3 5-36 Sabt Frankfurter TV 1860 2 DWZ Schnitt: 1713

1	0009	Meyer,Holger	1752	-	14
2	0064	Thomas,Mario	1717	-	28
3	1009	Fischer,Ulrich	1761	-	24
4	1031	Rennhack,Peer	1688	-	17
5	0026	Begeluri,Nino	1676	-	37
6	0070	Fichtlscherer,Christopher	1669	-	13
7	0130	Elster,Sebastian	1781	-	30
8	0063	Diyap,Murat	1661	-	26

Spiellokal: Ravenstein-Zentrum, Pfingstweidstraße 7, 60316 Frankfurt

Mannschaftsführer: Mario Thomas, Holbeinstraße 51, 60596 Frankfurt, 069/61994148, Mario.Thomas@bahn.de

**4**     **5-01**   **Schachklub Bad Homburg 1927 e.V. 3**     **DWZ Schnitt: 1492**

---

1	0269	Vogel,Wilfrid	1646	-	20
2	1048	Annen,Oliver,Dr.	1602	-	12
3	0385	Berg,Rainer	1520	-	37
4	0284	Kühn,Julius	1493	-	10
5	0327	Kilb,Benjamin	1367	-	7
6	0025	Desor,Helmut	1507	-	60
7	0395	Hoffmann,Frank	1467	-	18
8	0200	Müller,Frank	1333	-	21

Spiellokal: Kurhaus Bad Homburg, Spiellokal wechselt!, Louisenstraße 58, 61348 Bad Homburg

Mannschaftsführer: Rainer Berg, An der Leimenkaut 1, 61352 Bad Homburg, 06172/6804868, mf3@schachklub-bad-homburg.de

**5**     **5-42**   **SK 1858 Gießen e.V. 4**     **DWZ Schnitt: 1379**

---

1	0059	Keil,Reinhard	1572	-	38
2	0229	Schwierkott,Udo	1392	-	28
3	0361	Donchenko,Daria	1401	-	12
4	0345	Faysal,Wasim	1436	-	17
5	0357	Velkina,Elina	1267	-	12
6	0271	Ulbrich,Norman	1390	-	7
7	1023	Boxberger,Alexander	1396	-	6
8	0288	Risius,Jörg	1174	-	32

Spiellokal: GSW-Gießen, Hannah-Arendt-Str.6, 35394 Gießen

Mannschaftsführer: Jörg Risius, Beethovenstraße 10, 35392 Gießen, 0641/201404, Risius@skgiessen.de

**6**     **5-10**   **SV 1926 Neu-Isenburg 2**     **DWZ Schnitt: 1609**

---

1	0003	Heusinger,Raimund	1591	-	122
2	0246	Surkic,Krsta	1750	-	1
3	0242	Köpfler,Boris	1663	-	22
4	0248	Breul,Michael	-		*
5	0014	Beisinghoff,Rudolf	1663	-	45
6	0243	Seifert,Arkadius	1526	-	8
7	0230	Kebede,Desalegn	1478	-	13
8	0113	Buhne,Peter	1593	-	27

Spiellokal: Haus der Vereine, erste Etage, Offenbacher Strasse 35, 63263 Neu-Isenburg

Mannschaftsführer: Robert Heusinger, Heinrich-Seligler-Str. 7, 60528 Frankfurt am Main, 069 - 6701248, robert.heusinger@web.de



**10 5-32 TUS Makkabi Frankfurt 2 DWZ Schnitt: 1384**

1	0009	Nadler,Marco	1578	-	25
2	0032	Kletzerman,Simon	1542	-	15
3	0026	Sloutsker,Lev	1535	-	10
4	0047	Verbickis,Leonidas	1392	-	5
5	0010	Neumark,Azriel	1316	-	10
6	1010	Graf,Clara Victoria	1440	-	12
7	1004	Diener,Carolin	1030	-	10
8	1024	Graf,Oliver	1235	-	4

Spielort: Jüdische Gemeinde , frankfurt, Westendstr 43/5.Stock, 60325 Frankfurt

Mannschaftsführer: Oliver Graf, Bussardweg 15, 63303 Dreieich, 0177.4925807, oliver-graf@t-online.de

**Rundenplan**

**1.Runde am 20.09.2009**

SC Bergen-Enkheim 2	-	TuS Makkabi Ffm 2
Frankfurter TV 1860 3	-	SC Eschbach/USI-Land 2
Frankfurter TV 1860 2	-	SC Bad Nauheim 4
SK Bad Homburg 1927 3	-	SV 1926 Fechenheim 2
SK 1858 Gießen 4	-	SV 1926 Neu-Isenburg 2

**2.Runde am 04.10.2009**

TuS Makkabi Ffm 2	-	SV 1926 Neu-Isenburg 2
SV 1926 Fechenheim 2	-	SK 1858 Gießen 4
SC Bad Nauheim 4	-	SK Bad Homburg 1927 3
SC Eschbach/USI-Land 2	-	Frankfurter TV 1860 2
SC Bergen-Enkheim 2	-	Frankfurter TV 1860 3

**3.Runde am 01.11.2009**

Frankfurter TV 1860 3	-	TuS Makkabi Ffm 2
Frankfurter TV 1860 2	-	SC Bergen-Enkheim 2
SK Bad Homburg 1927 3	-	SC Eschbach/USI-Land 2
SK 1858 Gießen 4	-	SC Bad Nauheim 4
SV 1926 Neu-Isenburg 2	-	SV 1926 Fechenheim 2

**4.Runde am 29.11.2009**

<b>TuS Makkabi Ffm 2</b>	-	<b>SV 1926 Fechenheim 2</b>
<b>SC Bad Nauheim 4</b>	-	<b>SV 1926 Neu-Isenburg 2</b>
<b>SC Eschbach/USI-Land 2</b>	-	<b>SK 1858 Gießen 4</b>
<b>SC Bergen-Enkheim 2</b>	-	<b>SK Bad Homburg 1927 3</b>
<b>Frankfurter TV 1860 3</b>	-	<b>Frankfurter TV 1860 2</b>

**5.Runde am 13.12.2009**

<b>Frankfurter TV 1860 2</b>	-	<b>TuS Makkabi Ffm 2</b>
<b>SK Bad Homburg 1927 3</b>	-	<b>Frankfurter TV 1860 3</b>
<b>SK 1858 Gießen 4</b>	-	<b>SC Bergen-Enkheim 2</b>
<b>SV 1926 Neu-Isenburg 2</b>	-	<b>SC Eschbach/USI-Land 2</b>
<b>SV 1926 Fechenheim 2</b>	-	<b>SC Bad Nauheim 4</b>

**6.Runde am 31.01.2010**

<b>TuS Makkabi Ffm 2</b>	-	<b>SC Bad Nauheim 4</b>
<b>SC Eschbach/USI-Land 2</b>	-	<b>SV 1926 Fechenheim 2</b>
<b>SC Bergen-Enkheim 2</b>	-	<b>SV 1926 Neu-Isenburg 2</b>
<b>Frankfurter TV 1860 3</b>	-	<b>SK 1858 Gießen 4</b>
<b>Frankfurter TV 1860 2</b>	-	<b>SK Bad Homburg 1927 3</b>

**7.Runde am 21.02.2010**

<b>SK Bad Homburg 1927 3</b>	-	<b>TuS Makkabi Ffm 2</b>
<b>SK 1858 Gießen 4</b>	-	<b>Frankfurter TV 1860 2</b>
<b>SV 1926 Neu-Isenburg 2</b>	-	<b>Frankfurter TV 1860 3</b>
<b>SV 1926 Fechenheim 2</b>	-	<b>SC Bergen-Enkheim 2</b>
<b>SC Bad Nauheim 4</b>	-	<b>SC Eschbach/USI-Land 2</b>

**8.Runde am 14.03.2010**

<b>TuS Makkabi Ffm 2</b>	-	<b>SC Eschbach/USI-Land 2</b>
<b>SC Bergen-Enkheim 2</b>	-	<b>SC Bad Nauheim 4</b>
<b>Frankfurter TV 1860 3</b>	-	<b>SV 1926 Fechenheim 2</b>
<b>Frankfurter TV 1860 2</b>	-	<b>SV 1926 Neu-Isenburg 2</b>
<b>SK Bad Homburg 1927 3</b>	-	<b>SK 1858 Gießen 4</b>

**9.Runde am 18.04.2010**

<b>SK 1858 Gießen 4</b>	-	<b>TuS Makkabi Ffm 2</b>
<b>SV 1926 Neu-Isenburg 2</b>	-	<b>SK Bad Homburg 1927 3</b>
<b>SV 1926 Fechenheim 2</b>	-	<b>Frankfurter TV 1860 2</b>
<b>SC Bad Nauheim 4</b>	-	<b>Frankfurter TV 1860 3</b>
<b>SC Eschbach/USI-Land 2</b>	-	<b>SC Bergen-Enkheim 2</b>

## 9. Kreisliga 2009/2010

### 1 5-43 SK Königsjäger Hungen 1 DWZ Schnitt: 1362

1	0021	Moritz,Dennis	1410	-	10
2	0071	Grunenberg,Sven	1491	-	19
3	0064	Heinz,Waldemar	1681	-	26
4	0026	Debus,Maximilian	1202	-	17
5	0001	Humme,Mirko	1392	-	49
6	Gast	Pleier,Senta	997	-	5

Spiellokal: Kulturzentrum Hungen, Dachgeschoss, Am Zwenger 8, 35410 Hungen

Mannschaftsführer: Dennis Moritz, Am Stück 11, 35305 Grünberg, 06401-227896, skhungen@arcor.de

### 2 5-36 Sabt Frankfurter TV 1860 4 DWZ Schnitt: 1158

1	1012	Ryvkin,Anton	1323	-	15
2	1020	Fork,Swetlana	1332	-	16
3	0015	Schwarz,Saskia	1159	-	20
4	1027	Gershman,Anton	1130	-	3
5	1000	Hein,Philipp	1039	-	8
6	0058	Eggl,Maximilian	965	-	5

Spiellokal: Ravenstein-Zentrum, Pfingstweidstraße 7, 60316 Frankfurt

Mannschaftsführer: Claudia Schwarz, Rhönstraße 98, 60385 Frankfurt, 069/446548

### 3 5-45 SC Königliche Trakehner Oberursel 1 DWZ Schnitt: 1676

1	vSb	Winand,Edgar	1799	-	122
2	vSb	Barbary,Michael	1821	-	15
3	vSb	Groth,Karl	1607	-	33
4	vSb	Böckler,Erwin H.O.	1476	-	9
5	vSb	Gasemi,Ali	-	-	-
6	vSb	Koch,Wolfram	-	-	-

Spiellokal: Pfarrstube St.Ursula, Altkönigstr.26, 61440 Oberursel, 06171/56821

Mannschaftsführer: Edgar Winand, Neuhausstr.3, 61440 Oberursel, 0176/61250168, e777w@o2online.de

**4**      **5-03**    **SC Eschbach im Usinger Land e.V. 3**      **DWZ Schnitt: 1097**

---

1	0091	Semrau,Christoph	1201	-	20
2	0255	Wintermeyer,Pascal	1128	-	14
3	1005	Schulz,Willy	1364	-	3
4	1000	Geis,Robert	1338	-	13
5	0254	Lässle,Maurice	799	-	5
6	1001	Lässle,Fabienne	751	-	2

Spiellokal: Bürgerhaus Eschbach, gegenüber Bolzplatz, Schulstr., 61250 Usingen-Eschbach

Mannschaftsführer: Christoph Semrau, Beethovenstr. 44, 61250 Usingen, 06081-2519, christoph.semrau@t-online.de

**5**      **5-05**    **Sfr. Frankfurt 1921 4**      **DWZ Schnitt: 1087**

---

1	1005	Mook,Karl-Jürgen	1243	-	56
2	0233	Khalili,Abbas	1349	-	8
3	0200	Weiß,Wilhelm	1170	-	39
4	1027	Blank,Martina	-	-	-
5	1015	Paunel,Stefan	890	-	2
6	0248	Wu,Tongyan	785	-	2

Spiellokal: Saalbau Gutleut, Rottweiler Straße 32, 60326 Frankfurt am Main, (0 69) 23 36 61

Mannschaftsführer: Wilhelm Weiß, Jakob-Heller-Str. 25, 60320 Frankfurt am Main, 069 5602614, wwilhelmweiss@aol.com

**6**      **5-24**    **SV Oberursel 4**      **DWZ Schnitt: 957**

---

1	0288	Vohra,Winod Kumar	1035	-	11
2	0176	Rogalski,Manfred	1099	-	12
3	1002	Meier,Lukas	957	-	4
4	1004	Jedrzejczak,Thomas	888	-	4
5	1005	Rogalski,Maximilian	807	-	2
6	1036	Bouhmidi,Malik	-	-	-

Spiellokal: Stadthalle Oberursel, Haupteingang geradeaus, kleine Treppe runter, Rathausplatz 2, 61440 Oberursel

Mannschaftsführer: Manfred Rogalski, Pfarrstraße 2, 61440 Oberursel, 015111907128, manfred.rogalski@t-online.de

**7**      **5-23**    **SC Bad Nauheim 5**      **DWZ Schnitt: 1231**

---

1	0205	Zapf,Jean Michel	1361	-	11
2	0071	Will,Steffen	1300	-	9
3	0130	Richter,Edgar	1294	-	26
4	0191	Haller,Maximilian	1055	-	14
5	0200	Moller,Silvan	1096	-	13
6	0172	Reu,Johannes	1281	-	10

Spiellokal: Sporthelm, Eingang Jahnstr.1, Hauptstr.102, 61231 Bad Nauheim, 06032/937792

Mannschaftsfuhrer: Jean Michel Zapf, Im Muhlfeld 20, 61169 Friedberg, 06031/680310

**8**      **5-06**    **Sfr. von 1891 Friedberg 2**      **DWZ Schnitt: 1596**

---

1	0108	Adair,Robin	1810	-	53
2	0044	Ranft,Michael	1741	-	29
3	0085	Brucken,Siegfried	1559	-	30
4	0076	Kisbye-Hansen,Torben	1545	-	10
5	0120	Nowak,Lukas	1418	-	7
6	0088	Hoffmann,Wolfgang	1501	-	29

Spiellokal: Stadthalle Friedberg, Clubraume, Am Seebach 2, 61169 Friedberg, 06031-724624

Mannschaftsfuhrer: Marcus Ahlheim, Buchnerstrae 17, 35415 Pohlheim, 06403-6708901 + 0175-4221571, schachfreund85@web.de

**Rundenplan**

**1.Runde am 20.09.2009**

SK Konigsjager Hungen 1	-	Sfr.1891 Friedberg 2
Frankfurter TV 1860 4	-	SC Bad Nauheim 5
SC KT Oberursel	-	SV Oberursel 4
SC Eschbach/USI-Land 3	-	Sfr. Frankfurt 1921 4

**2.Runde am 04.10.2009**

Sfr.1891 Friedberg 2	-	Sfr. Frankfurt 1921 4
SV Oberursel 4	-	SC Eschbach/USI-Land 3
SC Bad Nauheim 5	-	SC KT Oberursel
SK Konigsjager Hungen 1	-	Frankfurter TV 1860 4

**3.Runde am 01.11.2009**

<b>Frankfurter TV 1860 4</b>	-	<b>Sfr.1891 Friedberg 2</b>
<b>SC KT Oberursel</b>	-	<b>SK Königsjäger Hungen 1</b>
<b>SC Eschbach/USI-Land 3</b>	-	<b>SC Bad Nauheim 5</b>
<b>Sfr. Frankfurt 1921 4</b>	-	<b>SV Oberursel 4</b>

**4.Runde am 29.11.2009**

<b>Sfr.1891 Friedberg 2</b>	-	<b>SV Oberursel 4</b>
<b>SC Bad Nauheim 5</b>	-	<b>Sfr. Frankfurt 1921 4</b>
<b>SK Königsjäger Hungen 1</b>	-	<b>SC Eschbach/USI-Land 3</b>
<b>Frankfurter TV 1860 4</b>	-	<b>SC KT Oberursel</b>

**5.Runde am 13.12.2009**

<b>SC KT Oberursel</b>	-	<b>Sfr.1891 Friedberg 2</b>
<b>SC Eschbach/USI-Land 3</b>	-	<b>Frankfurter TV 1860 4</b>
<b>Sfr. Frankfurt 1921 4</b>	-	<b>SK Königsjäger Hungen 1</b>
<b>SV Oberursel 4</b>	-	<b>SC Bad Nauheim 5</b>

**6.Runde am 31.01.2010**

<b>Sfr.1891 Friedberg 2</b>	-	<b>SC Bad Nauheim 5</b>
<b>SK Königsjäger Hungen 1</b>	-	<b>SV Oberursel 4</b>
<b>Frankfurter TV 1860 4</b>	-	<b>Sfr. Frankfurt 1921 4</b>
<b>SC KT Oberursel</b>	-	<b>SC Eschbach/USI-Land 3</b>

**7.Runde am 21.02.2010**

<b>SC Eschbach/USI-Land 3</b>	-	<b>Sfr.1891 Friedberg 2</b>
<b>Sfr. Frankfurt 1921 4</b>	-	<b>SC KT Oberursel</b>
<b>SV Oberursel 4</b>	-	<b>Frankfurter TV 1860 4</b>
<b>SC Bad Nauheim 5</b>	-	<b>SK Königsjäger Hungen 1</b>

## 10. Kreisklasse 2009/2010

### 1 5-43 SK Königsjäger Hungen 2 DWZ Schnitt: 868

1	0022	Moll,Daniel	1050	-	7
2	0016	Stolz,Fabian	886	-	5
3	0050	Habermann,Jan	873	-	5
4	0054	Schuchmann,Dominik	790	-	1
5	0062	Hagel,Stephan	770	-	2
6	Gast	Wallrabenstein,Sonja	836	-	21

Spiellokal: Kulturzentrum Hungen, Dachgeschoss, Am Zwenger 8, 35410 Hungen

Mannschaftsführer: Rainer Debus, Hermann-Löns-Straße 7, 35510 Butzbach, 06033-7964454, raipade@arcor.de

### 2 5-44 TSG 1888 Nieder Erlenbach 1 DWZ Schnitt: 0

1	0002	Kryeziu,Dalip	-		
2	0001	Schmidt,Peter	-		
3	0003	Gläser,Michael	-		
4	0004	Braun,Benjamin	-		
5	0005	Fritz,Ulrich	-		
6	0006	Hensel,Eric	-		

Spiellokal: Sportanlage "Auf der Insel", in Nieder-Erlenbach, Am Riedsteg, 60437 Frankfurt

Mannschaftsführer: Peter Schmidt, Alt-Erlenbach 33, 60437 Frankfurt, 0177 9383219, legeipsspiegel@arcor.de

### 3 5-24 SV Oberursel 5 DWZ Schnitt: 867

1	1027	Tjiok,Melvin	963	-	2
2	0296	Hafner,Morris	917	-	5
3	1011	Scharei,Sina	885	-	2
4	1625	Hensel,Roman	786	-	1
5	1015	Spierling,Maximilian	783	-	1
6	1012	Reinfeld,Martin	-		*

Spiellokal: Stadthalle Oberursel, Haupteingang geradeaus, kleine Treppe runter, Rathausplatz 2, 61440 Oberursel

Mannschaftsführer: Morris Hafner, Im Rosengärtchen 114, 61440 Oberursel, 06171/24473, morris.hafner@gmx.net

**4**      **5-06**    ***Sfr. von 1891 Friedberg 3***      ***DWZ Schnitt: 1097***

---

1	1007	Rahimi,Hamid	-	*
2	1014	Hoffmann,Horst	1288	- 1
3	1003	Rahimi,Leon	1060	- 3
4	0098	Berger,Oliver-André	923	- 1
5	1009	Fischler,Paul	1124	- 2
6	1010	Paulicks,Frank	1088	- 4

Spiellokal: Stadthalle Friedberg, Clubräume, Am Seebach 2, 61169 Friedberg, 06031-724624

Mannschaftsführer: Heino Robert, Hahlstraße 9, 61169 Friedberg, 06031-2461 (Fax nach Anfrage),  
heino.robert@web.de

**5**      **5-24**    ***SV Oberursel 6***      ***DWZ Schnitt: 828***

---

1	0250	Hohmann-Huet,Pascal	826	- 7
2	0139	Escher,Ursula	906	- 23
3	1024	Lethaus,Nikolas	-	-
4	1022	Griem,Johanna	-	*
5	1035	Papadopoulos,Ioannis	-	-
6	1031	Gerlach,Manuel	752	- 1

Spiellokal: Stadthalle Oberursel, Haupteingang geradeaus, kleine Treppe runter, Rathausplatz 2, 61440 Oberursel

Mannschaftsführer: Ursula Escher, Gerhard-Hauptmann-Straße 5, 61440 Oberursel, 06171/24217,  
h.escher@gmx.de

**6**      **5-32**    ***TUS Makkabi Frankfurt 3***      ***DWZ Schnitt: 952***

---

1	1028	Enns,Alexej	1263	- 6
2	1026	Kornilov,Alexander	943	- 3
3	1008	Moroz,Michael	925	- 10
4	1017	Avadov,Gabriel	935	- 6
5	1023	Katz,Dan	853	- 3
6	1025	Fuhrmann,Michel	793	- 1

Spiellokal: Jüdische Gemeinde , Frankfurt, Westendstr 43/5.Stock, 60325 Frankfurt

Mannschaftsführer: Alexander Enns, Victoriastr. 8, 61476 Kronberg, 06173.3945002, alexander.enns@gmail.com

<u>7</u>	<u>5-01</u>	<u>Schachklub Bad Homburg 1927 e.V. 4</u>	<u>DWZ Schnitt: 1225</u>		
1	0326	Lenz,Jonas	1267	-	7
2	0367	Siegel,Erhard	1622	-	8
3	1050	Reuter,Thomas	-	-	-
4	1009	Latta,Claas	-	-	*
5	1015	Dengler,Rron	-	-	-
6	1039	Torgashova,Katerina	786	-	1

Spiellokal: Kurhaus Bad Homburg, wechselndes Spiellokal, Louisenstraße 58, 61348 Bad Homburg

Mannschaftsführer: Erhard Siegel, Weisskreuzweg 11a, 61350 Bad Homburg, 06172/81656, mf4@schachklub-bad-homburg.de

### Rundenplan

#### **1.Runde am 20.09.2009**

SK Königsjäger Hungen 2	-	SK Bad Homburg 1927 4
TSG 1888 Nieder-Erlenbach	-	TuS Makkabi Ffm 3
SV Oberursel 5	-	SV Oberursel 6
Sfr.1891 Friedberg 3	-	spielfrei

#### **2.Runde am 04.10.2009**

SK Bad Homburg 1927 4	-	spielfrei
SV Oberursel 6	-	Sfr.1891 Friedberg 3
TuS Makkabi Ffm 3	-	SV Oberursel 5
SK Königsjäger Hungen 2	-	TSG 1888 Nieder-Erlenbach

#### **3.Runde am 01.11.2009**

TSG 1888 Nieder-Erlenbach	-	SK Bad Homburg 1927 4
SV Oberursel 5	-	SK Königsjäger Hungen 2
Sfr.1891 Friedberg 3	-	TuS Makkabi Ffm 3
spielfrei	-	SV Oberursel 6

#### **4.Runde am 29.11.2009**

SK Bad Homburg 1927 4	-	SV Oberursel 6
TuS Makkabi Ffm 3	-	spielfrei
SK Königsjäger Hungen 2	-	Sfr.1891 Friedberg 3
TSG 1888 Nieder-Erlenbach	-	SV Oberursel 5

**5.Runde am 13.12.2009**

- SV Oberursel 5** - **SK Bad Homburg 1927 4**
- Sfr.1891 Friedberg 3** - **TSG 1888 Nieder-Erlenbach**
- spielfrei** - **SK Königsjäger Hungen 2**
- SV Oberursel 6** - **TuS Makkabi Ffm 3**

**6.Runde am 31.01.2010**

- SK Bad Homburg 1927 4** - **TuS Makkabi Ffm 3**
- SK Königsjäger Hungen 2** - **SV Oberursel 6**
- TSG 1888 Nieder-Erlenbach** - **spielfrei**
- SV Oberursel 5** - **Sfr.1891 Friedberg 3**

**7.Runde am 21.02.2010**

- Sfr.1891 Friedberg 3** - **SK Bad Homburg 1927 4**
- spielfrei** - **SV Oberursel 5**
- SV Oberursel 6** - **TSG 1888 Nieder-Erlenbach**
- TuS Makkabi Ffm 3** - **SK Königsjäger Hungen 2**

## **11. Satzung**

### **§ 1 Zuordnung des Bezirk 5 zum Hessischen Schachverband**

Der Bezirk 5 (Frankfurt) ist eine Unterabteilung des Hessischen Schachverbandes (HSV) gemäß § 2 II und § 10 der Satzung des Hessischen Schachverbandes.

### **§ 2 Mitgliedschaft, Beitritt**

Dem Bezirk 5 gehören die Schachvereine und Schachabteilungen in Frankfurt a.M. und Umgebung an, die ihren Beitritt gegenüber dem Hessischen Schachverband schriftlich erklärt haben und deren Aufnahme vom HSV - Vorstand bestätigt wurde.

### **§ 3 Austritt**

Vereine, die gemäß § 4 der Satzung des HSV aus diesem ausscheiden, verlieren damit auch die Mitgliedschaft im Bezirk 5.

Vereine, die aus dem Bezirk 5 ausscheiden wollen, um sich einem anderen Bezirk anzuschließen, haben dies dem 1. Vorsitzenden des Bezirk 5 spätestens einen Monat vor Ablauf des Geschäftsjahres schriftlich mitzuteilen. Der Austritt erfolgt zum 30. Juni des nachfolgenden Jahres.

### **§ 4 Organe des Bezirkes**

Die Organe des Bezirkes sind:

- die Mitgliederversammlung
- der geschäftsführende Vorstand
- der erweiterte Vorstand

### **§ 5 Die Mitgliederversammlung**

Oberstes Organ des Bezirkes ist gemäß § 10 II der Satzung des HSV der ordentliche Bezirkstag (Mitgliederversammlung). Dabei gilt:

Vereine mit bis zu 20 Mitgliedern haben 1 Stimme

Vereine mit 21 bis 40 Mitgliedern haben 2 Stimmen

Vereine mit 41 bis 60 Mitgliedern haben 3 Stimmen

Vereine mit 61 bis 80 Mitgliedern haben 4 Stimmen

Vereine mit 81 bis 100 Mitgliedern haben 5 Stimmen usw.

Vorstandsmitglieder haben je 1 Stimme, ausgenommen bei Wahlen und Entlastungen.

### **§ 6 Geschäftsführender Vorstand**

Der geschäftsführende Vorstand besteht aus :

- dem 1. Vorsitzenden
- dem 2. Vorsitzenden
- dem Kassensführer

- dem Protokollführer
  - dem Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe
  - dem Turnierleiter für Einzelwettkämpfe
  - dem Seniorenwart
  - dem Damenwart
  - dem Jugendleiter
- und den drei Beisitzern

### § 7 Erweiterter Vorstand

Der erweiterte Vorstand setzt sich zusammen aus:

- dem geschäftsführenden Vorstand
- dem Turnierausschuß, bestehend aus 3 Mitgliedern und 2 Ersatzmitgliedern

Die Mitglieder des Turnierausschuß, sowie die Ersatzmitglieder müssen am Tag ihrer Wahl verschiedenen Vereinen angehören.

### § 8 Aufgaben der Mitgliederversammlung

Die besonderen Aufgaben der Mitgliederversammlung sind:

- die Entgegennahme der Tätigkeitsberichte des Vorstandes
- die Entlastung des Vorstandes
- die Wahl des Vorstandes, des Turnierausschuß und der Kassenprüfer
- die Erledigung von Anträgen
- der Beschluß über Satzungsänderungen
- die Feststellung des Bezirksanteils des Verbandsbeitrags

### § 9 Aufgaben des geschäftsführenden Vorstandes

Der geschäftsführende Vorstand des Bezirk 5 regelt entsprechend § 10 I der HSV -Satzung alle Bezirksangelegenheiten, soweit sie satzungsgemäß nicht anderen Organen vorbehalten sind.

Der geschäftsführende Vorstand ist beschlußfähig, wenn mindestens 6 Mitglieder anwesend sind, darunter der erste oder zweite Vorsitzende.

Die Beschlußfassung erfolgt mit einfacher Mehrheit. Bei Stimmgleichheit gilt ein Antrag als abgelehnt. Verwaltet ein Vorstandsmitglied mehrere Ämter, hat es trotzdem nur eine Stimme.

Der geschäftsführende Vorstand tritt nach Bedarf zusammen, jedoch ist auf Verlangen von 4 seiner Mitglieder innerhalb von 3 Wochen eine Vorstandssitzung einzuberufen.

### § 10 Aufgaben des erweiterten Vorstandes

Der erweiterte Vorstand beschließt Turnierordnungsänderungen mit Zweidrittelmehrheit.

Über die weiteren in den Sitzungen abzuhandelnden Themen beschließt er mit einfacher Mehrheit.

Es gilt hierbei die Stimmenregelung wie in § 9. Zu den Sitzungen des erweiterten Vorstandes lädt der 1. Vorsitzende schriftlich mit Tagesordnung ein.

### § 11 Aufgaben des 1. Vorsitzenden

Der 1. Vorsitzende vertritt den Bezirk gerichtlich und außergerichtlich im Sinne des § 26 BGB.

Er beruft die Mitgliederversammlungen und Vorstandssitzungen ein und führt den Vorsitz. Ferner ist er dafür verantwortlich, daß wichtige Beschlüsse des HSV und des Bezirkes den Vereinen zur Kenntnis gebracht werden.

§ 12 Aufgaben des 2.Vorsitzenden

Der 2.Vorsitzende vertritt den 1.Vorsitzenden in dessen Abwesenheit.

§ 13 Aufgaben des Kassensführers

Der Kassensführer ist verantwortlich für alle Kassengeschäfte des Bezirk 5. Bei der Jahreshauptversammlung hat er den von den beiden Kassenprüfern unterzeichneten Bericht vorzulegen.

§ 14 Aufgaben des Protokollführers

Der Protokollführer (oder im Falle seiner Verhinderung ein anderes Mitglied des geschäftsführenden Vorstandes) hat über jede Sitzung eines Organs des Bezirk 5 ein Protokoll zu führen, welches neben der Anwesenheitsliste alle Beschlüsse und Abstimmungsergebnisse enthalten muß, und den Vorstandsmitgliedern innerhalb einer angemessenen Frist zuzustellen ist.

§ 15 Aufgaben des Turnierleiters für Mannschaftswettkämpfe

Der TLfM ist verantwortlich für die innerhalb des Bezirk 5 - Bereichs durchzuführenden Mannschaftswettkämpfe im Rahmen der Turnierordnungen von HSV und Bezirk 5. Er betreut bei Vergleichswettkämpfen die Bezirksauswahl.

§ 16 Aufgaben des Turnierleiters für Einzelwettkämpfe

Der TLfE ist verantwortlich für die innerhalb des Bezirk 5 - Bereichs durchzuführenden Einzelturniere im Rahmen der Turnierordnungen von HSV und Bezirk 5.

§ 17 Aufgaben des Seniorenwartes

Der Seniorenwart ist für die gesamte Organisation der Seniorenturniere verantwortlich.

§ 18 Aufgaben des Damenwartes

Der Damenwart ist für die gesamte Organisation der Damenturniere verantwortlich.

§ 19 Aufgaben des Jugendleiters

Der Jugendleiter vertritt die Interessen aller Jugendlichen innerhalb des Vorstandes des Bezirks, gegenüber der Hessischen Schachjugend und anderen Organisationen. Er ist verantwortlich für die Durchführung der Jugendturniere.

### § 20 Aufgaben des Turnierausschuß

Der Turnierausschuß nimmt die in Punkt 8 der Turnierordnung des Bezirk 5 festgelegten Aufgaben wahr.

### § 21 Tätigkeit der Vorstandsmitglieder

Die Tätigkeit der Vorstandsmitglieder und der Kassenprüfer ist ehrenamtlich. Zweckdienliche Ausgaben können ersetzt werden.

### § 22 Amtsdauer der Vorstandsmitglieder

Für jeweils 2 Jahre werden in den Jahren mit ungerader Endziffer gewählt:

- 1. Vorsitzender
- Protokollführer
- Turnierleiter für Einzelwettkämpfe
- Seniorenwart
- Jugendleiter

Für jeweils 2 Jahre werden in den Jahren mit gerader Endziffer gewählt:

- 2. Vorsitzender
- Kassenführer
- Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe
- Damenwart

Für jeweils 1 Jahr werden gewählt:

- drei Beisitzer
- drei Turnierausschußmitglieder
- zwei TA - Ersatzmitglieder

### § 23 Kassenprüfer

Die beiden Kassenprüfer, die nicht dem Vorstand angehören dürfen, haben vor jeder Jahreshauptversammlung die Kasse und den Kassenbericht zu prüfen und der Mitgliederversammlung darüber zu berichten. Sie werden jeweils für 1 Jahr gewählt.

### § 24 Jahreshauptversammlung

Diese Mitgliederversammlung (ordentlicher Bezirkstag) ist entsprechend § 10 II der HSV - Satzung rechtzeitig vor dem Kongreß des HSV einzuberufen. Beschlußfähigkeit ist stets gegeben, wenn zur Jahreshauptversammlung ordnungsgemäß einberufen wurde. Sie erlischt, wenn die Hälfte der nach Anwesenheitsliste vertretenen Vereine die Versammlung verlassen haben. Vereine können im Falle ihrer Abwesenheit ihre Stimmen durch schriftliche Vollmacht dem Vertreter eines anderen Vereins übertragen. Ein Stimmberechtigter darf aber nicht mehr als drei Vereine vertreten.

Bei Wahlen wird schriftlich abgestimmt, wenn mehr als ein Vorschlag vorliegt, oder wenn dies von einem Stimmberechtigten verlangt wird.

Die Mitgliederversammlung faßt ihre Beschlüsse mit einfacher Mehrheit. Bei Stimmgleichheit gilt ein Antrag als abgelehnt.

Bei Satzungsänderungen ist eine Zweidrittelmehrheit der anwesenden Stimmen erforderlich. Die Einladungen zur Jahreshauptversammlung sind spätestens 3 Wochen vorher unter

Angabe der Tagesordnung vom 1.Vorsitzenden zu versenden.

**§ 25 Außerordentliche Mitgliederversammlung**

Eine außerordentliche Mitgliederversammlung ist bei Bedarf einzuberufen, oder wenn dies 5 Vereine unter Angabe von Gründen verlangen. Bei der Abwicklung einer außerordentlichen Mitgliederversammlung ist entsprechend § 24 zu verfahren.

**§ 26 Verbandsbeiträge**

Die Verbandsbeiträge sind halbjährlich innerhalb von 4 Wochen nach Zustellung der Beitragsrechnung, die der Bezirk 5 - Kassenführer aufgrund der Sollbestandsmeldung der Mitgliedererfassungsstelle des HSV erstellt, zu bezahlen.

Kommen Vereine dieser finanziellen Verpflichtung nicht nach, ruhen sämtliche Rechte dieser Vereine, die sich aus der Mitgliedschaft im HSV und im Bezirk 5 ergeben.

**§ 27 Turnierordnung des Bezirk 5**

Die Turnierordnung des Bezirk 5 regelt die Durchführung der Einzel - und Mannschaftswettkämpfe.

Änderungen der Turnierordnung beschließt der erweiterte Vorstand mit Zweidrittelmehrheit der anwesenden Stimmen.

**§ 28 Geschäftsjahr**

Das Geschäftsjahr des Bezirk 5 ist das Kalenderjahr.

**§ 29 Inkrafttreten der Satzung**

Die Satzung tritt in dieser Form am 01.09.1986 in Kraft, nachdem die außerordentliche Mitgliederversammlung am 18.08.1986 einer Änderung der Satzung vom 31.03.1973 mit Zweidrittelmehrheit zugestimmt hat.

Von der Mitgliederversammlung am 13.02.1993 wurde beschlossen, die Funktionen Werbeleiter und Prsseleiter zu streichen. Neu aufgenommen wurden die Funktionen Damenwart und Seniorenwart.

Nach der Auflösung der Bezirk 5 - Schachjugend hat die Mitgliederversammlung am 04.03.1995 beschlossen, die Funktion des Jugendleiters neu aufzunehmen.

Die Jugendordnung vom 09.11.1986, die Turnierordnung vom 08.03.1987, sowie die Geschäftsordnung vom 03.10.1987 treten hiermit außer Kraft.

Protokollführer  
gez. St.Dechert

1.Vorsitzender  
gez. W.Merle

2.Vorsitzender  
gez. T.Falk

Frankfurt am Main, im Mai 1995

## **12. Turnierordnung**

### **1. Geltungsbereich**

Diese Turnierordnung ist maßgebend für alle vom Bezirk 5 veranstalteten Turniere und regelt den gesamten Spielbetrieb unter Zugrundelegung der Turnierordnung des Hessischen Schachverbandes. Die einzelnen Partien werden nach den Regeln des Weltschachbundes FIDE gespielt.

### **2. Spielberechtigung, Spielerpaß**

Die Spielberechtigung zu Einzel- und Mannschaftswettkämpfen innerhalb des Bezirk-5-Turnierbereiches ist durch die jeweils gültige HSV- Turnierordnung geregelt.

An den Bezirk-5-Turnieren nach Punkt 3 dürfen nur Spieler teilnehmen, die ihre Spielberechtigung bei einem Verein des Bezirk 5 haben. Nur die Frankfurter Stadtmeisterschaft ist offen.

Für jeden Schachspieler muß als Berechtigungsnachweis ein gültiger Spielerpaß vorliegen oder zumindest die gültige und bestätigte 'vorläufige Spielberechtigung'. Der Turnierleiter, der Wettkampfleiter und die Mannschaftsführer sind berechtigt vor Beginn des Wettkampfes die Vorlage der Spielerpässe zu verlangen und diese einzusehen. Es kann ein geeigneter Nachweis (Personalausweis o.ä.) zur Feststellung der Identität eines Spielers verlangt werden. Liegen die Spielerpässe oder/und die Personalausweise nicht vor, kann sich der Wettkampfleiter bzw. der Mannschaftsführer Unterschriftsproben der Spieler geben lassen, die dem Turnierleiter zum Vergleich zugestellt werden.

### **3. Auszurichtende Turniere**

Vom Bezirk 5 werden jährlich folgende Turniere durchgeführt:

#### **3.1 Mannschaftswettbewerbe**

##### **3.1.1 Verbandskämpfe in den Klassen**

Bezirksoberliga (höchste Spielklasse im Bezirk 5)

Bezirksliga (zweithöchste Spielklasse)

Bezirkssklasse (dritthöchste Spielklasse)

Kreisliga (vierthöchste Spielklasse)

Kreisklasse (fünfhöchste Spielklasse)

##### **3.1.2 Bezirk-5-Vereinspokal**

##### **3.1.3 Bezirk-5-Blitz-Mannschaftsmeisterschaft**

#### **3.2 Einzelturniere**

##### **3.2.1 Bezirk-5-Einzelmeisterschaft**

##### **3.2.2 Bezirk-5-Blitz-Einzelmeisterschaft**

##### **3.2.3 Bezirk-5-Einzelmeisterschaft im Aktivschach**

##### **3.2.4 Damen-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft**

##### **3.2.5 Senioren-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft**

##### **3.2.6 Frankfurter Stadtmeisterschaft**

#### **3.3 Jugendmeisterschaften**

werden gemäß der Bezirk-5-Jugend- Turnierordnung veranstaltet.

#### 4. Start- und Reuegeld

Das Startgeld wird vom Bezirk einbehalten.

Das Reuegeld wird an die Teilnehmer zurückgezahlt, die alle Spiele ordnungsgemäß beendet haben. Ordnungsgemäß heißt insbesondere, daß ernsthafte Verhinderungsgründe zu dem frühestmöglichen Zeitpunkt bekannt gemacht wurden. Es wird erhoben (in Euro):

Veranstaltung	Startgeld	Reuegeld
Bezirk-5-Einzelmeisterschaft	10,-	15,-
Frankfurter Stadtmeisterschaft	10,-	15,-
Bezirk-5-Einzelmeisterschaft im Aktivschach	5,-	-,
Bezirk-5-Blitz-Einzelmeisterschaft	5,-	-,
Damen-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft	5,-	10,-
Senioren-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft	5,-	10,-
Verbandskämpfe in allen Klassen	25,-	40,- pro 0-8k; 30,- pro 0-6k
Bezirk-5-Vereinspokal	10,-	20,- pro 0-4k
Bezirk-5-Blitz-Mannschaftsmeisterschaft	10,-	-,

In der jeweiligen Turnierausschreibung kann festgelegt werden, daß von Spielern, deren Reuegeld in vorangegangenen Turnieren einbehalten wurde, nun ein erhöhtes Reuegeld hinterlegt werden muß. Außerdem wird in der Turnierausschreibung festgelegt, ob das Start-/Reuegeld bis zum Meldeschluß auf das Konto des Bezirk-5-Kassenführers zu überweisen ist, da sonst keine fristgerechte Meldung abgegeben wäre.

Bei verspäteter Anmeldung wird ein erhöhtes Startgeld gefordert!

Zwecks Verwaltungsvereinfachung wird Start- und Reuegeld für Mannschaften vom Bezirk-5-Kassenführer den Vereinen in Rechnung gestellt.

#### 5. Bedenkzeit

5.1. Bei Blitzturnieren werden grundsätzlich 5-Minuten-Partien gespielt.

5.2. Beim Aktivschach werden 30-Minuten-Partien gespielt.

5.3. Bei der Bezirk-5-Einzelmeisterschaft und der Frankfurter Stadtmeisterschaft stehen dem Spieler 2 Stunden für 40 Züge (Zeitkontrolle) plus 15 Minuten für den Rest der Partie zur Verfügung

5.4. Beim Bezirk-5-Vereinspokal beträgt die Bedenkzeit 2 Stunden für die gesamte Partie. Bei einem anschließenden Stichkampf würden 15-Minuten-Partien zu spielen sein.

5.5. Bei den Verbandskämpfen stehen pro Spieler für die ersten 40 Züge jeder Partie 2 Stunden zur Verfügung, dann für den Rest der Partie zuzüglich 1 Stunde. Es gelten sinngemäß die Regeln für die Beendigung von Partien durch Schnellschach (FIDE Quick-Play Finish Rules) in der vom DSB verabschiedeten Fassung.

#### 6. Unsportliches Verhalten

Bei unsportlichem Verhalten eines Schachspielers während seiner Partie bzw. auch als beteiligter oder unbeteiligter Zuschauer kann der erweiterte Bezirk-5-Vorstand gegen ihn eine Strafe verhängen, ungeachtet der Entscheidung, die der zuständige Turnierleiter bezüglich der betroffenen Partie(n) gefällt hat.

#### 7. Sperren, Strafen

Der erweiterte Bezirk-5-Vorstand kann Einzelspieler, Mannschaften und Vereine bei

unsportlichem oder undiszipliniertem Verhalten, groben Verstößen gegen die Turnierordnung,  
Nichtantreten zu Einzel- oder Mannschaftswettkämpfen sowie bei Nichteinhaltung von Verpflichtungen auf Dauer bis zu einem Jahr für jegliche Bezirk-5-Veranstaltungen sperren und/oder Geldstrafen verhängen. Wurden vom erweiterten Vorstand Sperren ausgesprochen, ist der Bezirk-5-Vorsitzende gehalten, beim Turnierleiter des Hessischen Schachverbandes Sperre gegen die gleichen Einzelspieler, Mannschaften oder Vereine zu beantragen.

### 8. Proteste

8.1. Proteste sind innerhalb von 10 Tagen nach Bekanntwerden des gegebenen Anlasses schriftlich unter ausführlicher Begründung beim zuständigen Turnierleiter (TLfM/TLfE) einzureichen. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Turnierleiter hat diesen Protest innerhalb von 10 Tagen zu beantworten. (Mit Kopie-Versand an die Beteiligten)

8.2. Gegen die Entscheidung des Turnierleiters kann innerhalb von 10 Tagen nach dessen Antwort Einspruch erhoben werden (Adressat Turnierleiter).

Der TLfM oder TLfE hat diesen Protest dem Turnierausschuß zur Entscheidung vorzulegen. (Der Bezirk-5-Vorsitzende ist über die Entscheidung des Turnierausschusses zu informieren).

8.3. Gegen die Entscheidung des Turnierausschusses kann innerhalb von 10 Tagen Einspruch erhoben werden. (Adressat Bezirk-5-Vorsitzender) Der erweiterte Bezirk-5-Vorstand entscheidet als letzte Instanz unseres Bezirkes über den Protest.

8.4. Ein Protest wird nur wirksam, wenn folgende Protestgebühren an den Bezirk-5-Kassenführer eingezahlt sind:

Proteste nach

8.1. Euro 10,- (1. Instanz)

8.2. Euro 30,- (2. Instanz)

8.3. Euro 50,- (3. Instanz)

8.5. Diese Gebühren werden zurückgezahlt, wenn dem Protest stattgegeben wird. Für die 2. und 3. Instanz ist jeweils der volle Betrag zu bezahlen. Eine Anrechnung des Betrages aus einer vorherigen Instanz ist nicht zulässig.

8.6. Proteste können nur während des laufenden Turniers eingereicht werden. Ein Turnier gilt 10 Tage nach Abschluß der letzten Partie als beendet.'

### 9. Durchführung von Einzelturnieren

#### 9.1. Bezirk-5-Einzelmeisterschaft

Es werden grundsätzlich 7 Runden nach Schweizer System ausgetragen.

Das Turnier wird jeweils im November durchgeführt und zwar:

Samstag vor Buß- und Betttag 14.30 Uhr

Sonntag vor Buß- und Betttag 08.30 Uhr und 14.30 Uhr

Mittwoch, Buß- und Betttag 14.30 Uhr

Samstag nach Buß- und Betttag 14.30 Uhr

Sonntag nach Buß- und Betttag 08.30 Uhr und 14.30 Uhr

Die Termine können vom Turnierleiter bei Bedarf abgeändert werden. Ebenso kann bei zu erwartender geringer Beteiligung die Bezirk-5-Einzelmeisterschaft mit der Frankfurter Stadtmeisterschaft zusammengelegt werden.

Das Auslosungssystem wird vom Turnierleiter festgesetzt und soweit möglich offengelegt.

Bei mehr als 40 Teilnehmern kann in 2 Klassen (A und B) gespielt werden.

Die Einteilung erfolgt durch den Turnierleiter nach den vom erweiterten Bezirk-5-Vorstand festgesetzten Bestimmungen.

Für die A-Gruppe sind qualifiziert die Plätze A1-15 und B1-5 des Vorjahres. Weitere 4 Plätze sowie alle freibleibenden Qualifikationsplätze werden nach Reihenfolge der besten aktuellen DWZ vergeben.

#### **9.2. Spielverlegungen**

Diese sind nur in gegenseitigem Einverständnis auf einen früheren Zeitpunkt möglich, wenn der Turnierleiter davon in Kenntnis gesetzt wurde. Das Spielergebnis muß dem Turnierleiter bis zum Beginn der offiziellen Spielzeit bekannt gemacht werden.

#### **9.3. Stichkampfregelung**

Sind 2 Teilnehmer auf dem 1. Platz punktgleich, entscheidet über den Titel ein Stichkampf von 2 Partien. Ergibt sich dann noch Punktgleichheit, entscheidet die nächste Partie. Endet auch diese Partie remis, entscheidet die Buchholzwertung; danach das Los.

Sind mehr als 2 Teilnehmer auf dem 1. Platz punktgleich, entscheidet über Platz 1 und damit über den Titel ein einrundiger Stichkampf.

Sind nach Abschluß dieses Rundenkampfes wieder

a) mehr als 2 Spieler punktgleich vorne, so spielen diese noch einen Rundenkampf.

Ohne klares Ergebnis entscheidet dann die Buchholz-Wertung aus dem Turnier; ist auch diese gleich: das Los.

b) noch 2 Spieler punktgleich in Führung, entscheidet die nächste Partie. Endet auch diese Partie remis, entscheidet die Buchholzwertung; danach das Los.

Die Plätze von Rang 2 an werden nach System Buchholz ermittelt.

Die Punkte 9.2. und 9.3. sind analog bei allen Bezirk-5-Turnieren anzuwenden, mit Ausnahme der Frankfurter Stadtmeisterschaft.

#### **9.4. Frankfurter Stadtmeisterschaft**

Bei diesem offenen Turnier werden 7 Runden Schweizer System jeweils an einem Wochentag (vorzugsweise Montag oder Dienstag) um 19.00 Uhr gespielt.

#### **9.5. Damen-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft**

Bei geringer Teilnehmerzahl wird die Damenmeisterin nach vom Turnierleiter festgelegtem Modus im Rahmen der Bezirk-5-Einzelmeisterschaft ermittelt.

#### **9.6. Senioren-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft**

Sie wird entsprechend der Ausschreibung des Turnierleiters ausgetragen.

#### **9.7. Bezirk-5-Einzelmeisterschaft im Aktivschach**

Es werden 9 Runden nach Schweizer System gespielt und zwar 4 Runden an einem Samstag und 5 Runden am darauffolgenden Sonntag.

Es gelten die zu Turnierbeginn von der FIDE-Generalversammlung gebilligten und vom DSB verabschiedeten Regeln.

### **10. Durchführung von Mannschaftswettbewerben**

#### **10.1 Allgemeines**

Die Fahrtkosten werden vom reisenden Verein getragen. Die Mietkosten für das Spiellokal trägt der Heimverein. Die Verbandskämpfe beginnen jeweils am Sonntag um 14.00 Uhr. Die Verlegung eines Mannschaftskampfes ist nur aus zwingenden Gründen mit Billigung des Turnierleiters möglich.

#### **10.2 Wartezeit, Spielbeginn**

Es wird keine Wartezeit gewährt

Die Uhren sind bei dem festgesetzten Beginn anzustellen. (Weiß führt seinen Zug aus und drückt die Uhr. Schwarz setzt bei Abwesenheit von Weiß die Uhr in Gang.)

Ist eine Mannschaft oder ein Spieler innerhalb einer Stunde nach der festgesetzten Uhrzeit nicht erschienen, ist der Wettkampf bzw. die Partie verloren. Innerhalb dieser festgelegten Stunde muß bei Mannschaftskämpfen die Aufstellung schriftlich abgegeben und der 1. Zug ausgeführt worden sein.

Wenn eine Mannschaft eine Stunde nach der festgesetzten Uhrzeit nur mit weniger als der Hälfte der Mannschaft spielbereit ist, so wird der Wettkampf mit 0:x als verloren gewertet.

Wird die Verspätung oder das Nichtantreten durch den Einwand der höheren Gewalt entschuldigt, dann ist dies glaubhaft nachzuweisen und außerdem der Nachweis zu führen, daß alles Zumutbare getan wurde, den Gegner, den Wettkampfleiter und den Turnierleiter zu verständigen.

### 10.3 Ergebnismeldung

Das Ergebnis eines Wettkampfes ist innerhalb von 24 Stunden schriftlich (Poststempel) vom gastgebenden Verein dem TLFM auf einem vorgedruckten Spielbericht zu melden.

Dieser Spielbericht muß Angaben über Wettkampfort und -tag, Spielklasse, sowie Name der Heim- und Gastmannschaft enthalten.

Je Partie sind Angaben über eindeutige Namen der Spieler, Paßnummer und Partieergebnis zu machen. Insbesondere sind kampflöse Partien deutlich zu kennzeichnen.

Wird der Spielbericht nicht gemäß diesen Vorgaben ausgestellt, wird eine Ordnungsgebühr von Euro 10,- erhoben. Der Turnierleiter versorgt vor Beginn der Wettkämpfe die jeweiligen Mannschaftsführer mit entsprechendem Info-Material bzw. veröffentlicht dieses in der Hessen-Rochade.

Ist die Meldung später als 1 Tag nach dem Wettkampf abgeschickt (maßgebend ist der Poststempel), wird eine Ordnungsgebühr von Euro 10,- für jeden Fall der Zuwiderhandlung erhoben.

Eine Ordnungsgebühr von Euro 10,- kann auch erhoben werden, wenn die telefonische Ergebnismeldung am Wettkampftag (Bezirk-5-Info) unterbleibt.

### 11. Bezirk-5-Blitz-Mannschaftsmeisterschaft

Spieltag und Ort sind der Ausschreibung zu entnehmen. Es wird mit 4er-Teams und fester Brettfolge gespielt.

### 12. Bezirk-5-Vereinspokal

Jeder Verein darf beliebig viele Mannschaften melden.

Jeder Spieler kann nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

Es wird mit 4er-Teams ohne feste Brettfolge gespielt (k.o.-System). Die Heimmannschaft führt an den Brettern 1 und 4 die schwarzen Steine. Bei einem 2:2 entscheidet die bessere Berliner Wertung. Ist diese gleich, wird ein Stichkampf mit 15-Minuten-Partien (Schnellschachregeln) ausgetragen, wobei die 4 Spieler ihre Brettfolge neu bestimmen können.

Endet dieser Stichkampf unentschieden und ist auch hier die Berliner Wertung gleich, entscheidet über das Weiterkommen das Los.

### 13. Verbandskämpfe

**13.1. Die Mannschaftsmeister werden ermittelt in den Klassen**

*Bezirksoberliga*

*Bezirksliga*

*Bezirksklasse*

*Kreisliga*

*Kreisklasse*

**13.2. Die Bezirksoberliga, die Bezirksliga und die Bezirksklasse umfassen jeweils 10 Mannschaften. Es wird mit 8er-Teams gespielt.**

**Wenn in der Kreisklasse nicht mehr als 6 Mannschaften spielen würden, werden Kreisliga und Kreisklasse zusammengelegt. Bei dann mehr als 12 Teams wird in eine Süd- und eine Nordgruppe aufgeteilt.**

**Der Klassensieger wird in einem Stichkampf der Gruppenersten ermittelt.**

**13.3. Für alle Staffeln des Bezirkes 5, außer der höchsten, gilt die folgende Aufstiegsregelung:**

*0 Absteiger aus der Landesklasse = 2 Aufsteiger*

*1 Absteiger aus der Landesklasse = 2 Aufsteiger*

*2 Absteiger aus der Landesklasse = 1 Aufsteiger*

*3 Absteiger aus der Landesklasse = 1 Aufsteiger*

**Der Aufstieg aus der höchsten Spielklasse in die Landesklasse richtet sich hiervon abweichend nach der Turnierordnung des Hessischen Schachverbandes. Sind nach Eingang der Mannschaftsmeldungen bei Meldeschluß in einer Klasse Plätze frei, rücken die Mannschaften der nächstniedrigeren Klasse in der Reihenfolge der Platzierung des letzten Spieljahres auf.**

**13.4. Für alle Staffeln des Bezirkes 5, außer der untersten, gilt die folgende Abstiegsregelung:**

*0 Absteiger aus der Landesklasse = 1 Absteiger*

*1 Absteiger aus der Landesklasse = 2 Absteiger*

*2 Absteiger aus der Landesklasse = 2 Absteiger*

*3 Absteiger aus der Landesklasse = 3 Absteiger*

*In der untersten Spielklasse gibt es keine Absteiger.*

#### *13.5. Mannschaftspunkte, Stichkämpfe*

**Bei Verbandskämpfen wird wie folgt gewertet:**

**Mannschaftssieg = 2 Punkte, wenn mehr Brettunkte als der Gegner;**

**Unentschieden = 1 Punkt, wenn gleiche Brettunkte wie der Gegner;**

**Niederlage = 0 Punkte, wenn weniger Brettunkte als der Gegner.**

**Die Meisterschaft sowie Auf- und Abstieg werden in allen Klassen bei punktgleichen Mannschaften (Mannschaftspunkte) aufgrund der erzielten Brettunkte entschieden.**

**Sind auch diese gleich, entscheidet ein Stichkampf.**

**Bei einem Stichkampf mit unentschiedenem Ausgang wird nach Berliner Wertung entschieden; danach durch Los.**

**Zu Stichkämpfen bleibt die Brettfolge verbindlich. Die Aufstellung kann nur im Rahmen der Bestimmungen von 13.7. erfolgen.**

#### *13.6. Meldung, unberechtigte Teilnahme*

**Eine zu den fälligen Verbandskämpfen nicht gemeldete Mannschaft steigt in die nächsttiefere Klasse ab. Ein Anspruch auf Klassenerhalt bei Nichtmeldung besteht für keine Mannschaft.**

Die Meldung einer Mannschaft hat jeweils bis zu dem angegebenen Termin entsprechend der vom TLfM veröffentlichten Ausschreibung unter namentlicher Angabe einer Brettfolge einzugehen.

Jeder in Brettfolge gemeldete Spieler muß bei Abgabe der Meldung einen Spielerpaß oder eine vorläufige Spielberechtigung besitzen. Die unberechtigte Teilnahme eines Spielers am Wettkampf (bedingt durch fehlenden oder ungültigen Spielerpaß bzw. vorläufiger Spielberechtigung) führt zum Verlust seiner Partie und aller Partien an den nachfolgenden Brettern, auch wenn die Tatsache der Nichtberechtigung erst später innerhalb des Spieljahres bekannt wird.

### ***13.7. Aufstellung, Verstoß gegen die Brettfolge***

In sämtlichen Spielklassen des Bezirkes 5 ist die Mannschaftsaufstellung in der Reihenfolge der gemeldeten Spieler als Brettfolge verbindlich. Umstellungen sind nur um einen Platz nach oben oder unten statthaft. Wenn durch einen Ausfall gemeldeter Spieler innerhalb einer Mannschaft aufgerückt wird, können Ersatzspieler anschließend eingesetzt werden. Umstellungen um einen Platz gegenüber der gemeldeten Reihenfolge sind auch nach dem Aufrücken gestattet. Jedoch ist eine Umstellung zwischen einem gemeldeten und einem Ersatzspieler nicht statthaft, d.h. Ersatzspieler dürfen ausnahmslos nur anschließend an die gemeldeten Spieler eingesetzt werden. Wird nicht aufgerückt, dann bleibt das Brett eines nicht erschienenen Spielers unbesetzt.

Bei Verstößen gegen die Brettfolge werden die Partien derjenigen Spieler als verloren gewertet, die die Brettfolge nicht geachtet haben.

Ein in einer höheren Klasse gemeldeter Spieler kann nicht in einer unteren Klasse teilnehmen. Spieler einer unteren Klasse können an den Wettkämpfen höherer Klassen teilnehmen.

Wenn jedoch innerhalb der Spielzeit dreimal in einer höheren Klasse gespielt worden ist, kann der entsprechende Spieler nicht mehr in tieferen Klassen eingesetzt werden.

Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in der gleichen Klasse, so darf kein Spieler dieses Vereins in mehr als einer dieser Mannschaften mitwirken. Verstöße gegen diesen letzten Absatz werden als unberechtigte Teilnahme angesehen und wie in 13.6. geahndet.

## **14. Stadt- und Ortsmeisterschaften**

14.1. Die Stadtmeisterschaft von Frankfurt richtet der Bezirk 5 selbst aus.

14.2. Stadt- und Ortsmeisterschaften sind für die Gemeinden melde- und vom Bezirk genehmigungspflichtig, in denen mehr als ein Mitgliedsverein des Bezirk 5 ansässig ist.

Diese Turnierordnung wurde vom erweiterten UV-5-Vorstand am 19.8.1994 beschlossen.

Sie tritt am 1.9.1994 in Kraft und ersetzt alle älteren Fassungen.

Protokollführer	1. Vorsitzender	Turnierleiter
gez. Gerhard Laux	gez. Wolfgang Merle	gez. Hans-D. Post

### **Änderungen der Turnierordnung:**

Am 31. Januar 1998 wurde bei der ordentlichen Mitgliederversammlung des Bezirkes 5 die Auf- und Abstiegsregelung neu geregelt. Der Kontext, über den abgestimmt wurde, wurde vom Turnierleiter entsprechend den Vorgaben in die Punkte 13.3 bzw. 13.4 integriert.

Am 22.5.2000 wurde bei einer Sitzung des geschäftsführenden Vorstandes in Ffm- Kalbach bei einer Gegenstimme beschlossen, das Startgeld bei Mannschaftswettbewerben und die fälligen Reuegelder für Nichtantreten

mit Beginn der Saison 2000/01 nach langen Jahren zu erhöhen. Damit sollen vor allem die Kosten zur Durchführung dieser Wettbewerbe aufgefangen werden.

**Am 15.8.2005 wurde im Punkt 12 der zwingende Austragungsort und –zeitpunkt für den Vereinspokal ersatzlos gestrichen.**

**Am 11.03.2006 durch Mitgliederversammlung Änderung Pkt. 4 Reuegeld bei Verbandskämpfen und Vereinspokal.**

## **13. Jugendturnierordnung**

### **1. Meisteritel und Preise**

Mitglieder des hessischen Schach-Bezirks 5 (Frankfurt), im Folgenden *Bezirk* genannt, können als Jahressieger Titel und Preise bei den einzelnen Wettbewerben gewinnen. Preise werden nur dann geteilt, wenn aufgrund der für das jeweilige Turnier gültigen Bestimmungen keine Unterscheidung bei der Platzierung möglich ist. Ein Pokalgewinner darf einen gewonnenen Pokal endgültig behalten, Ausnahmen (z.B. Wanderpokale) werden in der Turnierausschreibung gesondert erwähnt.

### **2. Teilnahme von Gästen**

Gäste können nur an Rundenturnieren oder an Turnieren, die keine Qualifikation für ein Turnier einer höheren Ebene (z. B. Hessenmeisterschaft) darstellen, teilnehmen. Gäste können ebenso keine Bezirkstitel gewinnen. Diese Titel bleiben den Mitgliedern des Bezirks vorbehalten.

Wird ein Gast im Verlauf eines Jahreswettbewerbs Bezirksmitglied, so werden seine vor Beginn der Mitgliedschaft erzielten Resultate für die Bezirkstitel dieser JTO nicht gewertet. Ausnahmen von dieser Regel können jedoch durch die Turnierleitung beschlossen werden, wenn es die Umstände rechtfertigen.

Wird ein Gast nach Beginn eines Turniers ohne Jahreswertung Bezirksmitglied, so werden seine erzielten Resultate aus dem laufenden Turnier für den Bezirkstitel nicht gewertet.

### **3. Bezirks-Jugendeinzelmeisterschaft (Qualifikationsturnier)**

#### **3.1 Vorbemerkung**

Die besonderen Regeln für die Bezirksmeisterschaft sind als Ergänzung zu der TO des Schachbezirks Frankfurt (Bezirk 5) zu betrachten und regeln nur die Besonderheiten und Abweichungen, die im Zusammenhang mit der Durchführung dieses Turniers erforderlich sind.

#### **3.2 Anzahl der Runden, Schachuhren und Bedenkzeit**

Das Turnier wird in 7 Runden nach dem Schweizer System ausgetragen.

Die Bedenkzeit beträgt pro Spieler

- 1 Stunde für 40 Züge, danach zusätzlich zur ersparten Bedenkzeit 30 Minuten für den Rest der Partie (U14, U16, U18). Es werden maximal drei Runden pro Tag gespielt.
- 30 Minuten für die Partie (U12)
- 20 Minuten für die Partie (U8, U10)

Die Termine für die einzelnen Runden werden vom Jugend-Turnierleiter des Bezirks vor Turnierbeginn festgelegt und sind für alle Teilnehmer bindend.

Sofern die Teilnehmerzahl von der üblichen Norm abweicht oder sonstige Umstände es erfordern, so kann der Turnierleiter einen anderen Ausspielungsmodus bestimmen.

### 3.3 Auslosung

Die Auslosung wird mit einem gängigen Computerprogramm vorgenommen (z. B. *Swiss-Chess*). Soweit von Spielern bekannt ist, dass sie in der ersten Runde verhindert sind, hat die Turnierleitung das Recht, diese Spieler gegeneinander zu lösen. Die Auslosung einer Runde wird vorgenommen, sobald alle Ergebnisse der Runde bekannt sind.

### 3.4 Rundenbeginn

Der Turnierleiter setzt zum Rundenbeginn die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang.

### 3.5 Nichtantreten eines Spielers

Kann ein Teilnehmer nicht am vorgegebenen Termin antreten, verliert er die Partie kampflos, es sei denn, sein Gegner ist mit einer Verlegung auf einen anderen Tag, der vor oder nach dem offiziellen Termin liegen kann, einverstanden. Eine verlegte Partie muss aber spätestens vor der nächsten Runde beendet und das Ergebnis inklusive der Partienotation der Turnierleitung gemeldet sein.

### 3.6 Verlegung einer Partie

Ein Teilnehmer kann die Zustimmung seines Gegners zu einer Verlegung nicht verlangen. Eine Verlegung bedarf der vorherigen Zustimmung des Turnierleiters. Der Turnierleiter stimmt einer Verlegung nur dann zu, wenn sie von beiden Spielern gewünscht wird. Das Ergebnis einer an einem Ausweichtermin gespielten Partie muss dem Turnierleiter bis spätestens vor Beginn der nächsten Runde von dem Sieger (bei Remis vom Spieler mit den weißen Steinen) gemeldet sein. Partien der letzten Runde können nur vorverlegt und auf gar keinen Fall nachgespielt werden.

Liegt das Ergebnis bei Auslosung der nächsten Runde nicht vor, gilt die Partie für beide Spieler als kampflos verloren.

### 3.7 Bezirks-Jugendmeister / Bezirks-Jugendmeisterin

Das nach Abschluss des Turniers am besten platzierte Bezirks-Jugendmitglied erhält den Titel "Bezirks-Jugendmeister Uxx".

Das beste Mädchen nach dem ersten Turnierplatz erhält den Titel "Bezirks-Jugendmeisterin Uxx (w)", auch, wenn es nicht das beste Mädchen sein sollte.

Sofern zwei oder mehrere Spieler punktgleich das Turnier beenden, wird über die Titelvergabe nach folgenden Kriterien entschieden:

a) Modus „Schweizer System“:

1. die höhere Buchholz-Wertung
2. die höhere SoBerg-Wertung
3. Sieger des direkten Vergleiches
4. Stichkampf

b) Modus „Rundenturnier“

1. direkter Vergleich in gespielten Partien
2. Stichkampf
3. die höhere SoBerg-Wertung

### 3.8 Preisverteilung

Die Ausstattung des Turniers mit Preisen wird in der Ausschreibung festgelegt.

### 3.9 Regelungen für Stichentscheide

Ein Stichentscheid von zwei Spielern wird als Stichtkampf ausgetragen. Ein Stichentscheid von mehr als zwei Spielern wird als einrundiges Stichturnier ausgetragen.

Stichentscheide sollen unverzüglich ausgetragen werden. In der Schnellpartienphase befindliche Stichentscheide dürfen nicht abgebrochen werden, bevor ein Sieger feststeht.

#### **3.9.1 Stichtkampf:**

Ein Stichtkampf zwischen 2 Spielern wird über 2 Turnierpartien mit wechselnden Farben ausgetragen, und zwar mit derjenigen Bedenkzeit, die für die jeweilige Altersklasse vorgesehen ist. Es wird ausgelost, wer in der ersten Partie die weißen Steine führt. Ermittelt der Stichtkampf keinen Sieger, werden zwei Schnellpartien nach Schnellschachregeln mit 30 Minuten Bedenkzeit gespielt.

Wer in der ersten Turnierpartie die weißen Steine führte, beginnt die Schnellpartien mit den schwarzen Steinen.

Ermittelt auch dieser Stichtkampf keinen Sieger, werden zwei Schnellpartien nach Schnellschachregeln mit 15 Minuten Bedenkzeit gespielt. Wer in der ersten Schnellpartie die weißen Steine führte, beginnt die dritte Schnellpartie mit den schwarzen Steinen. Liegt nach den vier Schnellpartien noch keine Entscheidung vor, wird die Farbverteilung in jeder weiteren Partie gewechselt und solange mit 15 Minuten Bedenkzeit weitergespielt, bis einer der Spieler eine Partie gewinnt. Der Gewinner dieser Partie hat den Stichtkampf gewonnen.

#### **3.9.2 Stichturnier:**

Ein Stichentscheid zwischen mehr als zwei Spielern wird als einrundiges Turnier ausgetragen. Kann nach Gewinnpunkten kein Sieger ermittelt werden, spielen die im Stichturnier punktgleichen Spieler einen erneuten Stichtkampf (bei mehr als 2 Spielern ein einrundiges Turnier) mit Schnellpartien (30 Minuten) nach Schnellschachregeln.

Endet auch dieser Stichtkampf mit Punktgleichheit, wird er mit einer Bedenkzeit von 15 Minuten wiederholt, und zwar solange, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Die Farbverteilung wird in jedem Stichturnier gewechselt, wenn die Zusammensetzung der Teilnehmer unverändert bleibt. Ansonsten wird vor Beginn jedes Stichturniers neu ausgelost.

### 4. Regeln bei unsportlichem Verhalten

Für den Fall, dass Turnierteilnehmer bewusst und offensichtlich die Durchführung eines Turniers verzögern oder beeinträchtigen oder durch unsportliches Verhalten Streitfälle provozieren, hat der Jugend-Turnierleiter des Bezirks auch ohne Vorliegen eines formalen Protestes das Recht, einzuschreiten und geeignete Maßnahmen (bis hin zum Ausschluss von Teilnehmern / Zuschauern / Betreuern aus dem laufenden Turnier) zu ergreifen, mit denen das Turnier wieder in geordnete Bahnen geführt werden kann.

### **5. Auswahl für Bezirks-Jugendkader**

- 1. Platz eins bis drei bei den Bezirksmeisterschaften in der jeweiligen Altersklasse (zunächst nicht getrennt nach männlich/ weiblich)**
- 2. außergewöhnlich starke Leistung bei der Bezirksmeisterschaft**
- 3. außergewöhnlich hohe DWZ für das jeweilige Alter im Bezirksvergleich**
- 4. herausragende Turnierleistung bei einem diesjährig ausgespielten Open**

### **6. Änderungen der Turnierordnung**

Änderungen dieser JTO bedürfen eines protokollierten Vorstandsbeschlusses. Nach Veränderungen soll unverzüglich eine aktualisierte JTO an die Mitgliedsvereine verteilt werden. Die JTO erhält die nächste laufende Versionsnummer. Über die Änderungen ist eine Liste zu führen.

### **7. Inkrafttreten**

Die Turnierordnung wurde in dieser Fassung auf der Vorstandssitzung am 03.08.2006 verabschiedet und in Kraft gesetzt. Sie erhält die laufende Nummer "1".

## 14. Fide Regeln (Stand: 01.07.2009)

### Artikel 5: Die Beendigung der Partie

5.1 a) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, regelgemäß war.

b) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.

5.2 a) Die Partie ist "remis" (unentschieden), wenn der Spieler, der am Zuge ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt "Pattstellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, regelgemäß war.

b) Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt "tote Stellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, regelgemäß war (siehe Artikel 9.6).

c) Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft. Damit ist die Partie sofort beendet (siehe Artikel 9.1).

d) Die Partie darf remis gegeben werden, falls irgendeine identische Stellung mindestens zum dritten Mal auf dem Schachbrett entstanden ist oder sogleich entstehen wird (siehe Artikel 9.2).

e) Die Partie darf remis gegeben werden, falls mindestens die letzten 50 aufeinander folgenden Züge von jedem Spieler gemacht worden sind, ohne dass irgendein Bauer gezogen oder irgendeine Figur geschlagen wurde (siehe Artikel 9.3).

### Artikel 6: Die Schachuhr

6.1 Eine "Schachuhr" ist eine Uhr mit zwei Zeitanzeigen, die so miteinander verbunden sind, dass zu gleicher Zeit nur eine von ihnen laufen kann. "Uhr" bedeutet in den Schachregeln jeweils eine der beiden Zeitanzeigen. Jede Zeitanzeige hat ein "Fallblättchen". Das Fallen des "Fallblättchens" bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.

6.2 a) Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode ausführen, und / oder es darf ihm pro Zug eine zusätzliche Bedenkzeit zugeteilt werden. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.

b) Die Zeit, die ein Spieler in einer Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet, außer im Aufschub-Modus. Im Aufschub-Modus erhalten beide Spieler eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist.

6.3 Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.2.a) überprüft werden.

**6.4 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo die Schachuhr zu stehen kommt.**

**6.5 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.**

**6.6 a) Jeder Spieler, der erst nach dem Spielbeginn am Schachbrett erscheint, verliert die Partie. Die Wartezeit beträgt somit 0 Minuten. Das Turnierreglement kann etwas anderes bestimmen.**

**b) Falls das Turnierreglement eine andere Wartezeit bestimmt, gilt folgendes: Falls zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.**

**6.7 a) Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die seines Gegners in Gang. Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr anzuhalten. Sein Zug gilt als nicht vollständig abgeschlossen, solange er das nicht getan hat, es sei denn, der ausgeführte Zug hat die Partie beendet (siehe Artikel 5.1a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c und 9.6).**

**Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Anhalten der eigenen und dem Ingangsetzen der gegnerischen Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.**

**b) Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand anhalten, mit der er seinen Zug gemacht hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über dem Knopf zu behalten.**

**c) Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben oder umzuwerfen. Unangemessenes Umgehen mit der Uhr wird gemäß Artikel 13.4 bestraft.**

**Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der vom Schiedsrichter genehmigt werden muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst.**

**6.8 Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.**

**6.9 Außer in den Fällen, die durch die Artikel 5.1.a), 5.1.b), 5.2 a), b) oder c) erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch eine beliebige Folge von regelgemäßen Zügen matt zu setzen.**

**6.10 a) Jede Anzeige auf den Uhren ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel an der Uhr vorliegt.. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss ersetzt werden. Der Schiedsrichter ersetzt die Uhr und bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.**

**b) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren unrichtig war, muss einer der Spieler oder der Schiedsrichter sofort die Uhren anhalten. Der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und die Zeiten und den Zugzähler anpassen. Er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen.**

**6.11 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst,**

**a) wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode außer der letzten**

geschieht

d) ist die Partie remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in welcher alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.

6.12 a) Wenn die Partie unterbrochen werden muss, werden die Uhren vom Schiedsrichter angehalten.

b) Ein Spieler darf die Uhren nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.

c) In beiden Fällen entscheidet der Schiedsrichter, wann die Partie wieder aufgenommen werden muss.

d) Wenn ein Spieler die Uhren anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es offensichtlich keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Uhren anzuhalten, wird er gemäß Artikel 13.4 bestraft.

6.13 Wenn die Figuren infolge eines Regelverstoßes oder aus anderen Gründen in eine vorangegangene Stellung zurückversetzt werden müssen, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Uhren zu stellen sind. Er berichtigt auch, falls nötig, den Zugsähler der Uhr.

6.14 Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der gespielten Züge zeigen, sowie die Uhren, die auch die Zügezahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt. Jedoch darf ein Spieler einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.

#### Artikel 7: Regelverstöße

7.1 a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.

b) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass das Brett nicht gemäß Artikel 2.1 ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden.

7.2 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird sie fortgesetzt, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.

7.3 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen. Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Uhren an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe. Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.

7.4 a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug, unter Einschluss einer nicht den Regeln entsprechenden Bauernumwandlung oder dem Schlagen des gegnerischen Königs, vollständig abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie

aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt.

Die Uhren werden gemäß Artikel 6.13 gestellt. Die Artikel 4.3 und 4.6 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

b) Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.4.a) erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für die ersten beiden regelwidrigen Züge eines Spielers je zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem dritten regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge von regelgemäßen Zügen matt zu setzen.

7.5 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass Figuren von ihren Feldern verschoben worden sind, wird die Stellung vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht festgestellt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt.

Die Uhren werden gemäß Artikel 6.13 gestellt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

### Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

8.1 Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise aufzuzeichnen, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang C), auf dem für das Turnier vorgeschriebenen "Partieformular". Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, es sei denn, der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3. oder bei einer Hängepartie gemäß Punkt 1.a der Richtlinien für Hängepartien.

Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufzeichnet. Er muss seinen eigenen vorangegangenen Zug aufzeichnen, bevor er einen neuen macht. Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular aufzeichnen (Anhang C.13). Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuzeichnen, kann er einen Assistenten, der nach Auffassung des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst.

8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden können.

8.3 Die Partieformulare sind Eigentum des Turnierveranstalters.

8.4 Wenn ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat und er nicht für jeden Zug 30 Sekunden oder mehr hinzugefügt bekommt, ist er während der Dauer dieser Zeitperiode nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1 zu erfüllen.

Nachdem ein Fallblättchen gefallen ist, muss der Spieler seine Aufzeichnungen sofort, vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett, vollständig nachtragen.

8.5 a) Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreiben muss, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter, unmittelbar nachdem eines der Fallblättchen gefallen ist, die Uhren an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.

b) Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht verpflichtet ist, mitschreiben, muss er, sobald ein Fallblättchen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt, dass der Spieler am Zuge ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben, bevor er zieht.

c) Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten rekonstruieren. Dieser zeichnet als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Uhrzeiten und die Zahl der ausgeführten Züge auf, falls diese Angaben erhältlich sind.

8.6 Wenn die Partieformulare nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden können und somit nicht zeigen können, ob ein Spieler die Bedenkzeit vor Ausführung der verlangten Zahl von Zügen überschritten hat, gilt der nächste Zug als der erste für die folgende Zeitperiode, außer in dem Fall, dass nachweisbar mehr Züge gespielt worden sind.

8.7 Nach Ende der Partie unterzeichnen beide Spieler beide Partieformulare mit dem darauf notierten Partieresultat. Dieses Resultat bleibt gültig, auch wenn es falsch eingetragen worden ist, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.

#### Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

9.1.a) Das Turnierreglement darf bestimmen, dass Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters entweder für eine bestimmte Anzahl von Zügen oder gar nicht Remis vereinbaren dürfen.

b) Falls das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes:

(1) Ein Spieler, der remis anbieten möchte, tut dies, nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr angehalten und die seines Gegners in Gang gesetzt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, aber Artikel 12.6 muss berücksichtigt werden. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis es der Gegner annimmt, mündlich ablehnt, ablehnt durch Berühren einer Figur in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, oder die Partie auf andere Weise beendet wird.

(2) Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol (siehe Anhang C.13) auf dem Partieformular notiert.

(3) Ein Antrag auf remis gemäß Artikel 9.2, 9.3 oder 10.2 gilt als Remisangebot.

9.2 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung)

a) sogleich entstehen wird, falls er als erstes seinen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder

b) soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.

Stellungen unter a) und b) gelten als gleich, wenn derselbe Spieler am Zuge ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Stellungen sind nicht gleich, wenn ein Bauer, der en passant geschlagen werden konnte, nicht mehr auf diese Weise geschlagen werden kann. Ist ein König oder ein Turm gezwungen zu ziehen, geht ein etwa bestehendes Rochaderecht erst nach diesem Zug verloren.

9.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, falls

a) er einen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge habe, dass dann die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers gemacht worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder

b) die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.

9.4 Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, ohne gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht zu haben, verliert er für diesen Zug das Recht dazu.

9.5 Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, darf er beide Uhren anhalten (siehe Artikel 6.12.b). Er ist nicht berechtigt seinen Antrag zurückzuziehen.

a) Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis.

b) Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter drei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug entsprechend Artikel 4 ausgeführt werden

9.6 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine erdenkliche Folge von regelgemäßen Zügen erreichbar ist. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, der Zug, der diese Stellung herbeiführte, war regelgemäß.

#### Artikel 10: Endspurtphase

10.1 Die "Endspurtphase" ist die Phase in einer Partie, in welcher alle (verbleibenden) Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.

10.2 Wenn der Spieler, der am Zuge ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er, bevor sein Fallblättchen gefallen ist, remis beantragen. Er ruft den Schiedsrichter herbei und darf die Uhren anhalten (siehe Artikel 6.12.b).

a) Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder dass die Partie mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen sei, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.

b) Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Später während der Partie oder so schnell wie möglich nachdem ein Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Endstellung mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen ist oder der Gegner keine genügenden Anstrengungen unternimmt, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.

c) Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.

d) Die Entscheidung des Schiedsrichters in Bezug auf 10.2.a), b) und c) ist endgültig.

#### Artikel 11: Punkte

11.1 Außer nach anderslautender Vorankündigung gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen Punkt (1) erzielt, der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen Punkt (0) erzielt, der seine Partie mit remis beendet, einen halben Punkt (1/2) erzielt.

**Artikel 12: Das Verhalten der Spieler**

**12.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.**

**12.2 Es ist den Spielern nicht gestattet, das Turnierareal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Das Turnierareal ist begrenzt auf den Spielbereich, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie auf weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.**

**Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielbereich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.**

**12.3 a) Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, sich irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zunutze zu machen oder auf einem anderen Schachbrett zu analysieren.**

**b) Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist es dem Spieler untersagt, in das Turnierareal ein Mobiltelefon oder andere elektronische Kommunikationsmittel mitzubringen, sofern diese nicht vollkommen ausgeschaltet sind. Wenn ein derartiges Gerät ein Geräusch verursacht, verliert der Spieler die Partie. Der Gegner gewinnt. Falls der Gegner allerdings die Partie nicht mit einer beliebigen Folge von regelgemäßen Zügen gewinnen kann, ist sein Ergebnis remis.**

**c) Rauchen ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.**

**12.4 Das Partieformular dient ausschließlich der Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag in Zusammenhang stehenden Umstände sowie anderer bedeutsamer Daten.**

**12.5 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.**

**12.6 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragsstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Turniersaal.**

**12.7 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 12.1 bis 12.6 wird gemäß Artikel 13.4 bestraft.**

**12.8 Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktzahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.**

**12.9 Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 12.8 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.**

**12.10 In den Fällen von Art. 10.2.d oder Anhang D steht dem Spieler kein Protest gegen die Entscheidung des Schiedsrichters zu. In allen anderen Fällen darf der Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, es sei denn, es ist im Turnierreglement anders bestimmt.**

**Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)**

**13.1 Der Schiedsrichter achtet auf striktes Einhalten der Schachregeln.**

**13.2 Der Schiedsrichter handelt im besten Interesse des Wettkampfes. Er soll dafür sorgen, dass durchgehend gute Spielbedingungen herrschen und dass die Spieler nicht gestört werden. Er beaufsichtigt den Ablauf des Wettkampfes.**

**13.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.**

**13.4 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:**

- a) eine Verwarnung,**
- b) das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,**
- c) das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,**
- d) den Verlust der Partie,**
- e) eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Partei,**
- f) eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,**
- g) den Ausschluss vom Turnier.**

**13.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem der Spieler oder auch beiden zusätzliche Bedenkzeit gewähren.**

**13.6 Der Schiedsrichter darf nicht in eine Partie eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der gespielten Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens ein Fallblättchen gefallen ist. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt oder dass der Spieler die Uhr nicht betätigt hat.**

**13.7 a) Zuschauer und Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Falls nötig, darf der Schiedsrichter die Störer aus dem Turnierareal weisen. Falls jemand eine Regelwidrigkeit beobachtet, darf er nur den Schiedsrichter informieren**

**b) Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für jedermann im Turnierareal und entsprechend der Bestimmung des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.**

**Artikel 14: Die FIDE**

**14.1 Angeschlossene Föderationen können die FIDE in Fragen zu den Schachregeln um offizielle Entscheidungen ersuchen.**

## ANHÄNGE

### A. Schnellschach

**A1.** Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mindestens 15 aber weniger als 60 Minuten je Spieler gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mindestens 15 aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.

**A2.** Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.

**A3.** Falls eine angemessene Überwachung gewährleistet ist (zum Beispiel ein Schiedsrichter für höchstens drei Partien), gelten die Turnierschachregeln.

**A4.** Wo eine angemessene Überwachung nicht möglich ist, gelten die Turnierschachregeln, falls sie nicht durch die nachfolgenden Schnellschach-Regeln außer Kraft gesetzt werden:

a) Sobald jeder Spieler drei Züge vollständig abgeschlossen hat, kann eine falsche Figurenaufstellung, Brettausrichtung oder Uhrzeigerstellung nicht mehr beanstandet werden. Im Falle einer vertauschten Aufstellung von König und Dame ist die Rochade mit diesem König nicht erlaubt.

b) Der Schiedsrichter fällt eine Entscheidung gemäß Artikel 4 (Die Ausführung der Züge) nur auf Ersuchen durch einen oder beide Spieler.

c) Sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, ist ein regelwidriger Zug abgeschlossen. Der Gegner darf dann reklamieren, dass der Spieler einen regelwidrigen Zug gemacht hat, bevor der Reklamierende seinen Zug ausgeführt hat. Nur nach einer derartigen Reklamation darf der Schiedsrichter eingreifen. Wenn allerdings beide Könige im Schach stehen oder eine Bauernumwandlung nicht abgeschlossen wurde, greift der Schiedsrichter nach Möglichkeit ein.

d.1) Das Fallblättchen gilt als gefallen, sobald einer der Spieler mit Recht darauf hingewiesen hat. Der Schiedsrichter unterlässt es, das Fallen eines Blättchens anzuzeigen; er darf dies jedoch tun, falls beide Blättchen gefallen sind.

d.2) Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen.

Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Uhren das Fallblättchen des Antragstellers noch oben und das seines Gegners gefallen ist.

d.3) Falls beide Fallblättchen wie unter 1) und 2) beschrieben gefallen sind, erklärt der Schiedsrichter die Partie für remis.

### B. Blitzschach

**B1.** Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge weniger als 15 Minuten beträgt.

**B2.** Falls eine angemessene Überwachung gewährleistet ist (ein Schiedsrichter für eine Partie), gelten die Turnierschachregeln und Artikel A.2.

**B3.** Wo eine angemessene Überwachung nicht möglich ist, gelten die folgenden Regeln:

a) Es gelten die Schnellschachregeln gemäß Anhang A, es sei denn, sie werden durch die

folgenden Blitzschachregeln außer Kraft gesetzt.

b) Die Artikel 10.2 und A.4.c gelten nicht.

c) Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt worden ist. Daraufhin, bevor er selbst einen Zug ausgeführt hat, ist der Gegner berechtigt, den Gewinn zu beanspruchen. Wenn der Gegner den König des Spielers mit keiner erdenklichen Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann, ist der Reklamierende berechtigt, bevor er seinen eigenen Zug ausführt, ein Remis zu beanspruchen. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtet werden, außer im gegenseitigen Einvernehmen ohne Eingreifen des Schiedsrichters.

### C. Algebraische Notation

Bei ihren eigenen Turnieren und Wettkämpfen erkennt die FIDE nur ein einziges System für die Aufzeichnung der Züge, das algebraische, an und empfiehlt, diese einheitliche Schachnotation auch für Schachbücher und Zeitschriften zu verwenden. Partieformulare, die ein anderes als das algebraische System verwenden, dürfen in Fällen, in denen üblicherweise das Partieformular eines Spielers benutzt wird, nicht als Beweismittel verwendet werden.

Wenn ein Schiedsrichter bemerkt, dass ein Spieler ein anderes als das algebraische System verwendet, soll er ihn warnend auf diese Anforderung aufmerksam machen.

Beschreibung des Algebraischen Systems

C1. In dieser Beschreibung bedeutet "Figur" jede Figur außer dem Bauern.

C2. Jede Figur wird mit dem großgeschriebenen Anfangsbuchstaben ihres Namens abgekürzt.

Beispiele:

K = König, D = Dame, T = Turm, L = Läufer und S = Springer

C3. Jeder Spieler hat das Recht, den Anfangsbuchstaben des Figurennamens, der in seiner Landessprache üblich ist, zu verwenden.

Beispiele:

Deutsch: französisch: italienisch englisch:

K = König R = Roi R = Re K = King

D = Dame D = Dame D = Donna Q = Queen

T = Turm T = Tour T = Torre R = Rook

L = Läufer F = Fou A = Alfiere B = Bishop

S = Springer C = Cavalier C = Cavallo N = Knight

(Bauer) (Pion) (Pedone) (Pawn)

Für gedruckte Veröffentlichungen wird der Gebrauch von Symbolen anstelle der Figurennamen empfohlen.

C4. Bauern werden nicht mit ihrem Anfangsbuchstaben angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen.

Beispiele: e4, d4, a5.

C5. Die acht Linien (für Weiß von links nach rechts, für Schwarz von rechts nach links) werden mit den kleingeschriebenen Buchstaben a, b, c, d, e, f, g und h angegeben.

C6. Die acht Reihen (für Weiß von unten nach oben, für Schwarz von oben nach unten) werden nummeriert mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Infolgedessen stehen in der Anfangsstellung die weißen Figuren auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen auf der achten und siebenten Reihe (siehe Artikel 2.3).

**C7. Jedes Feld wird angegeben mit**

- 1. dem Buchstaben der Linie und**
- 2. der Zahl der Reihe.**

**C8. Jeder Zug einer Figur wird angegeben mit**

**a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens und b) dem Ankunftsfield.**

**Zwischen a) und b) steht kein Bindestrich. Beispiele: Le5, Sf3, Td 1 .**

**Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield angegeben. Beispiele: e5, d4, a5.**

**C9. Wenn eine Figur schlägt, wird ein "x" zwischen a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens und b) dem Ankunftsfield eingefügt. Beispiele: Lxe5, Sxf3, Txd 1 .**

**Wenn ein Bauer schlägt, muss nicht nur das Ankunftsfield, sondern auch die Herkunftslinie, gefolgt von einem "x", angegeben werden. Beispiele: dx e5, gxf3, axb5.**

**Im Falle eines Schlagens en passant wird als Ankunftsfield das Feld genommen, auf welchem der schlagende Bauer am Ende steht, und "e.p." wird der Aufzeichnung angefügt. Beispiel: exd6 e.p..**

**C10. Falls zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die Figur, die gezogen wird, wie folgt angegeben:**

- 1. Falls beide Figuren auf derselben Reihe stehen, a) mit dem Anfangsbuchstaben ihres Namens, b) der Herkunftslinie und c) dem Ankunftsfield,**
- 2. Falls beide Figuren auf derselben Linie stehen, mit a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens, b) der Reihenfolge und c) dem Ankunftsfield.**

**Falls die beiden Figuren auf verschiedenen Reihen und verschiedenen Linien stehen, wird Methode 1 bevorzugt.**

**Beim Schlagen muss ein "x" zwischen b) und c) eingefügt werden.**

**Beispiele:**

**1. auf g1 und e1 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder Sgf3 oder Sef3, je nachdem.**

**2. auf g5 und g1 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder S5f3 oder S 1 f3, je nachdem**

**3. auf h2 und d4 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder Shf3 oder Sdf3, je nachdem.**

**Falls in den vorangegangenen Beispielen der Springer auf f3 schlägt, wird ein "x" eingefügt:**

**1) entweder Sgxf3 oder Sexf3,**

**2) entweder S5xf3 oder Slxf3, 3) entweder Shxf3 oder Sdxf3, je nachdem.**

**C11. Wenn zwei Bauern dieselbe gegnerische Figur oder denselben gegnerischen Bauern schlagen können, wird der gezogene Bauer durch a) den Buchstaben der Ausgangsreihe, b) einem x und c) dem Ankunftsfield beschrieben.**

**Beispiel:**

**Falls weiße Bauern auf den Feldern c4 und e4 und ein schwarzer Bauer oder eine schwarze Figur auf dem Feld d5 stehen, ist die Notation für den weißen Zug entweder cxd5 oder exd5.**

**C12. Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt vom Anfangsbuchstaben der neuen Figur.**

**Beispiele: d8 D, f8S, b 1 L, g I T.**

C13. Ein Remisangebot wird mit (=) notiert.

Wichtige Abkürzungen:

0-0 = Rochade mit Th1 oder Th8 (kleine oder kurze Rochade)

0-0-0 = Rochade mit Tal oder Tab (große oder lange Rochade)

x = schlägt

+ = Schachgebot

++ / # = Schachmatt

e.p. = (schlägt) en passant

Musterpartie:

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5 Sf4 5.Dxd4 d5 6.exd6 e.p. Sxd6 7.Lg5 Sc6 8.De3 +  
Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kbl (=)

#### D. Endspurtphase ohne Anwesenheit eines Schiedsrichters

Wenn Partien gemäß Artikel 10 gespielt werden, kann ein Spieler zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, remis beantragen. Dies beendet die Partie.

Er hat die Möglichkeit, seinen Antrag darauf zu begründen, dass

a) sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen könne, oder

b) sein Gegner keine Versuche unternommen habe, mit normalen Mitteln zu gewinnen.

Im Fall a) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen.

Im Fall b) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein komplett ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Schlussstellung. Der Antrag wird einem Schiedsrichter übergeben, dessen Entscheidung endgültig ist.

#### E. Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern

E1. Die Veranstalter haben das Recht, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten (gesetzlich blinden) Spielern kann jeder der beiden Spieler die Benutzung von zwei Schachbrettern verlangen. Der sehende Spieler benutzt ein normales Schachbrett, der sehbehinderte Spieler ein speziell gefertigtes. Das speziell gefertigte soll den folgenden

Bestimmungen entsprechen:

a) Mindestgröße 20 x 20 Zentimeter

b) die schwarzen Felder sind erhaben

c) eine Sicherungsöffnung in jedem Feld

d) jede Figur hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen passt

e) Figuren im Stauntonformat, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet

E2. Es gelten die folgenden Regeln:

1. Die Züge müssen deutlich angesagt werden, vom Gegner wiederholt und von ihm auf seinem Schachbrett ausgeführt werden. Wenn ein Bauer umgewandelt wird, muss der Spieler ansagen, welche Figur er wählt. Um die Ansage so deutlich wie möglich zu machen, wird der Gebrauch folgender Namen statt algebraischer Buchstaben vorgeschlagen:

A-Anna B-Bella C-Cäsar D-David

E-Eva F-Felix G-Gustav H-Hector

Die Reihen von Weiß nach Schwarz werden mit den deutschen Nummern bezeichnet:

1-eins 2-zwei 3-drei 4-vier

5-fünf 6-sechs 7-sieben 8-acht

Die Rochade wird mit den deutschen Bezeichnungen "Lange Rochade" und "Kurze Rochade" angesagt. Die Figuren tragen folgende Namen: König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.

2. Auf dem Schachbrett des sehbehinderten Spielers zählt eine Figur als "berührt", wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.

3. Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn:

a) bei einem Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielers genommen worden ist, der zum Zuge kommt.

b) eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde,

c) der Zug angesagt wurde.

Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.

Für die Punkte 2 und 3 gelten für den sehenden Spieler die normalen Schachregeln.

4. Eine Spezialuhr für den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie hat die folgenden Eigenschaften:

a) Ein Zifferblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhabenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhabenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten.

b) Ein Fallblättchen, das leicht ertastet werden kann. Es ist darauf zu achten, dass das Fallblättchen so angeordnet ist, dass der Spieler den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der Stunde ertasten kann.

5. Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Braille oder Langschrift notieren oder ein Bandgerät benutzen.

6. Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muss sofort berichtigt werden, und zwar bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wird.

7. Falls während des Spiels auf den beiden Schachbrettern unterschiedliche Stellungen festgestellt werden, müssen sie unter Mithilfe des Schiedsrichters und unter Benutzung der Aufzeichnungen beider Spieler berichtigt werden. Wenn beide Aufzeichnungen übereinstimmen, muss der Spieler, der den richtigen Zug aufgeschrieben, aber den falschen ausgeführt hat, seine Brettstellung entsprechend den Aufzeichnungen berichtigen.

8. Wenn unterschiedliche Stellungen festgestellt werden und die Mitschriften nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mitschriften übereinstimmen. Der Schiedsrichter berichtigt die Stellung der Uhren entsprechend.

9. Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützen lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:

a) die Züge beider Spieler auf dem Brett des Gegners auszuführen,

b) die Züge beider Spieler anzusagen,

c) die Mitschrift für den sehbehinderten Spieler durchzuführen und die Uhr seines Gegners in Gang zu setzen (unter Beachtung von 3.c),

d) den sehbehinderten Spieler nur auf dessen Verlangen über die Zügezahl und den Zeitverbrauch beider Spieler zu informieren,

e) den Sieg bei Zeitüberschreitung zu beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler zu informieren,

f) die Formalien bei einem Spielabbruch vorzunehmen.

10. Wenn der sehbehinderte Spieler keinen Assistenten hat, darf der sehende Spieler einen Assistenten einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt 9.a) und b) übernimmt.

### F. Schach-960-Regeln

F.1 Zu Beginn einer Schach-960-Partie muss nach bestimmten Regeln eine zufällige Anfangsstellung aufgebaut werden. Danach wird die Partie auf die gleiche Weise gespielt wie beim normalen Schach. Insbesondere führen die Figuren und Bauern ihre normalen Züge aus und das Ziel jedes Spielers ist es, den König des Gegners mattzusetzen.

#### F.2 Bestimmungen für die Anfangsstellung

Für die Anfangsstellung im Schach-960 gelten bestimmte Regeln. Weiße Bauern werden wie beim normalen Schach auf der zweiten Reihe aufgestellt. Alle übrigen weißen Figuren werden zufällig auf der ersten Reihe aufgestellt, jedoch mit folgenden Einschränkungen:

- a) Der König wird irgendwo zwischen den beiden Türmen aufgestellt.
- b) Die Läufer werden auf ungleichfarbigen Feldern aufgestellt.
- c) Die schwarzen Figuren werden auf dieselbe Weise gegenüberliegend zu den weißen Figuren aufgestellt.
- d) Die Anfangsstellung kann vor der Partie entweder durch ein Computerprogramm oder durch den Gebrauch von Würfeln, Münzen, Spielkarten etc. generiert werden.

#### F.3 Schach-960-Rochaderegeln

a) Im Schach-960 darf jeder Spieler einmal pro Partie rochieren, einem einzelnen Zug, in dem üblicherweise sowohl der König als auch der Turm ziehen.

Gegenüber den Regeln für das normale Schach sind allerdings für die Rochade einige Ergänzungen erforderlich, weil die Ausgangsstellung der Türme und des Königs nach den normalen Schachregeln im Schach-960 oft nicht gegeben ist.

b) Die Ausführung der Rochade

Im Schach-960 wird die Rochade, abhängig von der vorherigen Stellung von König und Turm, auf eine der folgenden vier Weisen ausgeführt:

1. Doppelzug-Rochade: Ein gleichzeitiger Zug mit dem König und einem Turm.
2. Austausch-Rochade: Der König und einer der Türme tauschen die Plätze.
3. Königszug-Rochade: Nur der König macht einen Zug.
4. Turmzug-Rochade: Nur der Turm macht einen Zug.

#### Empfehlung

1. Bei der Rochade auf einem Schachbrett mit einem menschlichen Spieler wird empfohlen, zunächst den König außerhalb der Spielfläche in die Nähe seines Zielfeldes zu stellen, dann den Turm vom Ausgangsfeld zum Zielfeld zu ziehen und schließlich den König auf das Zielfeld zu setzen.

2. Nach der Ausführung der Rochade sind die Zielfelder von Turm und König genau dieselben, wie sie im normalen Schach sein würden.

#### Klarstellung

So befindet sich der König nach der C-Seiten-Rochade (notiert als 0-0-0 und bekannt als lange Rochade im normalen Schach) auf einem C-Feld (c1 für Weiß und c8 für Schwarz) und der Turm auf einem D-Feld (d1 für Weiß und d8 für Schwarz). Nach der G-Seiten-Rochade befindet sich der König auf einem G-Feld (g1 für Weiß und g8 für Schwarz) und der Turm auf einem F-Feld (f1 für Weiß und f8 für Schwarz).

### Hinweise

1. Um Missverständnisse zu vermeiden, ist es zweckmäßig vor Ausführung der Rochade anzukündigen: „Ich werde rochieren“.
2. In manchen Ausgangsstellungen werden der König oder der Turm (aber nicht beide) bei der Rochade nicht gezogen.
3. In manchen Ausgangsstellungen kann die Rochade bereits als erster Zug ausgeführt werden.
4. Alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Königs und seinem Zielfeld (dieses eingeschlossen) und alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Turms und seinem Zielfeld (dieses eingeschlossen) müssen, abgesehen von denen des Königs und des Turms, mit dem rochiert werden soll, frei sein.
5. Ist es nach der C-Seiten-Rochade (0-0-0) möglich, dass a, b und/oder e besetzt n manchen Ausgangsstellungen können einige Felder während der Rochade besetzt sein, die im normalen Schach frei sein müssen.  
Beispielsweise sind, und nach der G-Seiten-Rochade (0-0) ist es möglich, dass e und/oder h besetzt sind.