

Handbuch des Schachbezirks Frankfurt



Saison 2015/2016

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort:	3
2. Ergebnisdienst und Wettkampfkarten:	3
3. Geschäftsführender Vorstand:	4
4. Erweiterter Vorstand:	4
5. Zusätzliche Kontakte:	5
6. Bezirksoberliga:	6
7. Bezirksliga:	11
8. Bezirksklasse:	16
9. Kreisliga:	21
10. Kreisklasse:	25
11. Turnierordnung:	27
12. Satzung:	36
13. Jugendturnierordnung:	43
14. FIDE-Regeln (Auszug):	47
15. FIDE-Regeln (Anhänge):	58

1. Vorwort

Liebe Schachfreunde!

Dieses Handbuch wird den Vereinsvorsitzenden und dem Bezirksvorstand zugehen.

Bitte beachten Sie auch die neue Turnierordnung des Hessischen Schachverbandes!

Achtung Bezirksliga: Auch wenn es in der Paarungsliste 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! Die gegnerischen Mannschaftsführer werden gebeten 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 für eure Aufmerksamkeit! Einen spannenden Saisonverlauf wünscht
Der Turnierleiter

2. Ergebnisdienst und Wettkampfkarten

Die Ergebnismeldung wird erwartet bis spätestens 20.15 Uhr! Danach eingehende Meldungen ziehen im Regelfall eine Strafe in Höhe von 10 Euro nach sich, die mit der nächsten Beitragsrechnung eingezogen werden.

Die Turnierleitung behält sich vor bei wiederholt verspätet eingehenden Meldungen entsprechend drastischere Strafen beim Vorstand zu beantragen!

In diesem Zusammenhang möchte die Turnierleitung 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! Aber nie später als 20.15 Uhr!

Es gibt folgende Möglichkeiten zur Meldung der Ergebnisse/:

a) **Ergebnismeldung per Telefon/SMS: 01573 - 2112012**

b) **Ergebnismeldung per Email: ergebnisdienst@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net**

Wettkampfkarten an: Mirko Humme, Behringstraße 12, 35410 Hungen

Es bleibt weiter möglich, die Wettkampfkarte auch per Mail als Anhang zu versenden. Es muss sich dabei aber stets um die Version handeln, die auch zum Postversand vorgesehen gewesen wäre. Der Postversand entfällt dadurch, aber der absendende Verein hat die Pflicht der Aufbewahrung und trägt die Verantwortung dafür, dass das Original bis zum Turnierende jederzeit von der Turnierleitung eingefordert werden kann! Möglich wäre es zum Beispiel, die Karte mittels Mobiltelefon zu fotografieren und per Mail an ergebnisdienst@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net zu verschicken.

Wenn diese Meldung in dieser Form bis 20.15 Uhr am Spieltag erfolgt, dann, und nur dann, kann die telefonische Ergebnismeldung ebenfalls entfallen! Es wird dann aber empfohlen, im Mail als kurzen Text das Ergebnis des Mannschaftskampfes mitzuteilen.

3. Geschäftsführender Vorstand

Vorsitzender

Manfred Fußnecker

Inckusstr.18. 60320 Frankfurt
T: 069-37304346
E:vorsitzender@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Stv.Vorsitzender

Hans Dieter Post

Goldackerweg 11, 61440 Oberursel
T: 06171 - 59611
E:2.vorsitzender@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Schatzmeister

Mathias Leibold

Gründensee Str.33, 60386 Frankfurt
T: 069 - 411236
E:schatzmeister@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Turnierleiter Einzel

Hans Dieter Post

Goldackerweg 11, 61440 Oberursel
T: 06171 - 59611
E:tlfe@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Turnierleiter Manns.

Mirko Humme

Behringstr.12, 35410 Hungen
T: 06402 - 1006
E:tlfm@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Schriftführer

Paul Krzesinski

Mousonstr.35, 60316 Frankfurt
T: 069-48008870
E:schriftfuehrer@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Jugendleiter

Hendrik Raab

Merianplatz 6, 60316 Frankfurt
T: 069 - 24240635
E:jugendschach@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Senioren-schach

Klaus Meyer

Georg-Büchner-Str.7c, 60437 Frankfurt
T: 069 - 5073866
E:seniorenwart@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Frauenschach

vakant

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

4. Erweiterter Vorstand

Turnierausschuß

Steffen Will

Ostendstr.2, 61231 Bad Nauheim
T: 06032 - 86663
E:turnierausschuss@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Turnierausschuß

Volker Dreis

Kaicher Ecke 4, 61194 Niddatal
T: 06034 - 931312
E:turnierausschuss@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

Turnierausschuß

Dieter Haas

Grüner Weg 5, 61118 Bad Vilbel

T: 06101 - 87354

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

Turnierausschuß Ersatz

Karsten Wanie

Koselstr.17, 60318 Frankfurt

T: 069 - 15243975

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

Turnierausschuß Ersatz

Aniko Tim Falk

Weedstr.53, 35410 Hungen

T: 06402 - 6609

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

Karsten Wanie

Koselstr.17, 60318 Frankfurt

T: 069-15243975

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

Kassenprüfer

Paul Lenhart

Güldensöllerweg 29, 61350 Bad Homburg

T: 06172 - 32274

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

Ergebnisdienst

Mirko Humme

Behringstr.12, 35410 Hungen

T: 01573 - 2112012

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

Bankverbindung

IBAN

BIC

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

DE60 5019 0000 6300 0300 31

FFVBDEFFXXX

Bezirk 5 Homepage

Allgemeine Fragen

Kalender

<http://bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net/>

info@bezirk-frankfurt.schach-chroniken.net

<http://hessische.schach-chroniken.net/termine.htm>

6. Bezirksoberliga

Ganz wichtige Hinweise für die Durchführung der Mannschaftswettkämpfe:

a) Das Einbringen von Smartphones, Handys etc. in das Turnierareal ist nur im komplett ausgeschalteten Zustand statthaft. Die Nutzung (auch Klingeltöne etc.) solcher Geräte hat zwingend den Partieverlust zur Folge!

b) Sofern 1 Spieler/in weniger als 2 Minuten Restbedenkzeit hat und Remis nach Anhang G (Endspurtphase) der Fide-Regeln beanspruchen will, kommt nur der Art. G5 zur Anwendung!

1.Runde am 27.09.2015

SK 1858 Gießen 3	-	TuS Makkabi Ffm 1
SV Fechenheim 1	-	SC Bergen Enkheim
Frankfurter TV 1860 2	-	Sfr Frankfurt 2
SV Oberursel 3	-	SV Neu-Isenburg 1
SC Eschbach/USI-Land 1	-	SC Bad Nauheim 3

2.Runde am 08.11.2015

TuS Makkabi Ffm 1	-	SC Bad Nauheim 3
SV Neu-Isenburg 1	-	SC Eschbach/USI-Land 1
Sfr Frankfurt 2	-	SV Oberursel 3
SC Bergen Enkheim	-	Frankfurter TV 1860 2
SK 1858 Gießen 3	-	SV Fechenheim 1

3.Runde am 22.11.2015

SV Fechenheim 1	-	TuS Makkabi Ffm 1
Frankfurter TV 1860 2	-	SK 1858 Gießen 3
SV Oberursel 3	-	SC Bergen Enkheim
SC Eschbach/USI-Land 1	-	Sfr Frankfurt 2
SC Bad Nauheim 3	-	SV Neu-Isenburg 1

4.Runde am 06.12.2015

TuS Makkabi Ffm 1	-	SV Neu-Isenburg 1
Sfr Frankfurt 2	-	SC Bad Nauheim 3
SC Bergen Enkheim	-	SC Eschbach/USI-Land 1
SK 1858 Gießen 3	-	SV Oberursel 3
SV Fechenheim 1	-	Frankfurter TV 1860 2

5.Runde am 17.01.2016

Frankfurter TV 1860 2	-	TuS Makkabi Ffm 1
SV Oberursel 3	-	SV Fechenheim 1
SC Eschbach/USI-Land 1	-	SK 1858 Gießen 3
SC Bad Nauheim 3	-	SC Bergen Enkheim
SV Neu-Isenburg 1	-	Sfr Frankfurt 2

6.Runde am 31.01.2016

TuS Makkabi Ffm 1	-	Sfr Frankfurt 2
SC Bergen Enkheim	-	SV Neu-Isenburg 1
SK 1858 Gießen 3	-	SC Bad Nauheim 3
SV Fechenheim 1	-	SC Eschbach/USI-Land 1
Frankfurter TV 1860 2	-	SV Oberursel 3

7.Runde am 14.02.2016

SV Oberursel 3	-	TuS Makkabi Ffm 1
SC Eschbach/USI-Land 1	-	Frankfurter TV 1860 2
SC Bad Nauheim 3	-	SV Fechenheim 1
SV Neu-Isenburg 1	-	SK 1858 Gießen 3
Sfr Frankfurt 2	-	SC Bergen Enkheim

8.Runde am 06.03.2016

TuS Makkabi Ffm 1	-	SC Bergen Enkheim
SK 1858 Gießen 3	-	Sfr Frankfurt 2
SV Fechenheim 1	-	SV Neu-Isenburg 1
Frankfurter TV 1860 2	-	SC Bad Nauheim 3
SV Oberursel 3	-	SC Eschbach/USI-Land 1

9.Runde am 17.04.2016

SC Eschbach/USI-Land 1	-	TuS Makkabi Ffm 1
SC Bad Nauheim 3	-	SV Oberursel 3
SV Neu-Isenburg 1	-	Frankfurter TV 1860 2
Sfr Frankfurt 2	-	SV Fechenheim 1
SC Bergen Enkheim	-	SK 1858 Gießen 3

<u>1</u>	<u>Pass-Nr.</u>	<u>SK 1858 Gießen 3</u>	<u>DWZ</u>
1	359	Donchenko,Irina	1942
2	1040	Simon,Werner	1771
3	216	Bolte,Christoph	1806
4	1047	Popov,Vadim	1774
5	1039	Zalewski,Ulrich,Dr.	1645
6	1074	Rosenberg,Benno	1657
7	353	Kunkel,Wolfgang	1544
8	1063	Schmitz,Jochen	1479

Mannschaftsführer: Jochen Schmitz, T: 0177-5577233, E: jochen.schmitz23@gmail.com

Spiellokal: GSW, Hannah-Arendt-Strasse 6, 35394 Giessen

<u>2</u>	<u>Pass-Nr.</u>	<u>SV Fechenheim 1</u>	<u>DWZ</u>
1	170	Teschler,Ulrich	1975
2	180	Voelker,Michael	1931
3	197	Stahl,Thomas	1820
4	1015	Karaisaridis,Christos	1820
5	5	Huber,Herbert	1753
6	172	Wiegand,Gunter	1709
7	75	Leibold,Mathias	1648
8	1018	Steinert,Jürgen	1691

Mannschaftsführer: Michael Voelker, Kranichsteiner Str.85, 64390 Erzhausen, T: 06150-867664, E: m.voelker@fraport.de

Spiellokal: Saalbau TSG-Halle Fechenheim (Bauernstube oder anderer Saal im Gebäude), Pfortenstrasse 55, 60386 Frankfurt am Main, T: 069-423933 (Hausmeister)

3	Pass-Nr.	Frankfurter TV 1860 2	DWZ
1	1101	Ortinau,Peter	1983
2	1004	Rondonuwu,Grover	1976
3	1099	Schmidt,Max	1902
4	1113	Dietzen,Corinna	1957
5	1100	Titsch,Leonhard	1880
6	1009	Fischer,Ulrich	1836
7	1031	Rennhack,Peer	1835
8	64	Thomas,Mario	1782

Mannschaftsführer: Max Schmidt, Karlstr. 29, 63128 Dietzenbach, T: 0171-5171363,
E: maxim.schmidt@gmx.de

Spiellokal: Ravenstein-Zentrum, Pfingstweidstr. 7, 60316 Frankfurt

4	Pass-Nr.	SV Oberursel 3	DWZ
1	1086	Lieske,Thomas	1805
2	1066	Weiland,Thomas	1710
3	1058	Stieg,Bastian	1741
4	74	Lyner,Andreas	1703
5	1076	Roß,Norbert,Dr.	1687
6	1041	Zerhusen,Martin	1661
7	162	Nichols,Uwe	1698
8	1037	Nahler,Michael,Dr.	1679

Mannschaftsführer: Uwe Nichols, Berliner Str. 40, 61440 Oberursel, T: 06171-55859
oder 0172-6783470, E: nichols-@t-online.de

Spiellokal: **Spiellokal:** Mehrzweckhalle Bommersheim (Burgwiesenhalle) Im Himmrich 9,
61440 Oberursel (Nähe Reithalle, Zufahrt über Goldackerweg am einfachsten)

5	Pass-Nr.	SC Eschbach/USI-Land 1	DWZ
1	1055	Stange,Andreas	2000
2	114	Kirchner,Stefan	1934
3	1052	Kiesewetter,Ralf	1894
4	210	Benikhis,Avram	1782
5	77	Feigl,Markus	1706
6	116	Schiffmann,Herbert	1911
7	1039	Tögel,Tom	1448
8	181	Stricker,Konstantin	1696

Mannschaftsführer: Stefan Kirchner, Pfingstbornstrasse 22a, 61273 Wehrheim,
T: 0175-6621660, E: stefan.kirchner@i-z.de

Spiellokal: Bürgerhaus Eschbach, Schulstrasse (gegenueber Sportplatz), 61250 Usingen

6	Pass-Nr.	SC Bad Nauheim 3	DWZ
1	1075	Geiger,Michael	1896
2	49	Hilbenz,Guntram,Dr.	1912
3	213	Kretner,Georg-Ulrich	1880
4	219	Nagel,Norbert	1814
5	1054	Kohner,Martin	1790
6	185	Rüwe,Diethelm	1810
7	1076	Djakow,Alexander	1767
8	139	Bepperling,Frank,Dr.	1841

Mannschaftsführer: Diethelm Ruewe, T: 06032-9389971, E: d.ruewe@gmx.de

Spiellokal: Mehrzweckhalle Schwalheim, An der Faulweide 1, 61231 Bad Nauheim

7	Pass-Nr:	SV Neu-Isenburg 1	DWZ
1	101	Engers,Günter	1885
2	245	Junker,Christian	1969
3	249	Gärtner,Frank	1911
4	274	Caranovic,Goran	1750
5	58	Kusic,Branko	1772
6	242	Köpfler,Boris	1718
7	251	Sacher,Dieter	1645
8	177	Schuster,Mathias	1646

Mannschaftsführer: Branko Kusic, Ernst Reuter-Str. 13, 63263 Neu-Isenburg, T: 06102-35384, E:branko.kusic@gmx.de

Spiellokal: Haus der Vereine, Offenbacher Strasse 35 (1. Etage, Eingang Rueckseite), 63263 Neu-Isenburg

8	Pass-Nr.	Sfr Frankfurt 2	DWZ
1	1059	Fußnecker,Manfred	1924
2	1077	Roggensack,Hans Peter	1974
3	1061	Rutsatz,Mario	1891
4	249	Barten,Stephan	1983
5	241	Ottenburg,Ralph	1807
6	170	Fernandez Egea,Andres	1838
7	1006	Schellen,Sven	1740
8	1117	Fay,Roland	1721

Mannschaftsführer: Sven Schellen, Wienerstr. 77, 60599 Frankfurt am Main, T: 0176-47321255, E: svenschellen@gmail.com

Spiellokal: Saalbau Bockenheim, Schwaelmer Str. 28, 60486 Frankfurt am Main, T: 069-777546

9	Pass-Nr.	SC Bergen Enkheim	DWZ
1	170	Pfeffer,Marko	1976
2	95	Zimmer,Gerald,Dr.	1846
3	136	Reitmeier,Markus	1749
4	148	Mersinger,Ralf	1744
5	126	Sterzik,Peter	1766
6	159	Jordake,Michael	1681
7	183	Laufenburg,Frank	1614
8	182	Falkenhainer,Sven	1623

Mannschaftsführer: Dr. Gerald Zimmer, T: 0160-8810001,

E: drgeraldthomaszimmer@hotmail.de

Spielokal: Stadthalle Bergen (Clubraum 3), Marktstrasse 15, 60388 Frankfurt

10	Pass-Nr.	TuS Makkabi Ffm 1	DWZ
1	1077	FM Rapoport,Vladimir	2048
2	3	Bubis,Leonidas	1899
3	1006	Petri,Igor	1853
4	1052	Gelfenbaum,Daniel	1661
5	52	Wyrobnik,Jean	1648
6	1021	Merrson,Anatoly	1626
7	1046	Bondarevsky,Alexander	1206
8	1058	Bogopolsky,Felix	1686

Mannschaftsführer: Jean Wyrobnik, T: 0163-6805437, E: jwyrobnik@t-online.de

Spielokal: Juedische Gemeinde Frankfurt, 5.OG,Gemeinderatssaal, Westendstr.43, 60325 Frankfurt

Anzahl der Absteiger aus der Landesklasse Ost in unseren Bezirk	Anzahl Aufsteiger		Anzahl Absteiger	
	Bezirksoberliga	Staffeln darunter	Bezirksoberliga	Staffeln darunter
0	1	2	1	1
1	1	2	2	2
2	1	1	2	2
3	1	1	3	3

7. Bezirksliga

Hinweis für Gegner des Blindenschachklubs: Alle Spiele des Blindenschachklubs finden in deren Spiellokal statt. Lediglich bei der Farbwahl an den Brettern sowie der Ergebnismeldung bleiben die Regeln für Heim- und Auswärtsspiele bestehen! Die Vereine werden gebeten, den Blindenschachklub beim Ausfüllen des Partief formulars sowie ggf. Ergebnismeldung zu unterstützen

Ganz wichtige Hinweise für die Durchführung der Mannschaftswettkämpfe:

a) Das Einbringen von Smartphones, Handys etc. in das Turnierareal ist nur im komplett ausgeschalteten Zustand statthaft. Die Nutzung (auch Klingeltöne etc.) solcher Geräte hat zwingend den Partieverlust zur Folge!

b) Sofern 1 Spieler/in weniger als 2 Minuten Restbedenkzeit hat und Remis nach Anhang G (Endspurtphase) der Fide-Regeln beanspruchen will, kommt nur der Art. G5 zur Anwendung!

1.Runde am 27.09.2015

Sfr Frankfurt 3	-	Blindenschachklub Ffm
SV Frankfurt Nord 1	-	SK Bad Homburg 3
Frankfurter TV 1860 3	-	Bad Vilbeler Sfr 2
Niederräder TG	-	SC Brett vorm Kopp Ffm 3
SC Matt im Park Ffm 2	-	SC Bad Nauheim 4

2.Runde am 08.11.2015

Blindenschachklub Ffm	-	SC Bad Nauheim 4
SC Brett vorm Kopp Ffm 3	-	SC Matt im Park Ffm 2
Bad Vilbeler Sfr 2	-	Niederräder TG
SK Bad Homburg 3	-	Frankfurter TV 1860 3
Sfr Frankfurt 3	-	SV Frankfurt Nord 1

3.Runde am 22.11.2015

SV Frankfurt Nord 1	-	Blindenschachklub Ffm
Frankfurter TV 1860 3	-	Sfr Frankfurt 3
Niederräder TG	-	SK Bad Homburg 3
SC Matt im Park Ffm 2	-	Bad Vilbeler Sfr 2
SC Bad Nauheim 4	-	SC Brett vorm Kopp Ffm 3

4.Runde am 06.12.2015

Blindenschachklub Ffm	-	SC Brett vorm Kopp Ffm 3
Bad Vilbeler Sfr 2	-	SC Bad Nauheim 4
SK Bad Homburg 3	-	SC Matt im Park Ffm 2
Sfr Frankfurt 3	-	Niederräder TG
SV Frankfurt Nord 1	-	Frankfurter TV 1860 3

5.Runde am 17.01.2016

Frankfurter TV 1860 3	-	Blindenschachklub Ffm
Niederräder TG	-	SV Frankfurt Nord 1
SC Matt im Park Ffm 2	-	Sfr Frankfurt 3
SC Bad Nauheim 4	-	SK Bad Homburg 3
SC Brett vorm Kopp Ffm 3	-	Bad Vilbeler Sfr 2

6.Runde am 31.01.2016

Blindenschachklub Ffm	-	Bad Vilbeler Sfr 2
SK Bad Homburg 3	-	SC Brett vorm Kopp Ffm 3
Sfr Frankfurt 3	-	SC Bad Nauheim 4
SV Frankfurt Nord 1	-	SC Matt im Park Ffm 2
Frankfurter TV 1860 3	-	Niederräder TG

7.Runde am 14.02.2016

Niederräder TG	-	Blindenschachklub Ffm
SC Matt im Park Ffm 2	-	Frankfurter TV 1860 3
SC Bad Nauheim 4	-	SV Frankfurt Nord 1
SC Brett vorm Kopp Ffm 3	-	Sfr Frankfurt 3
Bad Vilbeler Sfr 2	-	SK Bad Homburg 3

8.Runde am 06.03.2016

Blindenschachklub Ffm	-	SK Bad Homburg 3
Sfr Frankfurt 3	-	Bad Vilbeler Sfr 2
SV Frankfurt Nord 1	-	SC Brett vorm Kopp Ffm 3
Frankfurter TV 1860 3	-	SC Bad Nauheim 4
Niederräder TG	-	SC Matt im Park Ffm 2

9.Runde am 17.04.2016

SC Matt im Park Ffm 2	-	Blindenschachklub Ffm
SC Bad Nauheim 4	-	Niederräder TG
SC Brett vorm Kopp Ffm 3	-	Frankfurter TV 1860 3
Bad Vilbeler Sfr 2	-	SV Frankfurt Nord 1
SK Bad Homburg 3	-	Sfr Frankfurt 3

<u>1</u>	<u>Pass-Nr.</u>	<u>Sfr Frankfurt 3</u>	<u>DWZ</u>
1	1116	Ovsepyan,Mikhail	1711
2	1024	Fischer,Lutz	1689
3	1069	Staeger,Tim	1624
4	1072	Bergmann,Michael	1620
5	1052	Niedermowe,Dirk	1601
6	1084	Scheerer,Michael	1441
7	1043	Lehmann,Gerit	1500
8	1074	Henrich,Oliver	1494

Mannschaftsführer: Lutz Fischer, Kullmannstr. 15, 60435 Frankfurt am Main,
T: 069-5485436, E: l.fischer@fr-online.de

Spielort: **Spieltage 1, 2, 6 und 8:** Saalbau Ronneburg, Gelnhäuser Str. 2, 60435 Frankfurt
am Main

Spielokal: Spieltag 4: Saalbau Bockenheim, Schwaelmer Str. 28, 60486 Frankfurt am Main,
T: 069-777546

2	Pass-Nr.	SV Frankfurt Nord 1	DWZ
1	1037	Straub,Fabian	1780
2	1027	Renner,Thomas	1877
3	1011	Dreis,Volker	1850
4	1021	Liebske,Reiner	1763
5	1009	Bork,Siegfried	1747
6	1026	Ranke,Wilhelm	1654
7	1038	Thede,Stefan	1649
8	1020	Liebske,Erwin	1625

Mannschaftsführer: Reiner Liebske, Im Mittelfeld 35, 63075 Offenbach,
T: 069-866187, E: reiner.liebske@t-online.de

Spielokal: Haus Nidda, Harheimer Weg 18-22, 60437 Frankfurt a. M.

3	Pass-Nr.	Frankfurter TV 1860 3	DWZ
1	1018	Polak,Elias	1812
2	1079	Saida,Hazim	1764
3	54	Storch,Dominik	1743
4	1086	Werle,Joshua	1712
5	1049	Pham-Tran,Phuong-Bao	1714
6	1068	Reinhold,Günther,Dr.	1713
7	1112	de Andrade,Leon	1649
8	1030	Ranke,Dennis	1698

Mannschaftsführer: Dr. Guenther Reinhold, Mierendorffstr. 20, 63225 Langen,
T: 06103-74879, E: guenther.reinhold@t-online.de

Spielokal: Ravenstein-Zentrum, Pfingstweidstr. 7, 60316 Frankfurt

4	Pass-Nr.	Niederräder TG	DWZ
1	19	Walda,Michael	1857
2	50	Schneider,Walter	1713
3	23	Taskor,Erkan	1649
4	53	Faulstich,Kurt	1604
5	11	Mahler,Peter	1558
6	1	Babl,Christian	1451
7	37	Ellmer,Fred	1469
8	54	Wich,Manuela	1446

Mannschaftsführer: Bernd Wenzel, Breuberg-Str. 8, 60528 Frankfurt, T: 069-676251 oder
0163-6367743, E: b.wenzel@freenet.de

Spielokal: Bürgerhaus Saalbau Niederrad (1. Etage Clubraum 2/3), Goldstein Str. 33/35,
60528 Frankfurt, T: 069-679589 Hausmeister ab 13:15 Uhr

5	Pass-Nr.	SC Matt im Park Ffm 2	DWZ
1	1009	Becker,Dirk	1802
2	39	Marchese,Gaspere	1779
3	1028	Marchese,Andrea	
4	63	Wilke,Jörg	1783
5	1027	Stärke,Karsten	1797
6	1023	Kühnel,Marcus	1776
7	33	Ickert,Bernd	1594
8	1026	Jeß,Geralf	1583

Mannschaftsführer: Joerg Wilke, Eckenheimer Landstr. 162, 60314 Frankfurt,
T: 069-90430889, E: mf2@matt-im-park.de

Spielokal: AWO Stadtteilzentrum Nordend, Eckenheimer Landstrasse 93, 60318 Frankfurt

6	Pass-Nr.	SC Bad Nauheim 4	DWZ
1	1002	Korchounov,Andrei	1797
2	1024	Varma,Christopher	1671
3	69	Denner,Hans-Jürgen	1819
4	1058	Artmann,Jürgen	1758
5	56	Simons,Ludger	1700
6	1023	Robinson,Jack	1548
7	172	Reuß,Johannes	1519
8	167	Noblé,Alexander	1914

Mannschaftsführer: Johannes Reuss, Wetterastrasse 105, 61169 Friedberg,
T: 06031-9649742, E: johannes_reuss@yahoo.de

Spielokal: Mehrzweckhalle Schwalheim, An der Faulweide 1, 61231 Bad Nauheim

7	Pass-Nr.	SC Brett vorm Kopp Ffm 3	DWZ
1	11	Arold,Hans-Martin	2175
2	3	Bagatsch,Thomas	1998
3	108	Knott,Benno	1856
4	30	Koenig,Markus	1867
5	185	Hoehne,Peter	1893
6	188	Eick,Odin	1606
7	187	Hinz,André	1715
8	171	Rauscher,Joachim	1697

Mannschaftsführer: Thomas Bagatsch, T: 0151-50663322 oder: Winnie Geipert,
T: 0172-6136531, E: geiperto@yahoo.de

Spielokal: Haus Dornbusch, Eschersheimer Landstrasse 248, 60320 Frankfurt

8	Pass-Nr.	Bad Vilbeler Sfr 2	DWZ
1	60	Mack,Thorsten	1789
2	94	Kruschinski,Dirk	1846
3	1000	Hitzer,Dieter	1754
4	74	Tews,Artur	1701
5	97	Stoll,Ulrich	1689
6	106	Schultheiß,Joachim	1657
7	114	Milde,Dieter	1616
8	1018	Hambel,Christoph	1543

Mannschaftsführer: Dieter Haas, M: Grüner Weg 5, 61118 Bad Vilbel, T: 06101-87354,
E: dieter.haas12@yahoo.de

Spielort: Feuerwehrgeraetehaus , Ecke Vilbeler-/Dortelweiler Strasse., 61118 Bad Vilbel

9	Pass-Nr.	SK Bad Homburg 3	DWZ
1	1115	Neubauer,Robert	1714
2	1048	Annen,Oliver,Dr.	1671
3	1106	Winter,Olaf	1587
4	1118	Diener,Carolin Valeria	1618
5	1137	Arnautovic,Bahro	1765
6	1039	Torgashov,Katerina	1552
7	388	Hettler,Wolfgang	1785
8	1125	Wulf,Günter	1536

Mannschaftsführer: Oliver Annen, Johann-Sebastian-Bach-Strasse 10, 61118 Bad Vilbel,
T: 06101-9895640, E: mf3@schachklub-bad-homburg.de

Spielort: Spieltage 1, 3, 4, 5, 7 und 9: Kurhaus Bad Homburg, Louisenstr. 58,
61348 Bad Homburg;

Spielort: Spieltage 2, 6, 8: Vereinshaus Gonzenheim, Am Kitzenhof 4,
61352 Bad Homburg

10	Pass-Nr.	Blindenschachklub Ffm	DWZ
1	37	Spaeth,Christian	1703
2	4	Hahn,Rainer	1444
3	44	Gutzeit,Kurt	1937
4	33	Reitz,Thomas	1630
5	32	Asbrand,Günter	1585
6	36	Eberle,Dieter	1477
7	41	Demianyk,Vasyl	1378
8	42	Scharpenberg,Manfred	1315

Mannschaftsführer: Rainer Hahn, Leiershohlstrasse 13, 65760 Eschborn, T: 0177-5281555,
E: rainer-hahn@gmx.de

Spielort: Blindenbund Frankfurt, EG (Evtl. bitte klingeln), Eschersheimer Landstr. 80,
60322 Frankfurt

Anzahl der Absteiger aus der Landesklasse Ost in unseren Bezirk	Anzahl Aufsteiger		Anzahl Absteiger	
	Bezirksoberliga	Staffeln darunter	Bezirksoberliga	Staffeln darunter
0	1	2	1	1
1	1	2	2	2
2	1	1	2	2
3	1	1	3	3

8. Bezirksklasse

Ganz wichtige Hinweise für die Durchführung der Mannschaftswettkämpfe:

a) Das Einbringen von Smartphones, Handys etc. in das Turnierareal ist nur im komplett ausgeschalteten Zustand statthaft. Die Nutzung (auch Klingeltöne etc.) solcher Geräte hat zwingend den Partieverlust zur Folge!

b) Sofern 1 Spieler/in weniger als 2 Minuten Restbedenkzeit hat und Remis nach Anhang G (Endspurtphase) der Fide-Regeln beanspruchen will, kommt nur der Art. G5 zur Anwendung!

1.Runde am 27.09.2015

SK 1858 Gießen 4	-	Sfr Friedberg 1
SV Frankfurt Nord 2	-	SV Neu-Isenburg 2
Frankfurter TV 1860 4	-	FV Berkersheim
SV Oberursel 4	-	Sfr Frankfurt 4
SC Eschbach/USI-Land 2	-	SC Bad Nauheim 5

2.Runde am 08.11.2015

Sfr Friedberg 1	-	SC Bad Nauheim 5
Sfr Frankfurt 4	-	SC Eschbach/USI-Land 2
FV Berkersheim	-	SV Oberursel 4
SV Neu-Isenburg 2	-	Frankfurter TV 1860 4
SK 1858 Gießen 4	-	SV Frankfurt Nord 2

3.Runde am 22.11.2015

SV Frankfurt Nord 2	-	Sfr Friedberg 1
Frankfurter TV 1860 4	-	SK 1858 Gießen 4
SV Oberursel 4	-	SV Neu-Isenburg 2
SC Eschbach/USI-Land 2	-	FV Berkersheim
SC Bad Nauheim 5	-	Sfr Frankfurt 4

4.Runde am 06.12.2015

Sfr Friedberg 1	-	Sfr Frankfurt 4
FV Berkersheim	-	SC Bad Nauheim 5
SV Neu-Isenburg 2	-	SC Eschbach/USI-Land 2
SK 1858 Gießen 4	-	SV Oberursel 4
SV Frankfurt Nord 2	-	Frankfurter TV 1860 4

5.Runde am 17.01.2016

Frankfurter TV 1860 4	-	Sfr Friedberg 1
SV Oberursel 4	-	SV Frankfurt Nord 2
SC Eschbach/USI-Land 2	-	SK 1858 Gießen 4
SC Bad Nauheim 5	-	SV Neu-Isenburg 2
Sfr Frankfurt 4	-	FV Berkersheim

6.Runde am 31.01.2016

Sfr Friedberg 1	-	FV Berkersheim
SV Neu-Isenburg 2	-	Sfr Frankfurt 4
SK 1858 Gießen 4	-	SC Bad Nauheim 5
SV Frankfurt Nord 2	-	SC Eschbach/USI-Land 2
Frankfurter TV 1860 4	-	SV Oberursel 4

7.Runde am 14.02.2016

SV Oberursel 4	-	Sfr Friedberg 1
SC Eschbach/USI-Land 2	-	Frankfurter TV 1860 4
SC Bad Nauheim 5	-	SV Frankfurt Nord 2
Sfr Frankfurt 4	-	SK 1858 Gießen 4
FV Berkersheim	-	SV Neu-Isenburg 2

8.Runde am 06.03.2016

Sfr Friedberg 1	-	SV Neu-Isenburg 2
SK 1858 Gießen 4	-	FV Berkersheim
SV Frankfurt Nord 2	-	Sfr Frankfurt 4
Frankfurter TV 1860 4	-	SC Bad Nauheim 5
SV Oberursel 4	-	SC Eschbach/USI-Land 2

9.Runde am 17.04.2016

SC Eschbach/USI-Land 2	-	Sfr Friedberg 1
SC Bad Nauheim 5	-	SV Oberursel 4
Sfr Frankfurt 4	-	Frankfurter TV 1860 4
FV Berkersheim	-	SV Frankfurt Nord 2
SV Neu-Isenburg 2	-	SK 1858 Gießen 4

1	Pass-Nr.	SK 1858 Gießen 4	DWZ
1	1049	Zimmermann,Yannis	1435
2	1054	Hasenkrug,Markus	1498
3	59	Keil,Reinhard	1460
4	1093	Mastoreh,Mehdi	1535
5	361	Henzelmann,Daria	1465
6	1085	Oertel-Kerzmann,Tim	1234
7	1073	Hillebrand,Jan Moritz	
8	1086	Specht,Jakob	1127

Mannschaftsführer: Peter Rudolph, T: 06406-5445, E: prud745570@aol.com

Spiellokal: GSW, Hannah-Arendt-Strasse 6, 35394 Giessen

2	Pass-Nr.	SV Frankfurt Nord 2	DWZ
1	1017	Hartmann,Jörg	1761
2	1024	Merten,Rainer	1663
3	1018	Klostermeyer,Bernd	1636
4	1025	Meyer,Klaus	1628
5	1015	Gottlieb,Herbert	1537
6	1022	Lukeit,Heinz	1457
7	1008	Ambrosius,Bernard	1304
8	1033	Steiger,Rolf	1399

Mannschaftsführer: Klaus Meyer, Georg-Buechner-Str. 7c, 60437 Frankfurt a. M.

Spiellokal: Haus Nidda, Harheimer Weg 18-22, 60437 Frankfurt a. M.

3	Pass-Nr.	Frankfurter TV 1860 4	DWZ
1	1019	Varnev,Aleksandar	1683
2	2	Raab,Hendrik	1653
3	1078	Bender,Dirk	1676
4	1015	Euler,Uli	1646
5	1080	Korzahovic,Voja	1619
6	1082	Engel,Jan	1508
7	1108	Fedler,Robert	1445
8	1111	Odabasi,Siddik	1393

Mannschaftsführer: Dirk Bender, Leipziger Str. 35, 60487 Frankfurt, T: 069-702712,
E: dirk-bender@online.de

Spiellokal: Ravenstein-Zentrum, Pfingstweidstr. 7, 60316 Frankfurt

4	Pass-Nr.	SV Oberursel 4	DWZ
1	1040	Schneider,Wolfram	1902
2	1035	Papadopoulos,Ioannis	1418
3	9	Escher,Helmut	1938
4	131	Kolompar,Josef	1742
5	1031	Gerlach,Manuel	1296
6	1069	Ghaznavi,Massoud	1351
7	1105	Winter,Thomas	1272
8	1094	Gerhard,Dominik	1187

Mannschaftsführer: Sabina Schilcher-Gerlach, Hauptstrasse 115, 61440 Oberursel/Ts.,
T: 06172-789990, E: sabinasg@me.com

Spiellokal: Mehrzweckhalle Bommersheim (Burgwiesenhalle) Im Himmrich 9, 61440
Oberursel (Nähe Reithalle, Zufahrt über Goldackerweg am einfachsten)

5	Pass-Nr.	SC Eschbach/USI-Land 2	DWZ
1	24	Strate,Wolfgang	1599
2	153	Krüger,Matthias	1542
3	78	Feigl,Gerold	1415
4	218	Hammer,Bernhard	1454
5	161	Prinz,Markus	1462
6	97	Nispel,Uwe	1387
7	69	Michel,Rainer	1540
8	4	Fuhr,Helmut	1418

Mannschaftsführer: Matthias Krüger, An den Tannen 4, 61250 Usingen, T: 06081-688872

Spiellokal: Bürgerhaus Eschbach, Schulstrasse (gegenueber Sportplatz), 61250 Usingen

6	Pass-Nr.	SC Bad Nauheim 5	DWZ
1	1053	Krapf,Walter	1749
2	202	Will,Steffen	1571
3	1066	Grunenberg,Sven	1523
4	189	Pachl,Albrecht	1487
5	169	Plötz,Hans-Jürgen	1364
6	1026	Winkler,Sebastian	1246
7	1084	Henkel,Uwe	
8	1028	Fiebig,Nick	1046

Mannschaftsführer: Hans-Juergen Ploetz, T: 06032-700806, E: j_ploetz@web.de

Spiellokal: Mehrzweckhalle Schwalheim, An der Faulweide 1, 61231 Bad Nauheim

7	Pass-Nr.	Sfr Frankfurt 4	DWZ
1	1097	Rademacher,Tim	1518
2	233	Khalili,Abbas	1389
3	1041	Stulken,Dietmar	1360
4	1045	Mayer,Andreas	1436
5	1086	Anhalt,Klaus	1441
6	1028	Mongi,Mario	1303
7	1057	Dröser,Wolfgang	1187
8	1094	Klein,Simon	1114

Mannschaftsführer: Klaus Anhalt, In den Seewiesen 5, 60437 Frankfurt am Main,
T: 069-504922 oder 0170-9084629, E: Klaus_anhalt@yahoo.de

Spiellokal: Saalbau Bockenheim, Schwaelmer Str. 28, 60486 Frankfurt am Main,
T: 069-777546

8	Pass-Nr.	FV Berkersheim	DWZ
1	0004	Illenberger, Dirk	1746
2	0001	Schlumbohm, Nils	
3	0007	Crnjac, Zdravko	1516
4	0003	Mehl Ulrich	1596
5	0006	Grünzig, Matthias	1256
6	0008	Brunner, Andreas	1298
7	0002	Newman, Paul	1170
8	0005	Häfner, Günther	864

Mannschaftsführer: Ulrich Mehl, Ulrich Mehl, Am Steinberg 45, 60437 Frankfurt am Main,
T: 06101-41067, E: ulrich.mehl@gmx.de

Spiellokal: Saalbau Nieder Erlenbach, Im Sauern 10, 60437 Ffm-Nieder Erlenbach,
T: 06101-42781

9	Pass-Nr.	SV Neu-Isenburg 2	DWZ
1	253	Fernandez Garcia, Alfonso J.	1590
2	260	Bergner,Matthias	1519
3	266	Lysakovskiy,Oleh	1599
4	198	Steffen,Rainer	1622
5	270	Fidelak,Wolfgang	1656
6	262	Mack,Jürgen	1330
7	230	Kebede,Desalegn	1409
8	194	Bilos,Mirko	1451

Mannschaftsführer: Jürgen Mack, Dorschweg 9, 63110 Rodgau, T: 06106-649087, E:gaju.mack@t-online.de

Spielort: Haus der Vereine, Offenbacher Strasse 35 (1. Etage, Eingang Rueckseite), 63263 Neu-Isenburg

10	Pass-Nr.	Sfr. Friedberg 1	DWZ
1	79	Krzizok,Damian	1972
2	1149	Radick,Katrin	1680
3	1213	Nowak,Lukas	1568
4	85	Brücken,Siegfried	1517
5	1153	Schardt,Madeleine	1528
6	1139	Buchwald,Daniel	1510
7	1178	Klörs,Norbert	1473
8	1007	Rahimi,Hamid	1413

Mannschaftsführer: Martin Herwig-Päutz, Wiesengasse 7, 61206 Wöllstadt, T: 0152-06001975, E: info@schach-friedberg.de

Spielort: Stadthalle Friedberg, Konferenzraum 1 (Untergeschoss), Am Seebach 2, 61169 Friedberg

Anzahl der Absteiger aus der Landesklasse Ost in unseren Bezirk	Anzahl Aufsteiger		Anzahl Absteiger	
	Bezirksoberliga	Staffeln darunter	Bezirksoberliga	Staffeln darunter
0	1	2	1	1
1	1	2	2	2
2	1	1	2	2
3	1	1	3	3

9. Kreisliga

Ganz wichtige Hinweise für die Durchführung der Mannschaftswettkämpfe:

a) Das Einbringen von Smartphones, Handys etc. in das Turnierareal ist nur im komplett ausgeschalteten Zustand statthaft. Die Nutzung (auch Klingeltöne etc.) solcher Geräte hat zwingend den Partieverlust zur Folge!

b) Sofern 1 Spieler/in weniger als 2 Minuten Restbedenkzeit hat und Remis nach Anhang G (Endspurtphase) der Fide-Regeln beanspruchen will, kommt nur der Art. G5 zur Anwendung!

1.Runde am 27.09.2015

SK Bad Homburg 4	-	TuS Makkabi Ffm 2
SV Fechenheim 2	-	Spielfrei
Frankfurter TV 1860 5	-	Bad Vilbeler Sfr 3
SV Oberursel 5	-	SK Königsjäger Hungen 1
Sfr Friedberg 2	-	Sfr Friedberg 3

2.Runde am 08.11.2015

TuS Makkabi Ffm 2	-	Sfr Friedberg 3
SK Königsjäger Hungen 1	-	Sfr Friedberg 2
Bad Vilbeler Sfr 3	-	SV Oberursel 5
Spielfrei	-	Frankfurter TV 1860 5
SK Bad Homburg 4	-	SV Fechenheim 2

3.Runde am 22.11.2015

SV Fechenheim 2	-	TuS Makkabi Ffm 2
Frankfurter TV 1860 5	-	SK Bad Homburg 4
SV Oberursel 5	-	Spielfrei
Sfr Friedberg 2	-	Bad Vilbeler Sfr 3
Sfr Friedberg 3	-	SK Königsjäger Hungen 1

4.Runde am 06.12.2015

TuS Makkabi Ffm 2	-	SK Königsjäger Hungen 1
Bad Vilbeler Sfr 3	-	Sfr Friedberg 3
Spielfrei	-	Sfr Friedberg 2
SK Bad Homburg 4	-	SV Oberursel 5
SV Fechenheim 2	-	Frankfurter TV 1860 5

5.Runde am 17.01.2016

Frankfurter TV 1860 5	-	TuS Makkabi Ffm 2
SV Oberursel 5	-	SV Fechenheim 2
Sfr Friedberg 2	-	SK Bad Homburg 4
Sfr Friedberg 3	-	Spielfrei
SK Königsjäger Hungen 1	-	Bad Vilbeler Sfr 3

6.Runde am 31.01.2016

TuS Makkabi Ffm 2	-	Bad Vilbeler Sfr 3
Spielfrei	-	SK Königsjäger Hungen 1
SK Bad Homburg 4	-	Sfr Friedberg 3
SV Fechenheim 2	-	Sfr Friedberg 2
Frankfurter TV 1860 5	-	SV Oberursel 5

7.Runde am 14.02.2016

SV Oberursel 5	-	TuS Makkabi Ffm 2
Sfr Friedberg 2	-	Frankfurter TV 1860 5
Sfr Friedberg 3	-	SV Fechenheim 2
SK Königsjäger Hungen 1	-	SK Bad Homburg 4
Bad Vilbeler Sfr 3	-	Spielfrei

8.Runde am 06.03.2016

TuS Makkabi Ffm 2	-	Spielfrei
SK Bad Homburg 4	-	Bad Vilbeler Sfr 3
SV Fechenheim 2	-	SK Königsjäger Hungen 1
Frankfurter TV 1860 5	-	Sfr Friedberg 3
SV Oberursel 5	-	Sfr Friedberg 2

9.Runde am 17.04.2016

Sfr Friedberg 2	-	TuS Makkabi Ffm 2
Sfr Friedberg 3	-	SV Oberursel 5
SK Königsjäger Hungen 1	-	Frankfurter TV 1860 5
Bad Vilbeler Sfr 3	-	SV Fechenheim 2
Spielfrei	-	SK Bad Homburg 4

<u>1</u>	<u>Pass-Nr.</u>	<u>SK Bad Homburg 4</u>	<u>DWZ</u>
1	1053	Ma, Tommy	1403
2	200	Müller, Frank	1342
3	385	Berg, Rainer	1334
4	1127	Knuplesch, Ulrich	
5	1027	Dietz, Heinz	1324
6	1040	Torgashov, Alexei	1175

Mannschaftsführer: Rainer Berg, An der Leimenkaut 1, 61352 Bad Homburg,
T: 06172-6804868, E: mf4@schachklub-bad-homburg.de

Spielort: **Spieltage 1, 3, 4, 5, 7 und 9:** Kurhaus Bad Homburg, Louisenstr. 58,
61348 Bad Homburg;

Spielort: **Spieltage 2, 6, 8:** Vereinshaus Gonzenheim, Am Kitzenhof 4,
61352 Bad Homburg

<u>2</u>	<u>Pass-Nr.</u>	<u>SV Fechenheim 2</u>	<u>DWZ</u>
1	6	Tatzel, Ernst	1641
2	1010	Eckert, Gerhard	1616
3	200	Tatzel, Markus	1590
4	1017	Kirst, Christian	1533
5	1009	Kurtanovic, Edis	1106
6	1016	Kailath, Justin	

Mannschaftsführer: Markus Tatzel, Theodor-Heuss-Strasse 9, 63152 Hainburg,
T: 0176-32140779, E: mike-tatzel@hotmail.de

Spiellokal: Saalbau TSG-Halle Fechenheim (Bauernstube oder anderer Saal im Gebäude),
Pfortenstrasse 55, 60386 Frankfurt am Main, T: 069-423933 (Hausmeister)

3	Pass-Nr.	Frankfurter TV 1860 5	DWZ
1	1092	Tessier,Leo	1323
2	1091	Tessier,Sarah	1203
3	1061	Albrecht,Klaus-Dieter	1240
4	1109	Al-Butmeh,Firas	947
5	15	Schwarz,Saskia	1146
6	1104	Hagner,Bennet	1218

Mannschaftsführer: Claudia Schwarz, Rhönstr. 98, 60385 Frankfurt, T: 069-446548

Spiellokal: Ravenstein-Zentrum, Pfingstweidstr. 7, 60316 Frankfurt

4	Pass-Nr.	SV Oberursel 5	DWZ
1	1004	Kosiewski,Thomas	1292
2	1062	Enns,Alexej	1292
3	1005	Rogalski,Maximilian	1348
4	1079	Schneider,Sönke	1293
5	288	Vohra,Winod Kumar	1295
6	1065	Paetzke,Arthur	882

Mannschaftsführer: Manfred Heinz Rogalski, Wolfsweg 35, 61462 Königstein i. Ts.,
T: 06174-9559836, E: Manfred.Rogalski@t-online.de

Spiellokal: Mehrzweckhalle Bommersheim (Burgwiesenhalle) Im Himmrich 9,
61440 Oberursel (Nähe Reithalle, Zufahrt über Goldackerweg am einfachsten)

5	Pass-Nr.	Sfr. Friedberg 2	DWZ
1	1169	Krüger,Waldemar	1479
2	1192	Neagu,Liviu	1330
3	1108	Penschke,Walter	1397
4	1160	Wenge,Hardy	1224
5	1202	Schreer,Maxima	1201
6	1220	Müller,Nils	1162

Mannschaftsführer: Martin Herwig-Päutz, Wiesengasse 7, 61206 Wöllstadt,
T: 0152-06001975, E: info@schach-friedberg.de

Spiellokal: Stadthalle Friedberg, Konferenzraum 1 (Untergeschoss), Am Seebach 2,
61169 Friedberg

6	Pass-Nr.	Sfr. Friedberg 3	DWZ
1	1026	Herwig-Päutz,Martin	1318
2	1207	Nebel,Marcel	1176
3	1082	Germann,Phil	957
4	1054	Päutz,Hannah	971
5	1055	Päutz,Klara	821
6	1092	Beutel,Nico	804

Mannschaftsführer: Martin Herwig-Päutz, Wiesengasse 7, 61206 Wöllstadt,
T: 0152-06001975, E: info@schach-friedberg.de

Spiellokal: Stadthalle Friedberg, Konferenzraum 1 (Untergeschoss), Am Seebach 2,
61169 Friedberg

7	Pass-Nr.	SK Königsjäger Hungen 1	DWZ
1	21	Moritz,Dennis	1538
2	62	Hagel,Stephan	1293
3	1	Humme,Mirko	1387
4	120	Wittich,Justin	
5	59	Beinecke,John	1386
6	98	Falk,Aniko Tim	1178

Mannschaftsführer: Mirko Humme, Behringstraße 12, 35410 Hungen, T: 06402-1006,
E: mirkohumme@gmail.com

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

8	5-27	Bad Vilbeler Sfr. 3	DWZ
1	1002	Willenbring,Jens-Dirk	1512
2	115	Hanka,Katrin	1403
3	80	Müller,Winfried	1439
4	1005	Manasek,Martin	1362
5	1016	Zehart,Sebastian	1177
6	1006	Wachter,Peter	1086

Mannschaftsführer: Dieter Haas, M: Grüner Weg 5, 61118 Bad Vilbel, T: 06101-87354,
E: dieter.haas12@yahoo.de

Spiellokal: Feuerwehrgeraetehaus , Ecke Vilbeler-/Dortelweiler Strasse., 61118 Bad Vilbel

10	Pass-Nr.	TuS Makkabi Ffm 2	DWZ
1	32	Kletzerman,Simon	1509
2	1067	Mogler,Frank	1422
3	1060	Mogler,Michael	1190
4	1050	Yukelson,Tamar	1148
5	1063	Grauberger,Artem	1107
6	1080	Baskin,Vitali	

Mannschaftsführer: Frank Mogler, T: 0175-1638364, E: frank.mogler@gmx.de

Spiellokal: Jüdische Gemeinde Frankfurt, 5.OG,Gemeinderatssaal, Westendstr.43, 60325
Frankfurt

Anzahl der Absteiger aus der Landesklasse Ost in unseren Bezirk	Anzahl Aufsteiger		Anzahl Absteiger	
	Bezirksoberliga	Staffeln darunter	Bezirksoberliga	Staffeln darunter
0	1	2	1	1
1	1	2	2	2
2	1	1	2	2
3	1	1	3	3

Wichtiger Hinweis zur Abstiegsregelung: Durch den freiwilligen Rückzug der Schach-
freunde Ffm. V nach dem Meldeschluss steht diese Mannschaft bereits als 1. Absteiger fest!

10. Kreisklasse

Ganz wichtige Hinweise für die Durchführung der Mannschaftswettkämpfe:

a) Das Einbringen von Smartphones, Handys etc. in das Turnierareal ist nur im komplett ausgeschalteten Zustand statthaft. Die Nutzung (auch Klingeltöne etc.) solcher Geräte hat zwingend den Partieverlust zur Folge!

b) Sofern 1 Spieler/in weniger als 2 Minuten Restbedenkzeit hat und Remis nach Anhang G (Endspurtphase) der Fide-Regeln beanspruchen will, kommt nur der Art. G5 zur Anwendung!

1.Runde am 27.09.2015

SK 1858 Gießen 5 - TuS Makkabi Ffm 3
Spielfrei - SV Neu-Isenburg 3
SV Oberursel 6 - SK Bad Homburg 5

2.Runde am 08.11.2015

TuS Makkabi Ffm 3 - SK Bad Homburg 5
SV Neu-Isenburg 3 - SV Oberursel 6
SK 1858 Gießen 5 - Spielfrei

3.Runde am 22.11.2015

Spielfrei - TuS Makkabi Ffm 3
SV Oberursel 6 - SK 1858 Gießen 5
SK Bad Homburg 5 - SV Neu-Isenburg 3

4.Runde am 06.12.2015

TuS Makkabi Ffm 3 - SV Neu-Isenburg 3
SK 1858 Gießen 5 - SK Bad Homburg 5
Spielfrei - SV Oberursel 6

5.Runde am 17.01.2016

SV Oberursel 6 - TuS Makkabi Ffm 3
SK Bad Homburg 5 - Spielfrei
SV Neu-Isenburg 3 - SK 1858 Gießen 5

<u>1</u>	<u>Pass-Nr.</u>	<u>SK 1858 Gießen 5</u>	<u>DWZ</u>
1	271	Ulbrich,Norman	1368
2	1084	Spiegl,Jan	
3	1050	Friedrichs,Uwe	1153
4	1022	Hank,Dirk	1079
5	1088	Grigoryan,Nerses	
6	1066	Rudolph,Christian	

Mannschaftsführer: Peter Rudolph, T: 06406-5445, E: prud745570@aol.com

Spiellokal: GSW, Hannah-Arendt-Strasse 6, 35394 Giessen

3	Pass-Nr.	SV Oberursel 6	DWZ
1	1081	Tobias,Christian,Dr.	1249
2	1045	Kraffzick,Maximilian	781
3	1102	Moldenhauer,Lennart	
4	1098	Stork,Christopher	876
5	1082	Papadopoulos,Leon	849
6	1085	Köpke,Carolina	790

Mannschaftsführer: Christian Tobias, T: 01577-3513725, E: tobi_und_lockeqarcor.de

Spiellokal: Mehrzweckhalle Bommersheim (Burgwiesenhalle) Im Himmrich 9, 61440 Oberursel (Nähe Reithalle, Zufahrt über Goldackerweg am einfachsten)

4	Pass-Nr.	SK Bad Homburg 5	DWZ
1	1126	Würzberger,Günter	
2	1090	Thaler,Regina	1005
3	1136	Schaack,Frank,Dr.	
4	1034	Wältermann,Sebastian	989
5	1114	Goetz,Fenja	824
6	1038	Wangler,Mark Oliver	942

Mannschaftsführer: Guenter Wuerzberger, Urseler Weg 48, 60437 Frankfurt, T: 0162-7778990, E: mf5@schachklub-bad-homburg.de

Spiellokal: Spieltage 1, 3, 4, 5, 7 und 9: Kurhaus Bad Homburg, Louisenstr. 58, 61348 Bad Homburg

Spieltage 2, 6, 8: Vereinshaus Gonzenheim, Am Kitzenhof 4, 61352 Bad Homburg

5	Pass-Nr.	SV Neu-Isenburg 3	DWZ
1	19	Heusinger,Robert	1438
2	252	Vonhof,Karlheinz	1338
3	240	Fischer,Hans,Dr.	1220
4	255	Müller,Siegfried	1147
5	264	Strangmann,Uwe	1062
6		Dolaberidze, Nico	1090

Mannschaftsführer: Robert Heusinger, Ulmenstrasse 49, 63303 Dreieich, T: 06103-9889314, E: robert.heusinger@web.de

Spiellokal: Haus der Vereine, Offenbacher Strasse 35 (1. Etage, Eingang Rueckseite), 63263 Neu-Isenburg

6	Pass-Nr.	TuS Makkabi Ffm 3	DWZ
1	1068	Pessotschinski,Eduard	1006
2	1063	Grauberger,Artem	1107
3	1047	Bondarevsky,David	936
4	1064	Sosnovsky,Nikita	932
5	1056	Jourkovski,Mark	
6	1075	Birnaz,Dima	

Mannschaftsführer: Eduard Pessotschinski, Rheinstr. 3, 63128 Ditzgenbach, T:06074-44778

Spiellokal: Jüdische Gemeinde Frankfurt, 5.OG,Gemeinderatssaal, Westendstr.43, 60325 Frankfurt

Anzahl der Absteiger aus der Landesklasse Ost in unseren Bezirk	Anzahl Aufsteiger		Anzahl Absteiger	
	Bezirksoberliga	Staffeln darunter	Bezirksoberliga	Staffeln darunter
0	1	2	1	1
1	1	2	2	2
2	1	1	2	2
3	1	1	3	3

11. 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, es sei denn die Ausschreibung oder die Turnierleitung (TLfM/TLfE) bestimmt in begründeten Fällen etwas anderes.

Für jeden Schachspieler muss als Berechtigungsnachweis eine gültige Spielerpassnummer vorliegen.

Der Turnierleiter, der Wettkampfleiter und die Mannschaftsführer sind berechtigt vor Beginn des Wettkampfes die Nennung der Spielerpassnummern zu verlangen. Es kann ein geeigneter Nachweis (Personalausweis o.ä.) zur Feststellung der Identität eines Spielers verlangt werden. Liegen die Spielerpassnummern und/oder ein geeignetes Identifikationsdokument 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

- Verbandskämpfe in den Klassen
Bezirksoberliga (höchste Spielklasse im Bezirk 5)
Bezirksliga (zweithöchste Spielklasse)
Bezirksklasse (dritthöchste Spielklasse)
Kreisliga (vierthöchste Spielklasse)
Kreisklasse (fünfhöchste Spielklasse)

- Bezirk-5-Vereinspokal
- Bezirk-5-Blitz-Mannschaftsmeisterschaft

3.2 Einzelturniere

- Bezirk-5-Einzelmeisterschaft
- Bezirk-5-Blitz-Einzelmeisterschaft
- Bezirk-5-Einzelmeisterschaft im Schnellschach
- Bezirk-5-Einzelmeisterschaft im Schnellschach Chess 960
- Damen-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft
- Senioren-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft
- Frankfurter Stadtmeisterschaft
- Frankfurter Stadtmeisterschaft Chess 960

3.3 Jugendmeisterschaften

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:

Veranstaltung	Startgeld	Reue-/Strafgelder
Bezirk-5-Einzelmeisterschaft	10,- €	15,- €
Frankfurter Stadtmeisterschaft	10,- €	15,- €
Bezirk-5-Einzelmeisterschaft Schnellschach	5,- €	-, -
Bezirk-5-Blitz-Einzelmeisterschaft	5,- €	-, -
Damen-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft	5,- €	10,- €
Senioren-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft	5,- €	10,- €
Verbandskämpfe in allen Klassen	25,- €	100,- € pro 0-8k; 75,- pro 0-6k
Bezirk-5-Vereinspokal	10,- €	50,- € pro 0-4k
Bezirk-5-Blitz- Mannschaftsmeisterschaft	10,- €	-, -

Die Start- und Reuegelder der Einzelturniere können in der Ausschreibung abweichend festgelegt werden. 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 Meldetermin auf das Konto des Bezirk-5-Kassenführers zu überweisen ist. Bei Anmeldung nach dem Meldetermin kann ein erhöhtes Startgeld erhoben werden. Zwecks Verwaltungsvereinfachung werden Start- und Reuegelder für Mannschaften den Vereinen vom Bezirk-5-Schatzmeister in Rechnung gestellt.

5. Bedenkzeit

5.1. Blitzschach

Bei Blitzturnieren werden grundsätzlich 5-Minuten-Partien gespielt.

5.2. Schnellschach

Beim Schnellschach werden in der Regel 30-Minuten-Partien gespielt, in der Ausschreibung kann davon abweichend eine Bedenkzeit von 15-60 Minuten festgelegt werden.

5.3. Bezirk 5-Einzelmeisterschaft und Frankfurter Stadtmeisterschaft

Die Bedenkzeit ist so anzusetzen, dass gemäß 6.2.2 der Wertungsordnung eine DWZ-Auswertung möglich ist.

5.4. Bezirk 5-Vereinspokal

Beim Bezirk-5-Vereinspokal beträgt die Bedenkzeit 2 Stunden für die gesamte Partie und bei einem anschließenden Stichkampf sind 15-Minuten-Partien zu spielen, es sei denn die Ausschreibung sieht etwas anderes vor.

5.5. Verbandskämpfe

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. Protestform

Proteste sind innerhalb von 10 Tagen nach Bekanntwerden des gegebenen Anlasses schriftlich per Postbrief oder E-Mail unter ausführlicher Begründung beim zuständigen Turnierleiter (TLfM/TLfE) einzureichen.

Im Fall E-Mail versendet der Turnierleiter unmittelbar nach Eingang der Nachricht eine Empfangsbestätigung. Fristwährend gilt das Datum der Empfangsbestätigung bzw. des Poststempels. Der Turnierleiter hat den Protest innerhalb von 10 Tagen zu beantworten. (Mit Kopie-Versand bzw. im cc an alle Beteiligten)

8.2. Turnierausschuss

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. Die Entscheidung des Turnierausschusses ist endgültig.

8.3. Protestgebühren

Ein Protest wird nur wirksam, wenn folgende Protestgebühren an den Bezirk-5-Kassenführer eingezahlt sind. Es ist jeweils der volle Betrag zu bezahlen. Eine Anrechnung des Betrages aus einer vorherigen Instanz ist nicht zulässig.

<u>I. Instanz</u>	<u>II. Instanz</u>
50,- €	100,- €

8.4. Erstattung

Die Protestgebühren werden zurückgezahlt, wenn dem Protest stattgegeben wird.

8.5. Zeitraum

Proteste können nur während des laufenden Turniers ein gereicht werden. Ein Turnier gilt 10 Tage nach Abschluss der letzten Partie als beendet.

8.6. Ausnahmen

Für Tageturniere und mehrtägige Einzelspielerturniere gilt: Bei Protestfällen gegen die Entscheidung des Turnierleiters kann dieser zur endgültigen Entscheidung ein Turniergericht einberufen. Der Instanzenweg nach 8.1 ist in diesem Fall nicht möglich.

9. Durchführung von Einzelturnieren

9.1. Bezirk 5-Einzelmeisterschaft

Es werden grundsätzlich 7 Runden nach Schweizer System ausgetragen. 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. Der TLfE kann die Bezirk-5-Einzelmeisterschaft mit der Frankfurter Stadtmeisterschaft zusammenlegen.

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. Stichkampfregeleung

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.

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) oder eingescannt per E-Mail (die Spielberichtskarte ist bis 14 Tage nach Saisonende aufzubewahren) 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 kampflose 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. 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

Der Bezirk Frankfurt ermittelt in einem geeigneten Auswahlverfahren die zur Teilnahme an den überregionalen Pokalwettkämpfen beteiligten Mannschaften.

13. Verbandskämpfe

13.1. Klassen

Die Mannschaftsmeister werden ermittelt in den Klassen
Bezirksoberliga
Bezirksliga
Bezirksklasse
Kreisliga
Kreisklasse

13.2. Staffeleinteilung

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

Die Kreisliga und Kreisklasse umfassen in der Regel bis zu 10 Mannschaften. Es wird mit 6er-Teams gespielt.

Wird die Soll-Staffelstärke durch die Aufsteiger nicht erreicht, werden zunächst die zweit- bis viertplatzierten Mannschaften der jeweils nachfolgenden Klasse gefragt, ob sie höher spielen möchten.

Ist auch dann die Soll-Staffelstärke nicht erreicht, liegt es im Ermessen des TLFM weiteren Mannschaften gemäß Rangliste das Höherspielen anzubieten, Freiplatzanträgen stattzugeben.

13.3. Aufstiegsregelung

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. Abstiegsregelung

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 eine Spielerpassnummer oder eine vorläufige Spielberechtigung besitzen. Die unberechtigte Teilnahme eines Spielers am Wettkampf (bedingt durch fehlende oder ungültige Spielerpassnummer 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. Stadtmeisterschaft

Die Stadtmeisterschaft von Frankfurt richtet der Bezirk 5 selbst aus.

14.2 Stadt- und Ortsmeisterschaften

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

Protokollführer	1. Vorsitzender	Turnierleiter
Gez. Hendrik Raab	gez. Thorsten Ostermeier	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.

Die Turnierordnung wurde am 25.02.2012 vom erweiterten Vorstand des Schachbezirk 5 Frankfurt neu gefasst und einstimmig beschlossen.

Diese Turnierordnung wurde am 31.08.2013 vom erweiterten Vorstand des Schachbezirk 5 Frankfurt im Punkt 12 „Vereinspokal“ neu gefasst und einstimmig beschlossen.

§ 1 Name, Sitz und Zweck

- 1) Der Schachbezirk 5 Frankfurt, im folgenden Bezirk genannt, ist eine Dachorganisation der Schachvereine und Schachabteilungen in Frankfurt am Main und Umgebung. Der Bezirk versteht sich als Unterorganisation des Hessischen Schachverbandes (im folgenden HSV genannt) gemäß § 2 (Bereich und Gliederung des HSV) und § 11 (Bezirke) der HSV-Satzung in der Fassung vom 09.04.2006, ist jedoch rechtlich eigenständig.
- 2) Der Bezirk verfolgt mittelbar als auch unmittelbar ausschließlich gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts „Steuerbegünstigte Zwecke“ der Abgabenordnung.
- 3) Der Bezirk hat die Rechtsform eines Vereins und ist in das Vereinsregister eingetragen.
- 4) Sitz des Bezirks ist Frankfurt am Main.
- 5) Zweck des Bezirks ist die Förderung des Sports. Er unterhält keinen auf Gewinnerzielung gerichteten Geschäftsbetrieb.
- 6) Der Satzungszweck wird verwirklicht insbesondere durch die Förderung und Verbreitung des Schachsports. Dies geschieht primär, aber weder ausschließlich noch verbindlich durch folgende Tätigkeiten:
 - Organisation der Mannschaftsmeisterschaften in den Ligen „Kreisklasse“, „Kreisliga“, „Bezirksklasse“, „Bezirksliga“, „Bezirksoberrliga“
 - Organisation des 4er Pokals
 - Organisation und Turnierleitung des Mannschaftsblitzturniers, des Einzelblitzturniers, des Einzelschnellschachturniers, der offenen Frankfurter Stadtmeisterschaft, der Chess960 Meisterschaft
 - Breitensportaktionen
 - Ausrichtung der Jugendeinzelmeisterschaften
 - Schiedsrichter- und Trainerausbildung
 - Vereinnahmung und Weitergabe der Beiträge zum Hessischen Schachverband e.V. und Deutschen Schachbund e.V.
 - Interessenvertretung beim Hessischen Schachverband e.V. und Deutschen Schachbund e.V. Die vom Bezirk organisierten Turniere können als Qualifikationsturniere für die Turniere des Hessischen Schachverbands dienen. Genaueres regelt die Turnierordnung.
- 7) Der Bezirk ist selbstlos tätig; er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke.
- 8) Die Mittel des Bezirks dürfen nur für die satzungsgemäßen Zwecke verwendet werden. Die Mitglieder erhalten keine Zuwendungen aus Mitteln des Bezirks. Es darf keine Person durch Ausgaben, die dem Zweck des Bezirks fremd sind, oder durch unverhältnismäßig hohe Vergütungen begünstigt werden.

§ 2 Mitgliedschaft, Beitritt

1) Dem Bezirk gehören die Schachvereine und Schachabteilungen in Frankfurt am Main und Umgebung an, die ihren Beitritt gegenüber dem Hessischen Schachverband schriftlich erklärt haben und deren Aufnahme vom HSV – Vorstand bestätigt wurde.

2) Die Neuaufnahme eines Vereines bedarf der Zustimmung des geschäftsführenden Vorstandes nach § 6. Grenznahe Vereine außerhalb des Bezirkes können aufgenommen werden, dies bedarf jedoch der Zustimmung der Mitgliederversammlung.

3) Förderndes Mitglied ohne Stimmrecht kann jeder werden, der die Grundsätze des Bezirkes anerkennt und gewillt ist, seine Bestrebung

en zu unterstützen und zu fördern. Als fördernde Mitglieder können aufgenommen werden:

a. ordentliche fördernde Mitglieder, und zwar Privatpersonen mit einem Mindestjahresbeitrag von Euro 150.-,

b. juristische Personen mit einem Mindestjahresbeitrag von Euro 300.-

Die Neuaufnahme eines fördernden Mitglieds bedarf der Zustimmung des geschäftsführenden Vorstandes

§ 3 Austritt

Vereine, die gemäß §5 der Satzung des HSV aus diesem ausscheiden, verlieren damit auch die Mitgliedschaft im Bezirk. Vereine, die aus dem Bezirk ausscheiden wollen, um sich einem anderen Bezirk anzuschließen, haben dies dem Vorsitzenden des Bezirkes spätestens einen Monat vor Ablauf des Geschäftsjahres schriftlich mitzuteilen. Der Austritt erfolgt zum 30. Juni des nachfolgenden Jahres.

Mit Beendigung der Mitgliedschaft erlöschen alle Ansprüche aus dem Mitgliedschaftsverhältnis, unbeschadet des Anspruchs des Bezirkes auf rückständige Beitragsforderungen. Eine Rückgewähr von Beiträgen, Sacheinlagen oder Spenden o.ä. ist ausgeschlossen.

§ 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 § 11 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

1) Der geschäftsführende Vorstand besteht aus:

- dem Vorsitzenden
- dem stellvertretenden Vorsitzenden
- dem Schatzmeister
- dem Schriftführer
- dem Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe
- dem Turnierleiter für Einzelwettkämpfe
- dem Referent für Seniorenschach
- dem Referent für Frauenschach
- dem Jugendleiter
- dem Ehrenvorsitzenden

2) Der Vorstand im Sinne des § 26 Bürgerliches Gesetzbuch besteht aus:

- dem Vorsitzenden
- dem stellvertretenden Vorsitzenden
- dem Schatzmeister

Jeder von ihnen kann den Bezirk vertreten.

§ 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 Bezirks regelt entsprechend § 11 I der HSV –Satzung alle Bezirksangelegenheiten, soweit sie satzungsgemäß nicht anderen Organen vorbehalten sind. Der geschäftsführende Vorstand ist beschlussfähig, wenn mindestens 5 Mitglieder anwesend sind, darunter einer der beiden Vorsitzenden. 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 Vorsitzende schriftlich, per Brief oder E-Mail mit Tagesordnung ein.

§ 11 Aufgaben des Vorsitzenden

Der 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 stellvertretenden Vorsitzenden

Der stellvertretende Vorsitzende vertritt den Vorsitzenden in dessen Abwesenheit.

§ 13 Aufgaben des Schatzmeisters

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

§ 14 Aufgaben des Schriftführers

Der Schriftführer (oder im Falle seiner Verhinderung ein anderes Mitglied des geschäftsführenden Vorstandes) hat über jede Sitzung eines Organs des Bezirks 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 Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe ist verantwortlich für die innerhalb des Bezirk-Bereichs durchzuführenden Mannschaftswettkämpfe im Rahmen der Turnierordnungen von HSV und Bezirk. Er betreut bei Vergleichswettkämpfen die Bezirksauswahl.

§ 16 Aufgaben des Turnierleiters für Einzelwettkämpfe

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

§ 17 Aufgaben des Referenten für Seniorenschach

Der Referent für Seniorenschach ist für die gesamte Organisation der Seniorenturniere verantwortlich.

§ 18 Aufgaben des Referenten für Frauenschach

Der Referent für Frauenschach ist für die gesamte Organisation der Frauenturniere 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 übernimmt die in der Turnierordnung des Bezirks für den Turnierausschuss festgelegten Aufgaben.

§ 21 Ehrenvorsitzender

Die Mitgliederversammlung kann Personen mit besonderen Verdiensten zum Ehrenvorsitzenden mit Stimmrecht in allen Gremien ernennen.

§ 22 Tätigkeit der Vorstandsmitglieder

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

§ 23 Amtsdauer der Vorstandsmitglieder

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

- Vorsitzender
- Schriftführer
- Turnierleiter für Einzelwettkämpfe
- Referent für Seniorenschach
- Jugendleiter

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

- Stellvertretender Vorsitzender
- Schatzmeister
- Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe
- Referent für Frauenschach

- 3) Für jeweils 1 Jahr werden gewählt:
- drei Turnierausschussmitglieder
 - zwei Turnierausschuss-Ersatzmitglieder

4) Bei vorzeitigem Ausscheiden eines Vorstandsmitgliedes haben die übrigen Vorstandsmitglieder das Recht, eine Ersatzperson bis zur nächsten Mitgliederversammlung kommissarisch einzusetzen.

§ 24 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.

§ 25 Jahreshauptversammlung

Diese Mitgliederversammlung ist alljährlich im ersten Quartal einzuberufen. Beschlussfähigkeit ist stets gegeben, wenn zur Jahreshauptversammlung ordnungsgemäß einberufen wurde. Sie erlischt, wenn die Hälfte der nach Anwesenheitsliste vertretenen Vereine die Versammlung verlassen hat. 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 mit mindestens 3 Wochen Vorlaufzeit schriftlich per Brief oder E-Mail unter Angabe der Tagesordnung zu versenden.

§ 26 Außerordentliche Mitgliederversammlung

Eine außerordentliche Mitgliederversammlung ist bei Bedarf einzuberufen, oder wenn dies mindestens 15% der Mitglieder unter Angabe von Gründen verlangen. Bei der Abwicklung einer außerordentlichen Mitgliederversammlung ist entsprechend § 25 zu verfahren.

§ 27 Turnierordnung des Bezirks

Die Turnierordnung des Bezirks regelt die Durchführung der Einzel- und Mannschaftswettkämpfe. Änderungen der Turnierordnung beschließt der erweiterte Vorstand mit Zweidrittelmehrheit der anwesenden Stimmen.

§ 28 Auflösung des Bezirks

Über den Antrag, den Bezirk aufzulösen, kann nur eine Mitgliederversammlung beschließen, die eigens zu diesem Zwecke 3 Wochen vorher einzuberufen ist. Sie ist nur dann beschlussfähig, wenn mindestens die Hälfte der Mitglieder anwesend ist.

Ist dies nicht der Fall, so ist binnen 3 Wochen eine neue Versammlung mit gleicher Tagesordnung einzuberufen, die dann beschlussfähig ist. Im Falle der Auflösung des Bezirks oder bei Wegfall des bisherigen Zweckes ist das Bezirksvermögen dem Sportamt der Stadt Frankfurt am Main zuzuführen mit der Auflage, es für gemeinnützige Zwecke im Sinne des § 1 dieser Satzung zu verwenden.

§ 29 Finanzierung

1) Die finanziellen Aufwendungen des Bezirks werden durch Beiträge gedeckt. Über Umfang und Höhe befindet die Mitgliederversammlung.

Hierzu stellt der Schatzmeister zu Beginn jedes Geschäftsjahres einen Haushaltsplan auf, der vom Vorstand und der Jahreshauptversammlung zu beschließen ist.

2) Der Schatzmeister stellt die Beiträge den Vereinen einschl. der Beiträge für DSB und HSV in Rechnung, die von diesen innerhalb von vier Wochen zu begleichen ist.

Bei verspäteter Zahlung ist ein Säumniszuschlag möglich.

3) Bei schriftlicher Mahnung wird eine Mahngebühr erhoben, deren Höhe der Vorstand festsetzt. Zusätzlich kann der Vorstand einen sofortigen Ausschluss aus der jeweiligen Spielklasse beschließen.

4) Kommt ein Verein seinen finanziellen Verpflichtungen nicht nach, ruhen sämtliche Rechte dieses Vereins, die sich aus der Mitgliedschaft im HSV und im Bezirk ergeben.

5) Der Beitrag ist auch dann zu zahlen, wenn ein Verein während des Jahres austritt oder ausgeschlossen wird.

§ 30 Geschäftsjahr

Das Geschäftsjahr des Bezirks ist das Kalenderjahr.

Vorsitzender

Stellvertretender Vorsitzender

Schatzmeister

Frankfurt am Main, 20.11.2010

13. Jugendturnierordnung Bezirk 5 Frankfurt (Version 3.0)

1. Meistertitel 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 5 Frankfurt zu betrachten und regeln nur die Besonderheiten und Abweichungen, die im Zusammenhang mit der Durchführung dieses Turniers erforderlich sind.

3.2 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit pro Spieler/Partie in der U14/U16/U18 ist möglichst so zu wählen, dass eine DWZ-Auswertung des Turniers möglich ist.

In der U8/U10/U12 wird ein eintägiges Turnier durchgeführt.

Näheres zur Bedenkzeit regelt die Ausschreibung.

3.3 Auslosung

Die Auslosung wird mit einem gängigen Computerprogramm vorgenommen. Soweit von Spielern bekannt ist, dass sie in der ersten Runde verhindert sind, hat die Turnierleitung das Recht, diese Spieler gegeneinander zu losen. 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 kampflös, 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 unterschriebenen 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 kampflös 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. Auslosen

b) Modus „Rundenturnier“

1. direkter Vergleich in gespielten Partien

2. die höhere SoBerg-Wertung

3. gespielte Leistung nach DWZ

4. Auslosen

3.8 Preisverteilung

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

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

Die Nominierung für den Bezirks-Jugendkader erfolgt durch ein Gremium, welches aus dem Vorsitzenden, dem Jugendleiter und dem Kadertrainer gebildet wird. Auswahlkriterien für eine Teilnahme sind:

- Abschneiden bei den Bezirksmeisterschaften / Hessenmeisterschaften
- Teilnahme und Abschneiden bei externen Turnieren
- Außergewöhnlich hohe DWZ
- Leistungsbereitschaft
- Regelmäßige Teilnahme am Vereins-Jugendtraining
- Angemessenes Verhalten und Auftreten bei Meisterschaften und Turnieren

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 22.08.2011 verabschiedet und in Kraft gesetzt. Sie erhält die laufende Nummer "2".

Die Turnierordnung, wurde am 22.03.2014 von der Jahreshauptversammlung verändert in den Punkten 3.2, 3.7 und 5 und gilt nun in dieser Fassung. Sie erhält die laufende Nummer „3.0“.

Die FIDE – Schachregeln (Auszug)

(Stand: Februar 2015)

Artikel 4: Die Ausführung der Züge

4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand alleine ausgeführt werden.

4.2 Vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zum Beispiel durch die Ankündigung "j'adoube" oder "ich korrigiere"), darf nur der Spieler, der am Zug ist, eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken.

4.3 Berührt der Spieler, der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, auf dem Schachbrett mit der Absicht diese zu ziehen oder zu schlagen

a) eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann,

b) eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann,

c) je eine Figur beider Farben, muss er die gegnerische Figur mit seiner Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Falls nicht eindeutig feststeht, ob die eigene Figur oder die gegnerische zuerst berührt worden ist, gilt die eigene als die zuerst berührte Figur.

4.4 Wenn der am Zug befindliche Spieler

a) seinen König und einen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß möglich ist,

b) absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren, und der Fall wird durch Artikel 4.3.a) geregelt,

c) in der Absicht zu rochieren seinen König und dann den Turm berührt, die Rochade mit diesem Turm jedoch regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen,

d) einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur endgültig, sobald die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.

4.5 Falls keine der nach Artikel 4.3 oder 4.4.berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.

4.6 Die Bauernumwandlung kann verschieden ausgeführt werden:

1. Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden.

2. Das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur auf dem Umwandlungsfeld kann in beliebiger Reihenfolge geschehen.

Wenn eine gegnerische Figur auf dem Umwandlungsfeld steht, muss sie geschlagen werden.

4.7 Wenn als regelgemäßer Zug oder Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie in diesem Zug nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Ein Zug gilt als ausgeführt:

a) im Fall des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese losgelassen hat;

b) im Fall der Rochade, sobald der Spieler den Turm auf dem Feld losgelassen hat, welches der König vorher überquert hat. Wenn der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf keinen anderen Zug als die Rochade auf dieser Seite ausführen, vorausgesetzt, diese ist regelgemäß. Falls die Rochade auf dieser Seite regelwidrig ist, muss der Spieler einen anderen regelgemäßen Königszug (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt) ausführen. Wenn der König keinen regelgemäßen Zug ausführen kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.

c) im Fall der Bauernumwandlung, sobald der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat und der Bauer vom Brett genommen worden ist.

4.8. Ein Spieler verliert das Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4.1.bis 4,7 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt, um diese zu ziehen oder zu schlagen.

4.9. Wenn einem Spieler die Ausführung der Züge nicht möglich ist, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, stellen, um diese auszuführen.

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, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.

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, wenn der Spieler, der am Zug 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, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.

b) Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge matt setzen kann. Eine solche Stellung heißt "tote Stellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.

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

d) Die Partie darf remis gegeben werden, falls eine 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 Züge von jedem Spieler ausgeführt 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) 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 (d.h. er drückt seine Uhr). Damit wird der Zug „vollständig abgeschlossen“. Ein Zug ist auch dann vollständig abgeschlossen, wenn

(1) der Zug die Partie beendet (siehe Artikel 5.1 a, 5.2 a, 5.2 b, 5.2 c, 9.6a, 9.6b und 9.7), oder
(2) der Spieler seinen nächsten Zug ausgeführt hat, falls sein vorhergehender Zug nicht vollständig abgeschlossen war.

Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr nach seinem Zug anzuhalten, auch wenn sein Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt hat. Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Drücken der Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.

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

c) Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben, die Uhr vor dem Ziehen zu drücken oder umzuwerfen. Unangemessener Umgang mit der Uhr wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.

d) Nur dem Spieler, dessen Uhr läuft, ist es erlaubt, die Figuren zurechtzurücken.

e) Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.

6.3 a) Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode vollständig abgeschlossen haben 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. 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.

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

6.5 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wohin die Schachuhr zu stehen kommt.

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

6.7 a) Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Jeder Spieler, der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.

b) Falls das Turnierreglement eine Wartezeit ungleich null bestimmt und 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.

6.8 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 einen der Artikel 5.1.a), 5.1.b), 5.2.a), 5.2.b), 5.2.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 regelgemäßer Züge matt zu setzen.

6.10 a) Jede Anzeige auf der Schachuhr ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel an der Schachuhr vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss durch den Schiedsrichter ersetzt werden, der nach bestem Ermessen die Zeitanzeigen der Ersatzuhr einstellt.

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

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,

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

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

b) Ein Spieler darf die Schachuhr 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 allen Fällen entscheidet der Schiedsrichter, wann die Partie wieder aufgenommen wird.

d) Wenn ein Spieler die Schachuhr anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Schachuhr anzuhalten, wird er gemäß Artikel 12.9 bestraft.

6.13 Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge zeigen, sowie 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 Wenn ein Regelverstoß geschieht und eine frühere Stellung wiederhergestellt werden muss, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Zeiten auf der Schachuhr; dies beinhaltet auch die Entscheidung, die Einstellung der Zeitanzeigen nicht zu ändern. Er muss auch, falls notwendig, den Zugzähler anpassen.

7.2 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.

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

7.4 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 Schachuhr an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe. Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.

7.5 a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug 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 Artikel 4.3 und 4.7 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt. Wenn ein Spieler seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt.

b) Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.a) erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler 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 regelgemäßer Zügen matt zu setzen.

7.6 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass eine Figur von ihrem Feld verschoben worden ist, 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.

Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

8.1 a) Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang C) auf dem für das Turnier vorgeschriebenen "Partieformular" aufzuzeichnen. 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 Anhang E 1 a.

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

c) 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 ausführt.

d) Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular mit einem Symbol (=) vermerken.

e) Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuzeichnen, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.

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

8.3 Die Partieformulare gehören dem Turnierveranstalter.

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.

8.5 a) Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreibt, 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 Schachuhr 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 mitgeschrieben hat, muss er, sobald ein Fallblättchen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt dass der Spieler am Zug 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

Bedenkzeiten und - falls bekannt, die Zahl der vollständig abgeschlossenen Züge auf und vermerkt, wessen Uhr zuletzt lief.

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 oder vollständig abgeschlossen 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 jedoch 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 gedrückt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, aber Artikel 11.5 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 (=) auf dem Partieformular notiert.

(3) Ein Antrag auf Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 gilt als Remisangebot.

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

a) sogleich entstehen wird, falls er als erstes seinen Zug, der nicht geändert werden kann, 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 gelten nur dann als gleich, wenn derselbe Spieler am Zug ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Demgemäß sind Stellungen nicht gleich, wenn

(1) ein Bauer zu Beginn der Zugfolge en passant geschlagen werden konnte, oder

(2) ein König oder Turm das Recht zur Rochade hatte, dieses aber nach dem Zug verloren hat. Das Rochaderecht geht erst verloren, nachdem der König oder Turm gezogen hat.

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

a) er einen Zug, der nicht geändert werden kann, 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 ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder

b) die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge von jedem Spielers abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.

9.4 Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, verliert er für diesen Zug das Recht, ein Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3. zu reklamieren.

9.5 Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, hält er oder der Schiedsrichter die Schachuhr an (siehe Artikel 6.12a oder 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 zwei 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 3 und 4 ausgeführt werden.

9.6 Falls eine oder beide der folgenden Situationen auftreten, ist die Partie remis:

a) sobald eine gleiche Stellung, entsprechend Artikel 9.2 b, in wenigstens fünf aufeinanderfolgenden Zügen beider Spieler entstanden ist,

b) sobald wenigstens 75 aufeinander folgende Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzte Zug mattsetzt, hat dies Vorrang.

9.7 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, dass der Zug, der diese Stellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.

Artikel 10: Punkte

10.1 Außer nach anders lautender Bestimmung in dem Turnierreglement gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflös gewinnt, einen Punkt (1), der seine Partie verliert oder kampflös verliert, keinen Punkt (0) und der remis spielt, einen halben Punkt (1/2) erzielt.

Artikel 11: Das Verhalten der Spieler

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

11.2 Das „Turnierareal“ umfasst den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten,

Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche. Der Spielbereich ist der Bereich in dem die Partien eines Turniers gespielt werden.

Nur mit Genehmigung des Schiedsrichters darf

- a)** ein Spieler das Turnierareal verlassen,
- b)** der am Zug befindliche Spieler den Spielbereich verlassen,
- c)** jemand, der weder Spieler noch Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten.

11.3 a) Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu benutzen oder auf einem anderen Schachbrett eine Partie zu analysieren.

b) Während des Spiels ist es einem Spieler verboten, ein Mobiltelefon und/oder ein anderes elektronisches Kommunikationsmittel im Turnierareal bei sich zu haben. Wenn es erwiesen ist, dass ein Spieler ein solches Gerät in das Turnierareal gebracht hat, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie. Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen.

Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke oder anderer Gegenstände zulässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person darf den Spieler untersuchen, wobei der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie der zu Untersuchende haben muss. Verweigert ein Spieler die Erfüllung dieser Pflichten, hat der Schiedsrichter Maßnahmen gemäß Artikel 12.9 zu ergreifen.1

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

11.4 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.

11.5 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von Remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Turniersaal.

11.6 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 11.1 bis 11.5 wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.

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

11.8 Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 11.7 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.

11.9 Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der Schachregeln verlangen.

11.10 Sofern das Turnierreglement nichts anderes bestimmt, kann ein Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, selbst wenn er die Partienotation unterzeichnet hat (siehe Artikel 8.7).

Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)

12.1 Der Schiedsrichter achtet auf strikte Einhaltung der Schachregeln.

12.2 Der Schiedsrichter,

- a)** sorgt für faires Spiel,
- b)** handelt im besten Interesse der Veranstaltung,
- c)** sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen,
- d)** sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden,
- e)** überwacht den Fortgang der Veranstaltung und
- f)** ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen.

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

12.4 Der Schiedsrichter kann Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, z.B. wenn mehrere Spieler knappe Restbedenkzeit haben.

12.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem oder beiden Spielern zusätzliche Bedenkzeit gewähren.

12.6 Der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der abgeschlossenen 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.

12.7 Wenn jemand eine Regelwidrigkeit bemerkt, darf er nur den Schiedsrichter benachrichtigen. Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauer dürfen sich nicht in Partien einmischen. Der Schiedsrichter darf die Störer aus dem Turnierareal weisen.

12.8 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.

12.9 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)** eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,
- e)** eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,

f) den Verlust der Partie für den zu Bestrafenden (der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners)

g) ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,

h) den Ausschluss vom Turnier.

ANHÄNGE

A: Schnellschach

A1. Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten je Spieler vollständig abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.

A2 Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.

A3 Die Turnierschachregeln gelten wenn

a) ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht und

b) jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.

A4 Andernfalls gilt folgendes:

a) Sobald beide Spieler ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben, **(1)** dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde gestört.

(2) kann eine fehlerhafte Figurenaufstellung oder Brettausrichtung nicht mehr beanstandet werden. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung des Königs ist die Rochade unzulässig. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung eines Turms ist die Rochade mit diesem Turm unzulässig.

b) Ein regelwidriger Zug ist vollständig abgeschlossen, sobald der Spieler seine Uhr gedrückt hat. Wenn der Schiedsrichter dies beobachtet, erklärt er die Partie für den Spieler verloren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner den Gewinn reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Die Partie ist jedoch remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit keiner Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König matt setzen kann. Wenn der Gegner nicht reklamiert und der Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat der Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, die Spieler einigen sich hierauf ohne Anrufung des Schiedsrichters.

c) Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Schachuhr der Reklamierende noch Restbedenkzeit hat. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn der Antragsteller aus dieser Stellung heraus mit einer Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König nicht matt setzen kann.

d) Beobachtet der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die

regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt er die Partie remis.

A5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Anhang A.3 oder A.4 für das gesamte Turnier gilt.

B: Blitzschach

B1 Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von 10 Minuten oder weniger vollständig abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge 10 Minuten oder weniger beträgt.

B2 Die in den Artikeln 7 und 9 erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten.

B3 Die Turnierschachregeln gelten, wenn

a) ein Schiedsrichter eine Partie überwacht und

b) jede Partie durch den Schiedsrichter oder, dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.

B4 Andernfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Anhang A4.

B5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Anhang B3 oder B4 für das gesamte Turnier gilt.

D: Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern

D1 Die Veranstalter haben das Recht, nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten 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 cm x 20 cm,
- b) die schwarzen Felder sind erhaben,
- c) eine Sicherungsöffnung in jedem Feld.

Die Anforderungen für die Figuren sind:

- a) jede hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen passt,
- b) jede im Staunton Format, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet.

D2 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 Sofern der Schiedsrichter nichts anderes bestimmt, werden die Reihen von Weiß nach Schwarz 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 der zum Zuge kommt, genommen worden ist,
- 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.

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

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

- a)** Ein Ziffernblatt 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.
- c)** Eventuell mit der Möglichkeit, dem sehbehinderten Spieler die Anzahl der Züge anzusagen.

6. Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Braille oder Langschrift notieren oder ein Aufzeichnungsgerät benutzen.

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

8. 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. Wenn die Notationen nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mittschriften übereinstimmen und der Schiedsrichter berichtigt die Einstellung der Uhr 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 ausführen,
- b)** die Züge beider Spieler ansagen,
- c)** die Mittschrift für den sehbehinderten Spieler durchführen und die Uhr seines Gegners in Gang setzen (unter Beachtung von 3.c),
- d)** den sehbehinderten Spieler nur auf dessen Verlangen über die Zügezahl und den Zeitverbrauch beider Spieler informieren,
- e)** den Sieg bei Zeitüberschreitung beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler informieren,
- f)** die Formalien bei einem Spielabbruch vornehmen.

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

F: Schach-960-Regeln

F1 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 matt zu setzen.

F2 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.

F3 Schach-960-Rochaderegeln

a) Im Schach-960 darf jeder Spieler einmal pro Partie rochieren, sowohl der König als auch der Turm. 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. In einigen Ausgangspositionen können einige Felder während der Rochade besetzt sein, die im Normalschach unbesetzt sein müssen Z.B. ist es nach der langen Rochade (0-0-0), möglich, das die Felder a, b, und/oder e noch besetzt sind ; bei der kurzen Rochade (0-0), ist es möglich, das die Felder e und /oder h besetzt sind.

G: Endspurtphase

G1 Die "Endspurtphase" ist die Phase in einer Partie, in der alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit abgeschlossen werden müssen.

G2 Vor dem Beginn eines Turniers wird angesagt, ob dieser Anhang gilt oder nicht.

G3 Der Anhang gilt nur für Turnierschach und Schnellschach ohne Zeitinkrement und nicht für Blitzschach.

G4 Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass, wenn es möglich ist, der Zeitmodus für beide Spieler gewechselt wird, indem beiden Spielern eine Zusatzbedenkzeit gemäß dem Aufschub-Modus oder dem

Fischer-Modus von fünf Sekunden eingeräumt wird. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr entsprechend auf den neuen Modus eingestellt. Der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.

G5 Wenn Artikel G4 nicht angewandt wird, und der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er Remis beantragen, bevor sein Fallblättchen gefallen ist. Er ruft den Schiedsrichter und darf seine Uhr anhalten (siehe Artikel 6.12.b). Er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.

a) Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist, oder der Gegner keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, 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 eines der beiden Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Partie für den Gegner des Spielers, dessen Blättchen gefallen ist, mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist oder dieser keine genügenden Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.

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

G6 Wenn das Turnier nicht durch einen Schiedsrichter überwacht wird, gilt das Folgende:

a) ein Spieler darf 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 damit zu begründen, dass

1) sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, oder

2) sein Gegner keine Versuche unternommen hat, um mit normalen Mitteln zu gewinnen.

Im Fall 1) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen.

Im Fall 2) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein vollständig ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Schlussstellung.

b) Der Antrag wird an, einen dafür bestimmten Schiedsrichter übergeben.

