

---

# HANDBUCH DER REGELWERKE FÜR DEN SPIELBETRIEB IM SCHACHBEZIRK OSTALB

---

FIDE - SCHACHREGELN  
(FASSUNG VOM 1.7.2018)

WETTKAMPF- UND TURNIERORDNUNG  
IM SCHACHVERBAND WÜRTTEMBERG (WTO)  
INKL. SPIELERPASS- UND SCHIEDSORDNUNG  
(FASSUNG VOM 14.7.2018)

WETTKAMPF- UND TURNIERORDNUNG  
IM SCHACHBEZIRK OSTALB (WTO OSTALB)  
(FASSUNG VOM 19.9.2015)

GESCHÄFTS- UND SPIELORDNUNG  
IM SCHACHKREIS GMÜND (GSO GMÜND)  
(FASSUNG VOM 14.4.2018)

## INHALTSVERZEICHNIS

FIDE-Schachregeln .....	4
Vorwort.....	4
FIDE - Grundspielregeln .....	4
Artikel 4: Die Ausführung der Züge.....	4
Artikel 5: Die Beendigung der Partie .....	5
FIDE - Turnierschachregeln .....	6
Artikel 6: Die Schachuhr .....	6
Artikel 7: Regelverstöße.....	7
Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge .....	8
Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie).....	9
Artikel 10: Punkte.....	9
Artikel 11: Das Verhalten der Spieler .....	10
Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort) .....	10
ANHÄNGE / Richtlinien.....	11
Anhang A. Schnellschach.....	11
Anhang B: Blitzschach .....	12
Anhang C. Algebraische Notation.....	12
Anhang D. Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern .....	13
Richtlinien I, II und III: Hängepartien / Schach-960-Regeln / Endspurtphase.....	13
Leitlinien zur Regelauslegung .....	13
Auslegungshinweise der Schiedsrichterkommission des DSB.....	13
Wettkampf- und Turnierordnung (WTO) des Schachverbandes Württemberg e.V. ....	17
Abschnitt I: Allgemeines .....	17
§ 1 – Spielbetrieb.....	17
§ 2 – Spielleitung.....	17
§ 3 – Durchführung der Turniere.....	18
§ 4 – Turnierleitung .....	18
§ 5 – Spielberechtigung .....	19
§ 5a - Spielgemeinschaften.....	19
§ 6 – Spielweise und Spielregeln.....	20
§ 7 – Rechtsbestimmungen, Strafbestimmungen, Schiedsverfahren .....	20
Abschnitt II: Mannschaftsmeisterschaften .....	20
§ 8 – Klasseneinteilung, Auf- und Abstiegsregelung .....	20
§ 9 – Mannschaftsmeldung.....	21
§ 10 – Mannschaftsführer .....	21
§ 10a – Allgemeine Verhaltensregeln.....	22
§ 11 – Durchführung der Wettkämpfe.....	22
§ 12 – Punktwertung.....	23
§ 13 – Seniorenmannschaftsmeisterschaft.....	23

§ 14 – Frauen-Mannschaftsmeisterschaften .....	23
Spielerpassordnung des Schachverbands Württemberg e.V.....	24
Wettkampf- und Turnierordnung Schachbezirk Ostalb.....	25
Nachmelderegelung Ostalb.....	27
Übersicht über Bedenkzeitregelungen und Mannschaftskader.....	28
Geschäfts- und Spielordnung im Schachkreis Schw. Gmünd .....	28
Anhang .....	31
FIDE-SchachRegeln (zuvor gekürzte Passagen).....	31
Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels.....	31
Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett.....	31
Artikel 3: Die Gangart der Figuren.....	31
Anhang C. Algebraische Notation.....	33
Anhang D: Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern .....	34
Richtlinie I: Hängepartien.....	35
Richtlinie II: Schach-960-Regeln .....	37
Richtlinie III: Partien ohne Zeitinkrement einschließlich Endspurtphase .....	38
Wettkampf- und Turnierordnung (WTO) des SVW .....	39
Abschnitt III: Einzelturniere .....	39
Abschnitt IV: Jugendmeisterschaften .....	41
Abschnitt V: Pokalmeisterschaften.....	41
Abschnitt VI: Blitz- und Schnellschachmeisterschaften .....	42
Schiedsordnung des Schachverbands Württemberg e.V. ....	44
I. Allgemeine Vorschriften .....	44
II. Sondervorschriften für die Berufungsinstanz.....	45
III. Wiederaufnahme und Begnadigung .....	46
IV. Sonderbestimmungen für Vorverfahren und Strafverfahren .....	46

## FIDE-SCHACHREGELN

---

Die FIDE Schachregeln gelten für das Spielen am Brett. Die Schachregeln bestehen aus zwei Teilen:

1. den Grundspielregeln und
2. den Turnierspielregeln.

Der englische Text ist die authentische Fassung der FIDE-Schachregeln, angenommen vom 88. FIDE-Kongress in Goy nuk, Antalya (Türkei). Sie treten am 1. Januar 2018 in Kraft.

In diesen Regeln werden Personenbezeichnungen und ihre Fürwörter so verwendet, dass sie unterschiedslos das männliche und das weibliche Geschlecht miteinschließen.

---

### VORWORT

---

Die Schachregeln können weder alle Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, noch können sie alle administrativen Fragen regeln. In Fällen, die nicht durch einen Artikel der Schachregeln genau geklärt sind, sollte es möglich sein, durch das Studium analoger Situationen, die von den Schachregeln erfasst werden, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen. Die Schachregeln setzen voraus, dass Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte dem Schiedsrichter die Entscheidungsfreiheit nehmen und ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden. Die FIDE appelliert an alle Schachspieler und Föderationen sich dieser Auffassung anzuschließen. Damit ein Wettkampf von der FIDE gewertet wird, muss er nach den FIDE-Schachregeln gespielt werden. Es wird empfohlen, dass auch nicht von der FIDE gewertete Wettkampfpartien nach den FIDE-Schachregeln gespielt werden. Mitgliedsföderationen können die FIDE um eine Entscheidung die Schachregeln betreffend bitten.

---

## FIDE - GRUNDSPIELREGELN

---

*Anmerkung: Artikel 1-3 stellen die Grundbegriffe, Anfangsstellung und Gangarten dar, deren Darstellung zur besseren Lesbarkeit dieser Zusammenstellung in den Anhang verschoben wurde.*

---

### ARTIKEL 4: DIE AUSFÜHRUNG DER ZÜGE

---

4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand alleine ausgeführt werden.

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

4.2.2 Jede andere Berührung einer Figur gilt als absichtliche Berührung, außer dies geschieht offensichtlich aus Versehen.

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,

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

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

4.3.3 eine oder mehrere Figuren beider Farben, muss er die zuerst berührte gegnerische Figur mit seiner zuerst berührten 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

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

4.4.2 absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren und der Fall wird durch Artikel 4.3.1 geregelt,

4.4.3 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,

4.4.4 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:

4.6.1 Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden.

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

4.6.3 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:

4.7.1 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;

4.7.2 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.

4.7.3 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

---

5.1.1 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.

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

5.2.1 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.

5.2.2 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge mattsetzen 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.

5.2.3 Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft, sofern beide Spieler mindestens einen Zug ausgeführt haben. Damit ist die Partie sofort beendet.

## FIDE - TURNIERSCHACHREGELN

### 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.

6.2.1 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 „abgeschlossen“. Ein Zug ist auch dann abgeschlossen, wenn

6.2.2 der Zug die Partie beendet (siehe Artikel 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 und 9.6.2), oder

6.2.3 der Spieler seinen nächsten Zug ausgeführt hat, falls sein vorhergehender Zug nicht abgeschlossen war.

6.2.4 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.

6.2.5 Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand drücken, mit der er seinen Zug ausgeführt hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über der Uhr zu halten.

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

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

6.2.8 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.

6.3.1 Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode einschließlich einer zusätzlichen Bedenkzeit pro Zug abgeschlossen haben. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.

6.3.2 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 6.3.1 überprüft werden.

6.5 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo 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.

6.7.1 Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Ist keine Wartezeit festgelegt, beträgt sie 0. Jeder Spieler, der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.

6.7.2 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 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht 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.

6.10.1 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.

6.10.2 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.

6.11.1 Wenn die Partie unterbrochen werden muss, wird die Schachuhr vom Schiedsrichter angehalten.

6.11.2 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.

6.11.3 Der Schiedsrichter entscheidet, wann die Partie wieder aufgenommen wird.

6.11.4 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.

6.12.1 Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationstische, 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.

6.12.2 Ein Spieler darf 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.

7.2.1 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine Neue gespielt.

7.2.2 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 die Partie nicht fortgesetzt und eine neue Partie mit den richtigen Farben gespielt, sofern weniger als 10 Züge durch beide Spieler ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 Zügen oder mehr wird die Partie fortgesetzt.

7.4.1 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen.

7.4.2 Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Schachuhr an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe.

7.4.3 Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.

7.5.1 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald der Spieler die Uhr gedrückt hat. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug 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.

7.5.2 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.

7.5.3 Wenn der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.

7.5.4 Benützt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beispielsweise beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung) und drückt er die Uhr, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.



7.5.5 Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 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 Züge 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. Die Partie wird von der wiederhergestellten Stellung fortgesetzt.

---

## ARTIKEL 8: DIE AUFZEICHNUNG DER ZÜGE

---

8.1.1 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.

8.1.2 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 Ziff. I.1.1 der Richtlinien.

8.1.3 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.

8.1.4 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.

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

8.1.6 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 8.1.1 zu erfüllen.

8.5.1 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.

8.5.2 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.

8.5.3 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 ausgeführten oder 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 ausgeführt oder 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 UNENTSCHEIDENE PARTIE)

---

9.1.1 Das Turnierreglement darf bestimmen, dass die Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters entweder für eine bestimmte Anzahl von Zügen oder gar nicht remis anbieten oder vereinbaren dürfen.

9.1.2 Falls jedoch das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes:

9.1.2.1 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.

9.1.2.2 Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol (=) auf dem Partieformular notiert.

9.1.2.3 Ein Antrag auf Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 gilt als Remisangebot.

9.2.1 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)

9.2.1.1 sogleich entstehen wird, falls der Spieler 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

9.2.1.2 soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.

9.2.2 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

9.2.2.1 ein Bauer zu Beginn der Zugfolge en passant geschlagen werden konnte, oder

9.2.2.2 ein König das Recht zur Rochade mit einem Turm, der noch nicht bewegt worden ist, 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

9.3.1 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 hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist, oder

9.3.2 die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass 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 6.11.1 oder 6.11.2). Er ist nicht berechtigt seinen Antrag zurückzuziehen.

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

9.5.2 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:

9.6.1 sobald eine gleiche Stellung, entsprechend Artikel 9.2.2, mindestens fünfmal entstanden ist,

9.6.2 sobald wenigstens 75 Züge von jedem Spieler ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne, dass eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzte Zug matt setzt, hat dies Vorrang.

---

## ARTIKEL 10: PUNKTE

---

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

10.2 Die Gesamtzahl der Punkte eines Spiels kann nicht höher sein als die Höchstzahl an Punkten, die unter normalen Umständen für diese Partie vergeben werden. Die Punkte, die einem einzelnen Spieler vergeben werden, müssen auch unter normalen Umständen erzielbar sein; z.B. ist ein Ergebnis von  $\frac{3}{4}$  -  $\frac{1}{4}$  nicht erlaubt.

---

## ARTIKEL 11: DAS VERHALTEN DER SPIELER

---

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

11.2.1 Das „Turnierareal“ umfasst den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.

11.2.2 Der Spielbereich ist der Bereich in dem die Partien eines Turniers gespielt werden.

11.2.3 Nur mit Genehmigung des Schiedsrichters darf

11.2.3.1 ein Spieler das Turnierareal verlassen,

11.2.3.2 der am Zug befindliche Spieler den Spielbereich verlassen,

11.2.3.3 jemand, der weder Spieler noch Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten.

11.2.4 Das Turnierreglement kann bestimmen, dass der Gegner des am Zug befindlichen Spielers es dem Schiedsrichter anzeigen muss, wenn er den Spielbereich verlassen will.

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

11.3.2.1 Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben. Das Turnierreglement kann jedoch gestatten, dass ein solches Gerät in der Tasche eines Spielers untergebracht wird, sofern das Gerät vollständig abgeschaltet ist. Diese Tasche muss gemäß der Weisung des Schiedsrichters untergebracht werden. Beiden Spielern ist es verboten, diese Tasche ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu benutzen.

11.3.2.2 Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein solches Gerät im Turnierareal bei sich trägt, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie. Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen.

11.3.3 Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke, anderer Gegenstände oder seines Körpers 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.

11.3.4 Rauchen einschließlich der Benutzung sog. „e-Zigaretten“ 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 Antragsstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von Remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Spielbereich.

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).

11.11 Beide Spieler müssen den Schiedsrichter in Fällen einer notwendigen Partierekonstruktion und bei der Prüfung von Remisanträgen unterstützen.

11.12 Die Überprüfung einer dreimaligen Stellungswiederholung oder des Remisantrags nach der 50-Züge-Regel obliegt den Spielern, allerdings unter Aufsicht des Schiedsrichters.

---

## ARTIKEL 12: DER AUFGABENBEREICH DES SCHIEDSRICHTERS (SIEHE VORWORT)

---

12.1 Der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der Schachregeln.

12.2 Der Schiedsrichter,

12.2.1 sorgt für faires Spiel,

12.2.2 handelt im besten Interesse der Veranstaltung,

12.2.3 sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen,

12.2.4 sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden,

12.2.5 überwacht den Fortgang der Veranstaltung,

12.2.6 ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen,

12.2.7 befolgt die Anti-Cheating-Regelungen.

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 eine 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:

12.9.1 eine Verwarnung,

12.9.2 das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,

12.9.3 das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,

12.9.4 eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,

12.9.5 eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,

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

12.9.7 ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,

12.9.8 den Ausschluss von einer oder mehreren Runden,

12.9.9 den Ausschluss vom Turnier.

---

## ANHÄNGE / RICHTLINIEN

---

---

### ANHANG A. SCHNELLSCHACH

---

A.1 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 abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.

A.2 Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen, verlieren aber nicht das Recht, einen Anspruch geltend zu machen, der üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Ein Spieler kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten, um die Züge zu notieren.

A.3.1 Die Turnierschachregeln gelten, wenn

A.3.1.1 ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht und

A.3.1.2 jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.

A.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.

A.4 Anderenfalls gilt folgendes:

A.4.1 Sobald beide Spieler ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben,

A.4.1.1 dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde gestört.

A.4.1.2 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.

A.4.2 Wenn der Schiedsrichter einen Fall gemäß Art. 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 beobachtet, muss er nach Art. 7.5.5 verfahren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. 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.

A.4.3 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit einer Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König nicht matt setzen kann.

A.4.4 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.

A.4.5 Der Schiedsrichter muss auf ein gefallenes Blättchen hinweisen, wenn er dies beobachtet.

A.5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel A.3 oder A.4 für das gesamte Turnier gilt.

---

## ANHANG B: BLITZSCHACH

---

B.1 Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von 10 Minuten oder weniger abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge 10 Minuten oder weniger beträgt.

B.2 Die in den Artikeln 7 und 9 erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten.

B.3.1 Die Turnierschachregeln gelten, wenn

B.3.1.1 ein Schiedsrichter eine Partie überwacht und

B.3.1.2 jede Partie durch den Schiedsrichter oder, dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.

B.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.

B.4 Anderenfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Artikel A.2 und A.4.

B.5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel B.3 oder B.4 für das gesamte Turnier gilt.

---

## ANHANG C. ALGEBRAISCHE NOTATION

---

***Abschnitt zur besseren Lesbarkeit in den Anhang verschoben und hier nur gekürzt dargestellt.***

Bei Turnieren (ist) nur das algebraische System für die Aufzeichnung der Züge erlaubt. Wenn ein Schiedsrichter bemerkt, dass ein Spieler ein anderes als das algebraische System verwendet, soll er ihn warnend auf diese Anforderung aufmerksam machen. Beschreibung des Algebraischen Systems

C13. Abkürzungen:

- 0-0 / 0-0-0 = kleine oder große Rochade
- x = schlägt // + = Schachgebot // ++ oder # = Schachmatt // e.p. = (schlägt) en passant

**Die letzten vier Angaben sind freiwillig** Musterpartie: 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5 Sf4 5.Dxd4 d5 6.exd6 e.p. Sxd6 7.Lg5 Sc6 8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kbl (=) oder: 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ed4 4.e5 Sf4 5.Dd4 d5 6.ed6 Sd6 7.Lg5 Sc6 8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kbl (=)

---

## ANHANG D. WETTKÄMPFE MIT SEHBEHINDERTEN SPIELERN

---

*Abschnitt zur besseren Lesbarkeit in den Anhang verschoben und hier nur gekürzt dargestellt.*

(...) 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 algebräischer 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.
  - 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. (...)

---

### RICHTLINIEN I, II UND III: HÄNGEPARTIEN / SCHACH-960-REGELN / ENDSPURTPHASE

---

*Abschnitte für Spielbetrieb nicht relevant, und daher zur besseren Lesbarkeit in den Anhang verschoben.*

---

## LEITLINIEN ZUR REGEL AUSLEGUNG

---

---

### AUSLEGUNGSHINWEISE DER SCHIEDSRICHTERKOMMISSION DES DSB

---

Vorbemerkung: Die nachfolgenden Hinweise sollen häufig auftretende Zweifelsfragen bei der Auslegung der FIDE-Regeln (FR) und der Turnierordnung (TO) des DSB klären. Sie beruhen auf Beschlüssen der Schiedsrichterkommission des DSB und wurden zuletzt am **06.01.2018** aktualisiert und berücksichtigen auch die am **01.01.2018** in Kraft tretenden Regeländerungen. Sie bezwecken, eine einheitliche Regelauslegung für den Bereich des DSB zu gewährleisten.

Die Auslegungshinweise richten sich an die Schiedsrichter des DSB. Bei offiziellen Turnierveranstaltungen und Meisterschaften des DSB sind sie, soweit nicht als Empfehlung ausdrücklich gekennzeichnet, für diese verbindlich. Für andere schachliche Veranstaltungen stellen sie eine Richtlinie dar, deren Beachtung seitens der Schiedsrichterkommission angeraten wird.



In der nachstehenden Tabelle werden die fragliche Regelbestimmung, der Regelungsgegenstand und der zugehörige Auslegungshinweis aufgelistet. In der zweiten Spalte von rechts ist der Geltungsbereich vermerkt (TS = Turnierschach, SS = Schnellschach, BS = Blitzschach).

<b>Regelungsbestimmung</b>	<b>Regelungsgegenstand</b>	<b>Auslegungshinweis</b>	<b>Geltungsbereich</b>	<b>Datum</b>
FR Art. 1.1	„am Zug“	Ein Spieler ist am Zug, wenn der Gegner unter Beachtung der Regeln des Art. 4.7 seinen Zug ausgeführt hat. Daraus folgt, dass der Spieler, der gezogen hat, in jedem Fall auch die Uhr drücken darf, selbst dann, wenn der Gegner seinerseits seinen Zug schon ausgeführt haben sollte.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 3.7 5	„Umgedrehter Turm“	Setzt ein Spieler einen Turm in der Weise ein, dass dieser nach oben weist, dann gilt dies nach Loslassen der Figur als wirksame Umwandlung in einen Turm (vgl. FR Art. 4.4.4, 4.7.3). Etwaige Ansagen des Spielers (zB. „Dame“) ändern daran nichts.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 4	„Berührt-geführt“	Beobachtet der SR eine Verletzung der Verpflichtung eines Spielers, eine berührte Figur zu ziehen bzw. zu schlagen, muss er von sich aus eingreifen. Er darf sein Tätigwerden nicht von einer Reklamation des gegnerischen Spielers abhängig machen.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 5.2 3	Remisvereinbarungen	Remisvereinbarungen sind nur „während der Partie“ gestattet. Vor Beginn sowie nach Beendigung der Partie getroffene Vereinbarungen sind unwirksam. Derartige Vereinbarungen werden vom SR nicht akzeptiert. In Übereinstimmung mit Ziff. 5 der FIDE Rating Regulations müssen beide Spieler mindestens einen Zug ausgeführt haben.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.5	Standort der Uhr	Der SR platziert die Uhren einheitlich auf einer Seite des Spielertisches und zwar so, dass er sie jederzeit gut einsehen kann.	TS, SS, BS	06.01.07
FR Art. 6.7.1	Verspätetes Eintreffen	Der SR entscheidet nach Ablauf der Wartezeit in der Regel auf Partieverlust für den nicht oder nicht rechtzeitig erschienenen Spieler. Von dem ihm eingeräumten Ermessen macht er nur in Fällen unvorhersehbarer Umstände Gebrauch. In keinem Fall dürfen bei einem Mannschaftskampf einzelne Bretter nach Rundenbeginn gestartet werden.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.7.1	Verspätetes Eintreffen	Ein Spieler ist „am Schachbrett“ erschienen, wenn er innerhalb der vorgeschriebenen Wartezeit im Spielbereich eintrifft.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.7.1	Verspätetes Eintreffen	Die Wartezeit läuft ab dem tatsächlichen Spielbeginn.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.7.2	Fehlen beider Spieler	Der SR macht von dem ihm eingeräumten Ermessen, die bis zum Eintreffen des Spielers mit den weißen Figuren verbrauchte Bedenkzeit anderweitig zu verteilen, keinen Gebrauch.	TS, SS, BS	06.01.07
FR Art. 6.10	Zeitkorrektur bei Uhrendefekt	Entscheidet der SR, an der angezeigten Bedenkzeit Abzüge vorzunehmen, müssen dem betroffenen Spieler mindestens fünf Minuten Restbedenkzeit bis zur nächsten Zeitkontrolle verbleiben.	TS	09.01.10



<b>Regelungs- bestimmung</b>	<b>Regelungs- gegenstand</b>	<b>Auslegungshinweis</b>	<b>Geltungs- bereich</b>	<b>Datum</b>
FR Art. 7.1	Zeitkorrektur bei Regelverstößen	Falls die tatsächliche Zeitverteilung vor dem Regelverstoß nicht festgestellt werden kann, sollte nach dem Dreisatz (Verhältnis Zahl der tatsächlich gespielten Züge und verbrauchter Bedenkzeit zu Zahl der Züge unmittelbar vor dem Regelverstoß) verfahren werden. Der Schiedsrichter sollte bei seiner Entscheidung, die Uhr zu korrigieren oder von einer Korrektur abzusehen, darauf achten, Störungen des Turnier-Zeitplans zu vermeiden. Geringfügige Korrekturen sollten in der Regel unterbleiben.	TS	04.01.14
FR Art. 7.5.1	Schlagen des Königs	Das Schlagen des Königs ist ein regelwidriger Zug und wird dementsprechend bestraft.	TS, SS, BS	06.01.18
FR Art. 7.5.5	Mehrere gleichzeitige Regelverstöße	Falls ein Spieler zwei (2) regelwidrige Züge in einem Zug macht (z.B. regelwidrige Rochade mit zwei Händen ausgeführt, regelwidrige Umwandlung mit zwei Händen ausgeführt, regelwidriges Schlagen mit zwei Händen), dann zählen Sie als ein (1) regelwidriger Zug und der Spieler verliert nicht beim ersten Verstoß.	TS, SS, BS	06.01.18
FR Art. 7.5.5	Ziehen mit zwei Händen	Falls ein Spieler mit der einen Hand zieht und mit der anderen Hand die Uhr drückt, dann ist dies kein regelwidriger Zug und wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.	TS, SS, BS	06.01.18
FR Art. 8.1.5	Verhinderung der Partienotation	Ist es einem nicht behinderten Spieler nicht möglich, die Partie aufzuzeichnen, zieht der SR vor Partiebeginn zehn Minuten an der Gesamtbedenkzeit des betreffenden Spielers ab.	TS	04.01.14
FR Art. 8.5.1	Vervollständigung der Partiaufzeichnung	Die Verpflichtung zur Vervollständigung der Partiaufzeichnung besteht auch nach Beendigung der Partie. Weigert sich der betreffende Spieler, eine vollständige und lesbare Notation abzugeben, wendet sich der SR bei Mannschaftswettbewerben an den zuständigen Mannschaftsführer. Bleibt auch dies ohne Erfolg, vermerkt der SR den Vorfall im Spielbericht.	TS	06.01.07
FR Art. 8.7	Unterschrift unter falsches Ergebnis	Bei Mannschaftswettbewerben macht der SR von dem ihm eingeräumten Ermessen Gebrauch und vermerkt im Spielbericht das tatsächlich erzielte Partieergebnis. Bei Einzelwettbewerben, insbesondere sofern nach dem Schweizer System gepaart wird, wird empfohlen, unter Berücksichtigung aller Umstände des Einzelfalles eine angemessene Entscheidung zu treffen. Jedoch sollte in keinem Fall eine bereits veröffentlichte Paarungsliste deshalb verändert werden.	TS	06.01.07
FR Art. 9.1.1	Remisvereinbarung vor Vollendung der vorgeschriebenen Mindestzügezahl	Ist durch Turnierreglement bestimmt, dass erst nach Ausführung einer festgelegten Anzahl von Zügen Remis vereinbart werden darf, erteilt der Schiedsrichter keine Zustimmung zu einer vorherigen Remisvereinbarung.	TS	04.01.14

<b>Regelungs- bestimmung</b>	<b>Regelungs- gegenstand</b>	<b>Auslegungshinweis</b>	<b>Geltungs- bereich</b>	<b>Datum</b>
FR Art. 9.1.1	Verhältnis zu Art. 9.2 und 9.3	Auch wenn das Turnierreglement bestimmt, dass für eine bestimmte Anzahl von Zügen Remis nicht vereinbart werden darf, ist eine Remisreklamation nach Art. 9.2 und 9.3 statthaft. Missbrauchsfälle können wegen Verletzung von Art. 11.1 bestraft werden.	TS	04.01.14
FR Art. 9.5.2	Unzulässige Remisreklamation	Ist die Remisreklamation unzulässig, so dass der SR nicht in die Sachprüfung eintreten darf (etwa, weil der reklamierende Spieler nicht am Zug ist), erfolgt keine Zeitkorrektur nach FR Art. 9.5.2 Der SR kann jedoch nach den allgemeinen Vorschriften eine Strafe (auch Zeitstrafe) verhängen.	TS, SS, BS	06.01.07
FR 11.3.3	Elektronische Geräte	Der Schiedsrichter macht von der ihm eingeräumten Befugnis, einen Spieler und dessen Sachen zu durchsuchen, nur dann Gebrauch, wenn er den Verdacht hat, dass dieser Spieler unerlaubte Kommunikationsmittel mit sich führt. Er ist nicht verpflichtet, zu begründen, aufgrund welcher Umstände bei ihm der Verdacht entstanden ist.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 11.7	Andauernde Verletzung der Schachregeln	Falls der SR auf Partieverlust erkennt, weil ein Spieler sich andauernd weigert, sich an die Schachregeln zu halten, gewinnt dessen Gegner die Partie, sofern dieser genügend Material hat, um mit einer beliebigen Folge von regelgemäßen Zügen Matt zu setzen. Anderenfalls ist das Ergebnis des Gegners remis.	TS, SS, BS	09.01.10
FR Anhang A.4.3	Beiderseitiger Blättchenfall	Die Partie ist remis, wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst. (RL III.3.2.1 entsprechend). Der Schiedsrichter nutzt alle Hinweise, auch die Anzeigen auf der Schachuhr.	SS, BS	06.01.18
Anhang III.5	Entscheidung über die Remisreklamation	Im Zweifel schiebt der SR seine Entscheidung über eine wirksam geltend gemachte Remisreklamation hinaus. Fällt später eines der Fallblättchen, entscheidet der SR im Zweifel auf Verlust wegen Zeitüberschreitung.	TS, SS	04.01.14
Anhang III.5	Entscheidung über die Remisreklamation	Eine Reklamation ist auch in klar vorteilhafter Stellung zulässig. In diesen Fällen wird der Gegner in der Regel keine Anstrengungen machen, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen. Kommt der SR zu dieser Überzeugung, sollte er der Reklamation stattgeben.	TS, SS	06.01.07
Anhang III.5.2	Aufgeschobene Entscheidung über die Remisreklamation	Es wird empfohlen, dass der SR von der ihm eingeräumten Befugnis, nach aufgeschobener Entscheidung über die Remisreklamation während des weiteren Verlaufs der Partie das Spielergebnis zu bestimmen, keinen Gebrauch macht. Er soll in der Regel abwarten, bis ein Fallblättchen fällt.	TS, SS	06.01.07
TO Ziff. A-13.3	Spielbericht	Spricht der SR eine Ermahnung aus, kann darauf verzichtet, dies im Spielbericht zu vermerken, falls der betroffene Spieler die Maßnahme akzeptiert hat. Für alle anderen Maßnahmen nach TO Ziff. A-13.1.1 bleibt es bei der Berichtspflicht	TS, SS, BS	06.01.07

## WETTKAMPF- UND TURNIERORDNUNG (WTO) DES SCHACHVERBANDES WÜRTTEMBERG E. V.

---

In der Fassung nach dem Verbandstag 29.06.2019.

*Abschnitt III bis VI für den Spielbetrieb nicht relevant und zur besseren Lesbarkeit in den Anhang verschoben.*

Vorwort: Die folgenden Bestimmungen dienen gemäß § 16 der Satzung der einwandfreien Abwicklung des Spielbetriebs im Verbandsgebiet. Die Spiele sind auf sportlicher und freundschaftlicher Basis auszutragen.

### ABSCHNITT I: ALLGEMEINES

---

#### § 1 – SPIELBETRIEB

---

- (1) Im Schachverband Württemberg e.V. (im folgenden SVW genannt) werden folgende Turniere regelmäßig ausgetragen:
- (2) Mannschaftsmeisterschaften (jährlich):
- Oberliga, Verbandsliga
  - Landesliga, Bezirksliga, Kreisklasse, A-Klasse, B-Klasse und eventuelle weitere Klassen
  - Senioren- und Frauen-Mannschaftsmeisterschaften (§§ 13 und 14)
- (3) Einzelturniere (jährlich):
- Internationales Meisterturnier (§ 15)
  - Kandidatenturnier (§ 16)
  - Offenes Württembergisches Turnier (§17)
  - Juniorenmeisterschaft (§18)
  - Sonstige Turniere (§ 19)
  - Frauen-Einzelmeisterschaften (§ 20)
  - Offene Seniorenmeisterschaft (§ 21)
  - Bezirksturniere / Kreisturniere
- (4) Pokalmeisterschaften (jährlich):
- Pokal-Mannschaftsmeisterschaft (Viererpokal) (§ 23)
  - Pokal-Einzelmeisterschaft (Dähne-Pokal) (§ 24)
- (5) Blitzmeisterschaften (jährlich):
- Blitz-Mannschaftsmeisterschaft (§ 26)
  - Blitz-Einzelmeisterschaft (§ 27)
  - Frauen-Blitz-Einzelmeisterschaft (§ 28)
- (6) Schnellschachmeisterschaften (jährlich):
- Württembergische Mannschafts-Schnellschachmeisterschaft (§ 29)
  - Württembergische Schnellschachmeisterschaft (§ 30)
  - Württembergische Frauen-Schnellschachmeisterschaft (§ 31)
- (7) Die Württembergische Schachjugend regelt ihren Spielbetrieb in einer eigenen Turnierordnung.
- (8) Das Spieljahr beginnt am 01.09. eines Jahres und endet am 31.08. des folgenden Jahres.

#### § 2 – SPIELLEITUNG

---

(1) <sup>1</sup>Der Verbandsspielausschuss ist die zuständige Spielleitung für die Oberliga, Verbandsliga, Meisterturnier, Kandidatenturnier, offenes württembergische Turnier, Juniorenmeisterschaft, Einladungsturnier, Schnellschach-Einzelmeisterschaft, Pokal-Mannschaftsmeisterschaft, Pokal-Einzelmeisterschaft, Blitz-Mannschaftsmeisterschaft, Blitz-Einzelmeisterschaft auf Verbandsebene. <sup>2</sup>Der Verbandsspielausschuss ist gehalten, für jeden Kalendermonat in der Regel ein Wochenende zu benennen, das von Mannschaftskämpfen freizuhalten ist. <sup>3</sup>Der Verbandsspielausschuss ist im Einvernehmen mit dem Verbandspräsidium berechtigt, in ganz besonders gelagerten Ausnahmefällen eine Höherstufung einer Mannschaft auf einen Antrag hin vorzunehmen.

- (2) Der Referent / die Referentin für Frauenschachsport ist die zuständige Spielleitung für alle offiziellen Frauenturniere des SVW.
- (3) Der Referent für Seniorenschach ist die zuständige Spielleitung für die Seniorenmeisterschaft und Senioren-Mannschaftsmeisterschaft.
- (4) Die Bezirksspielleitung ist die zuständige Spielleitung für Landesliga, Bezirksliga, Bezirksturniere und für Pokal-Mannschaftsmeisterschaft, Pokal-Einzelmeisterschaft, Blitz-Mannschaftsmeisterschaft, Blitz-Einzelmeisterschaft auf Bezirksebene.
- (5) Die Kreisspielleitung ist die zuständige Spielleitung für Kreisklasse, A-Klasse, B-Klasse und eventuelle weitere Klassen, Kreisturniere und Pokal-Mannschaftsmeisterschaft, Pokal-Einzelmeisterschaft, Blitz-Mannschaftsmeisterschaft, Blitz-Einzelmeisterschaft auf Kreisebene.
- (6) Auf Bezirks- und Kreisebene ist eine Änderung der Verteilung der Zuständigkeiten zulässig.

---

### § 3 – DURCHFÜHRUNG DER TURNIERE

---

- (1) Der zuständigen Spielleitung obliegt die rechtzeitige Ausschreibung der Turniere, die Festlegung der Spieltermine, die Festlegung der Meldetermine, die Festlegung der Bedenkzeit, die Auslosung der Paarungen bei Mannschaftsmeisterschaften, die Erteilung der Teilnahmeberechtigungen und die eventuelle Erhebung eines Start- und Reuegeldes sowie weiterer Gebühren.
- (2) Die Spielleitungen sind gehalten, die vom Verbandsspielausschuss festgelegten und bekannt gegebenen Wochenenden in der darauffolgenden Saison von Mannschaftskämpfen freizuhalten.
- (3) <sup>1</sup>Die Bedenkzeit beträgt in Ober- / Verbandsliga; Meister- / Kandidatenturnier, bei den Frauenmannschafts- und Einzelmeisterschaften und bei der Pokal-Mannschafts- und Einzelmeisterschaft 90 Minuten für die ersten 40 Züge; nach der Zeitkontrolle 30 Minuten je Spieler zusätzlich für die verbleibenden Züge; zusätzlich pro Zug 30 Sekunden von Beginn an (Fischer-Modus). <sup>2</sup>Die Bezirke und Kreise legen ihre Bedenkzeitregelungen selbstständig fest. <sup>3</sup>Bei allen abweichenden Regelungen müssen die Kriterien für die DWZ-Auswertung der Partien beachtet werden.
- (4) Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in der gleichen Klasse, sind die Wettkämpfe dieser Mannschaften untereinander in den ersten Runden auszutragen.
- (5) Für die Erteilung von Teilnahmeberechtigungen ist die Überprüfung der Spielberechtigung Voraussetzung.

---

### § 4 – TURNIERLEITUNG

---

- (1) <sup>1</sup>Die Mannschaftskämpfe der Oberliga (Herren) werden von neutralen Schiedsrichtern geleitet. Die mindestens eine gültige regionale Schiedsrichterlizenz und ELO-Zulassung besitzen. <sup>2</sup>Diese haben Anspruch auf ein Tagegeld, dessen Höhe vom Verbandsspielausschuss festgelegt wird, Fahrtkostenerstattung und Erstattung wettkampfbezogener Auslagen, die auf Antrag vom Schatzmeister des SVW erstattet werden. <sup>3</sup>Ist kein neutraler Schiedsrichter anwesend, wird der Schiedsrichter in der Regel vom Platzverein gestellt.
- (2) <sup>1</sup>Bei Mannschaftskämpfen in der Verbandsliga und allen niedrigeren Klassen wird der Schiedsrichter in der Regel vom Platzverein gestellt. <sup>2</sup>Der Platzverein ist dafür verantwortlich, einen regelkundigen Schiedsrichter zu stellen. <sup>3</sup>In der Verbandsliga soll der eingesetzte Schiedsrichter mindestens eine gültige Verbandsschiedsrichterlizenz besitzen. <sup>4</sup>Dieser ist verpflichtet, die FIDE-Regeln und die WTO jeweils in ihrer aktuellen Fassung mitzuführen und in Zweifelsfällen zu konsultieren. <sup>5</sup>Schiedsrichter kann auch ein Spieler der gastgebenden Mannschaft sein. <sup>6</sup>Falls keine ausdrückliche Namensnennung erfolgt, gilt der Mannschaftsführer als bestimmt. <sup>7</sup>Der (spielende) Schiedsrichter darf im Falle einer erforderlichen Regelung an einem anderen Brett seine Uhr neutralisieren und diese nach seiner Entscheidung wieder in Gang setzen. <sup>8</sup>Entsteht ein Streitfall über seine eigene Partie, so muss der Schiedsrichter zur Entscheidung einen Stellvertreter benennen.
- (3) <sup>1</sup>Der Schiedsrichter kann sich der Hilfe von Assistenten bedienen, insbesondere dann, wenn er seine Funktion nicht mehr alleine wahrnehmen kann. <sup>2</sup>Der Schiedsrichter hat das Turnier nach den Regeln der FIDE und dieser WTO zu leiten, insbesondere: die Uhren zu den von der Spielleitung festgesetzten Zeiten in Gang zu setzen; über die Zeitnotphase zu wachen und festzustellen, ob Spieler ihre Bedenkzeit überschritten haben; die während des Turniers getroffenen Entscheidungen durchzusetzen. <sup>3</sup>Bei allen Strafmaßnahmen hat der Schiedsrichter den Grundsatz der Verhältnismäßigkeit zu beachten.

(4) Die Spielleitung kann im Bedarfsfall auf Kosten der für die Durchführung zuständigen Organisationseinheit einen neutralen Schiedsrichter einsetzen.

(5) Ein Verein kann die Einsetzung eines neutralen Schiedsrichters verlangen, muss dies aber rechtzeitig bei der Spielleitung beantragen und die Schiedsrichterkosten (Tagegeld und Fahrtkosten wie bei Oberliga-Schiedsrichtern) übernehmen.

---

## § 5 – SPIELBERECHTIGUNG

---

(1) <sup>1</sup>Zu allen offiziellen Wettkämpfen innerhalb des Verbandes sind nur Spieler zugelassen, die Mitglied eines Vereins bzw. einer Schachabteilung des SVW sind und die als aktives Mitglied in der gültigen Mitgliederliste des Vereines eingetragen sind, es sei denn der Verband gibt eine abweichende Regelung bekannt. <sup>2</sup>Die Spielerpassordnung des SVW ist Bestandteil der WTO.

(2) <sup>1</sup>Jeder Spieler kann während eines Spieljahres nur für einen Verein an den Turnieren des Verbandes, seiner Untergliederungen und der WSJ teilnehmen. <sup>2</sup>Bei Turnieren, die den Passschreibungstermin im Sommer überschreiten, ist der erste Spieltag maßgeblich. <sup>3</sup>Ohne die Genehmigung der zuständigen Spielleitung besteht keine Teilnahmeberechtigung.

(3) Die Einschränkungen der Absätze 1 und 2 und des § 4 der Spielerpassordnung gelten nicht für die Senioren-Mannschaftsmeisterschaft (vgl. § 13) und die Frauen-Mannschaftsmeisterschaften (vgl. § 14) und für Spieler, die in Spielgemeinschaften (§ 5a) gemeldet werden.

(4) <sup>1</sup>Ein Wechsel der Spielberechtigung für einen bestimmten Verein ist nur bis zum 01.07. möglich. <sup>2</sup>Nach dem 01.07. können als aktive Spieler angemeldet werden:

- neue Spieler (die bisher keinem anderen Verein angehörten),
- Spieler ohne aktives Spielrecht am 01.07. des laufenden Jahres
- Spieler aus anderen Landesverbänden unter Vorlage einer Abmeldebestätigung als aktive Spieler durch die zuständige Mitgliederverwaltung, wenn die Abmeldung vor dem 31.12. der laufenden Saison erfolgt ist und die Bestätigung des abgebenden Verbandes vorliegt, dass der Spieler bisher in keinem Mannschaftskampf nominiert wurde.

(5) Spielersperren eines anderen Landesverbandes oder des DSB werden vom SVW in der Regel übernommen.

(6) Spieler einer anderen Schachföderation dürfen an Mannschaftskämpfen teilnehmen, unbeschadet dessen, ob sie in der anderen Schachföderation spielberechtigt sind oder nicht.

---

## § 5A - SPIELGEMEINSCHAFTEN

---

(1) <sup>1</sup>Zwei Vereine können in der Kreisklasse und in den nachfolgenden Klassen Spielgemeinschaften bilden. <sup>2</sup>Bei einer Spielgemeinschaft handelt es sich um eine Kooperation zwischen zwei Vereinen, ohne dass hiermit eine eigene Körperschaft entsteht. <sup>3</sup>Diese Spielgemeinschaft besteht aus Spielern beider Vereine.

(2) <sup>1</sup>Diese Spielgemeinschaft erhält dann in der Regel einen Doppelnamen beider Vereine. <sup>2</sup>Die Vereine verständigen sich darauf, welcher Verein beim Staffelleiter den Antrag stellt, eine seiner Mannschaften in eine Spielgemeinschafts-Mannschaft umzuwandeln, für die er weiterhin alle Rechte und Pflichten wahrnimmt (Hauptverein), und somit die Außenvertretung der SG übernimmt. <sup>3</sup>Der Hauptverein wird bei der Nennung der Spielgemeinschaft an erster Stelle, der andere Verein (Zweitverein) an zweiter Stelle genannt. <sup>4</sup>Der Zweitverein teilt dem Hauptverein verbindlich mit, welche seiner Spieler als Stammspieler und welche als Ersatzspieler gemeldet werden dürfen.

(3) <sup>1</sup>Für Aufstieg und Abstieg der Spielgemeinschaft gelten die allgemeinen Regelungen. <sup>2</sup>Ein Aufstieg einer Spielgemeinschaft aus der Kreisklasse ist ausgeschlossen.

(4) <sup>1</sup>Für die Spielgemeinschaft und ihre Spieler gilt § 9 mit der Maßgabe, dass sie jeweils eine Mannschaft in beiden die Spielgemeinschaft bildenden Vereinen ist. <sup>2</sup>Für den Zweitverein ist sie wie eine zusätzliche Mannschaft zu betrachten.

(5) <sup>1</sup>Der zuständige Staffelleiter bestätigt den Antrag des Hauptvereins auf die Bildung der Spielgemeinschaft für die nachfolgende Spielzeit. <sup>2</sup>Die Bestätigung bleibt für weitere Spielzeiten bestehen, wenn sie nicht von einem die



Spielgemeinschaft bildenden Verein aufgekündigt wird.<sup>3</sup>In diesem Fall behält der Hauptverein die Spielberechtigung in der aktuellen Klasse der Spielgemeinschaft.

(6)<sup>1</sup>Zieht ein Verein seine Spieler nach Beginn der Spielzeit aus der Spielgemeinschaft zurück, behält der andere Verein allein die Teilnahmeberechtigung in der aktuellen Klasse der Spielgemeinschaft.

---

## § 6 – SPIELWEISE UND SPIELREGELN

---

(1) Auf alle Turniere des SVW sind die Regeln der FIDE anzuwenden, soweit sie im Deutschen Schachbund gelten.

(2)<sup>1</sup>Alle Partien müssen am Brett beendet werden.<sup>2</sup>Eine Abschätzung ist nicht zulässig.<sup>3</sup>Tritt ein Spieler oder eine Mannschaft nach der Auslosung, aber vor dem Beginn der Spiele zurück, so wird neu ausgelost, wenn dadurch die Anzahl der Runden verringert wird.<sup>4</sup>Sofern der Spieler oder die Mannschaft bei einem Rundenturnier nach dem Beginn der Spiele zurück- oder nicht mehr antreten, werden die Partien bzw. Mannschaftskämpfe gestrichen und nicht gewertet, wenn die zweite Hälfte des Turniers bzw. der Rundenkämpfe noch nicht begonnen hat.<sup>5</sup>Die DWZ-Auswertung bleibt hiervon unberührt.<sup>6</sup>Hat die zweite Hälfte des Turniers begonnen, werden die nicht gespielten oder nicht beendeten Partien bzw. Mannschaftskämpfe als kampflös verloren (Partieresultat jeweils -:+) und für die Gegenpartei als kampflös gewonnen (Partieresultat jeweils +:-) gewertet.

(3) Bei allen Einzelturnieren und Mannschaftskämpfen herrscht im Spielbereich absolutes Rauchverbot.

(4)<sup>1</sup>Bei Mannschaftskämpfen und Einzelturnieren mit Turnierbedenkzeit besteht für zu spät kommende Spieler eine zulässige Verspätungszeit von 30 Minuten.<sup>2</sup>Die zulässige Verspätungszeit beginnt mit dem von der Spielleitung (§ 2) offiziell angesetzten Spielbeginn.<sup>3</sup>Die Ausschreibung einer Veranstaltung kann eine andere zulässige Verspätungszeit festlegen.

---

## § 7 – RECHTSBESTIMMUNGEN, STRAFBESTIMMUNGEN, SCHIEDSVERFAHREN

---

(1) Zuständigkeit und Verfahren der Schiedsgerichtsbarkeit, Vorverfahren und Strafbestimmungen zur Ausführung der WTO sind in der Schiedsordnung geregelt.

---

## ABSCHNITT II: MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN

---

---

### § 8 – KLASSENEINTEILUNG, AUF- UND ABSTIEGSREGELUNG

---

(1)<sup>1</sup>Die Oberliga spielt mit zehn Mannschaften.<sup>2</sup>Die Siegermannschaft erhält den Titel "Mannschaftsmeister von Württemberg 20..", erhält für die Dauer eines Jahres das Meisterbrett von Württemberg sowie eine Urkunde und steigt in die 2. Schach- Bundesliga auf.<sup>3</sup>Es steigen so viele Mannschaften aus der Oberliga ab, dass die Oberliga in der darauffolgenden Saison, unter Berücksichtigung der Absteiger aus der 2. Schach- Bundesliga, mit zehn Mannschaften spielt.<sup>4</sup>Der Verbandsspielausschuss kann zentrale Endrunden beschließen.

(2)<sup>1</sup>Die Verbandsliga spielt in zwei Gruppen.<sup>2</sup>Je drei Bezirke werden zu einer Gruppe zusammengefasst, und zwar: die Gruppe Nord, bestehend aus den Bezirken Stuttgart, Unterland und Ostalb; die Gruppe Süd, bestehend aus den Bezirken Neckar-Fils, Alb-Schwarzwald und Oberschwaben.<sup>3</sup>Jede Verbandsligagruppe spielt mit zehn Mannschaften.<sup>4</sup>Die beiden Gruppensieger steigen in die Oberliga auf.<sup>5</sup>Aus jeder Verbandsligagruppe steigen vier Mannschaften ab.<sup>6</sup>Steigt in eine Verbandsligagruppe keine oder eine Mannschaft aus der Oberliga ab, so verringert sich die Zahl der Absteiger entsprechend.<sup>7</sup>Steigen in eine Verbandsligagruppe drei oder vier Mannschaften ab, so spielt diese Verbandsligagruppe in der nächsten Saison mit mehr als zehn Mannschaften.<sup>8</sup>Es gilt dann folgende Abstiegsregelung: in einer elf bzw. zwölf Mannschaften umfassenden Gruppe steigen fünf Mannschaften ab.

(3)<sup>1</sup>Zurückgezogene Mannschaften gelten als Absteiger aus ihrer Klasse.<sup>2</sup>Sie sind in der nachfolgenden Saison in der darunterliegenden Klasse teilnahmeberechtigt, die dann mit einer Mannschaft mehr spielt.<sup>3</sup>Verzichtet eine zurückgezogene Mannschaft auf ihre Teilnahmeberechtigung in der darunterliegenden Klasse verliert sie ihre Teilnahmeberechtigung ganz.<sup>4</sup>Wird eine Mannschaft nach dem 01.06. jedes Jahres, jedoch vor der 1. Runde, zurückgezogen, bleibt ihr Platz unbesetzt und am Ende des folgenden Spieljahres vermindert sich die Zahl der Absteiger entsprechend.



- (4) <sup>1</sup>Verzichtet ein Aufsteiger auf den Aufstieg, steigt der erste Nichtaufsteiger als Nachrücker auf. <sup>2</sup>Verzichtet auch der, wird die Zahl der Absteiger um 1 verringert. <sup>3</sup>Verzichtet auch dieser steigt der 2. Nachrücker auf.
- (5) <sup>1</sup>Die Landesliga spielt in sechs Gruppen. <sup>2</sup>Jeder Schachbezirk hat eine Landesligagruppe, die ihm untersteht und für die er eine Abstiegsregelung zu treffen hat. <sup>3</sup>Die Gruppensieger steigen in die Verbandsliga auf.
- (6) <sup>1</sup>Die Bezirksliga: Die sechs Bezirke tragen ihre Mannschaftswettbewerbe selbstständig aus und regeln den Auf- und Abstieg in eigener Zuständigkeit. <sup>2</sup>Die Kreisklasse, die A-, B- und eventuelle weitere Klassen spielen entsprechend. <sup>3</sup>Eine Auf- und Abstiegsregelung wird von den Schachbezirken und Schachkreisen getroffen.

---

## § 9 – MANNSCHAFTSMELDUNG

---

- (1) <sup>1</sup>Mannschaftskämpfe werden an acht Brettern ausgetragen. <sup>2</sup>Der Kader einer Mannschaft besteht aus bis zu 16 Spielern in festgelegter Reihenfolge, wovon mindestens die ersten acht Spieler Stammspieler sein müssen. <sup>3</sup>An den ersten beiden Brettern der Ober- und Verbandsliga müssen zwei der fünf wertungszahlstärksten Spieler (DWZ vor ELO) gemeldet werden. <sup>4</sup>Es gelten die Zahlen des 01. August eines jeden Jahres. <sup>5</sup>In der Ober- und Verbandsliga können die Kader der Mannschaften um zwei jugendliche Ersatzspieler (die zu Beginn des Kalenderjahres in dem die Saison endet das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet haben) auf Platz 17 und 18 erweitert werden.
- (2) <sup>1</sup>Es dürfen nur solche Spieler gemeldet oder nachgemeldet werden, für die eine Spielberechtigung für den betreffenden Verein vorliegt. <sup>2</sup>Die Nachmeldung eines bislang nur in einer Mannschaft gemeldeten Ersatzspielers in eine weitere, rangniedere Mannschaft ist nicht möglich, wenn der Spieler in der anderen, ranghöheren Mannschaft schon mehr als dreimal nominiert (Erläuterung = auf dem Spielbericht notiert) wurde. <sup>3</sup>Die Streichung eines Spielers ist nur zulässig, wenn der Spieler in der laufenden Saison noch für keinen Mannschaftskampf in der betreffenden Mannschaft nominiert war. <sup>4</sup>Die Ummeldung eines Spielers innerhalb einer Mannschaft oder in eine andere Mannschaft ist nicht statthaft. <sup>5</sup>Die Nachmeldung eines spielberechtigten Spielers kann an beliebiger Stelle der Reihenfolge erfolgen. <sup>6</sup>Nachmeldungen sind nur bis zur drittletzten Runde der jeweiligen Klasse zulässig. <sup>7</sup>Nachmeldungen sind in der Oberliga und in der Verbandsliga nur bis zum 31.12. möglich. <sup>8</sup>Bei Nachmeldungen in der Ober- und Verbandsliga gilt §9 Absatz (1) Satz 2, es gelten dann die Wertungszahlen des Nachmeldedatums. <sup>9</sup>Im Laufe eines Spieljahres dürfen für eine Mannschaft zu keiner Zeit mehr als 16 Spieler nominiert sein, es sei denn es gilt §9 Absatz (1) Satz 4.
- (3) <sup>1</sup>Spieler eines Vereins dürfen (abgesehen von Frauen- und Senioren-Mannschaftsmeisterschaften und jugendlichen Ersatzspielern in der Ober- und Verbandsliga, die auf Platz 17 und 18 gemeldet werden) für höchstens zwei Mannschaften gemeldet werden. <sup>2</sup>Stammspieler können nur in einer Mannschaft und als Ersatzspieler lediglich in einer ranghöheren Mannschaft gemeldet werden. (Ausnahme sind die jugendlichen Ersatzspieler entweder in der Ober- oder der Verbandsliga, die auf Platz 17 und 18 gemeldet werden, diese dürfen in zwei Mannschaften als Ersatzspieler spielen). <sup>3</sup>Nach dreimaliger Nominierung eines Spielers in einer ranghöheren Mannschaft erlischt die Teilnahmeberechtigung während des Spieljahres in der ranghöheren Mannschaft. <sup>4</sup>Diese Regelung gilt nicht im Falle einer zulässigen, erfolgten Streichung des Spielers in einer rangniederen Mannschaft. <sup>5</sup>Die Teilnahmeberechtigung für alle Mannschaftswettkämpfe auf Verbands-, Bezirks- und Kreisebene erlischt nach dreimaliger Nominierung in der 1. Schach-Bundesliga bzw. in der 2. Schach-Bundesliga.
- (4) <sup>1</sup>Ein Spieler ist an einem Spieltag nur für eine Mannschaft teilnahmeberechtigt. <sup>2</sup>Bei Terminverlegungen ist zusätzlich der ursprünglich angesetzte Spieltag maßgebend.

---

## § 10 – MANNSCHAFTSFÜHRER

---

- (1) <sup>1</sup>Jede Mannschaft benennt einen Mannschaftsführer. <sup>2</sup>Aufgaben des Mannschaftsführers sind insbesondere:
- a) nominieren der eigenen Mannschaft (die Mannschaftsnominierung muss der Reihenfolge der Mannschaftsmeldung entsprechen);
  - b) prüfen der gegnerischen Mannschaftsnominierung (Mannschaftsführer sind berechtigt, von den gegnerischen Spielern zu verlangen, dass sich diese durch Vorlage des Personalausweises oder sonst wie ausweisen; ist dies nicht möglich, ist das Spiel unter Vorbehalt bis zur Klärung der Identität auszutragen);
  - c) Wahrnehmung des Rechts, seinen Spielern zur Abgabe oder Annahme eines Remisangebots zu raten; zur Bewertung der betreffenden Stellung darf er sich dabei nicht äußern;

- d) das Mitunterzeichnen des Spielberichts;  
e) der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft meldet das Ergebnis des Mannschaftskampfes am gleichen Tag der Spielleitung auf einem Spielberichtsvordruck; er muss das Ergebnis des Mannschaftskampfes und der einzelnen Bretter bis zu einem festgesetzten Zeitpunkt melden, wenn dies verlangt wird.

(2) <sup>1</sup>Der Mannschaftsführer hat nicht das Recht, einem Spieler zur Stellung eines bestimmten Antrags zu raten oder selber im Namen eines Spielers Anträge zu stellen <sup>2</sup>Ergebnisabsprachen mit der gegnerischen Mannschaft sind unzulässig. <sup>3</sup>§ 10a S. 4 und 5 gilt entsprechend.

---

## § 10A – ALLGEMEINE VERHALTENSREGELN

---

(1) <sup>1</sup>Auch bei einem Mannschaftswettkampf führt jeder Spieler seine Partie selbständig ohne Hilfe Dritter. <sup>2</sup>Unbeschadet von § 10 Abs. 1 S. 2 c) ist jede Art von partiebezogenen Ratschlägen unzulässig. <sup>3</sup>Erlaubt sind allgemeine mannschaftstaktische Empfehlungen, die auf den aktuellen Spielstand Bezug nehmen. <sup>4</sup>Wer einem Spieler verbotene Ratschläge erteilt oder in anderer unzulässiger Weise einen Mannschaftswettkampf beeinflusst, kann vom Schiedsrichter entsprechend des Strafkatalogs der aktuell gültigen FIDE-Regeln bestraft werden. <sup>5</sup>In besonders schweren Fällen ist die zuständige Spielleitung berechtigt, das Punktergebnis des Mannschaftswettkampfes zu ändern. <sup>6</sup>Eine persönliche Strafe gegen einen schuldlosen Spieler ist ausgeschlossen.

---

## § 11 – DURCHFÜHRUNG DER WETTKÄMPFE

---

(1) <sup>1</sup>Pflichten des gastgebenden Vereins:

- a) Bereitstellung eines geeigneten Spiellokals mit ausreichender Heizung, Beleuchtung und Belüftung;
- b) Bereitstellung von ausreichendem, geeignetem Spielmaterial;
- c) Bereitstellung von Getränken.
- d) Öffnung Spiellokal mindestens 15 Minuten vor Spielbeginn

<sup>2</sup>Schwierigkeiten, die sich aus der Vernachlässigung dieser Pflichten ergeben, gehen immer zu Lasten des gastgebenden Vereins. <sup>3</sup>Bei schweren Verstößen kann die zuständige Spielleitung das Resultat des gastgebenden Vereins kürzen und das Resultat des Gegners erhöhen.

(2) <sup>1</sup>Der Gastverein hat an den Brettern mit ungeraden Zahlen Weiß. <sup>2</sup>Werden Wettkämpfe an einem neutralen Ort ausgetragen, wird der in der Paarungstabelle an zweiter Stelle genannte Verein als Gastverein behandelt.

(3) <sup>1</sup>Fehlen zu Beginn eines Kampfes Spieler, so können die betreffenden Bretter unter Namensnennung unbesetzt bleiben oder die nachfolgenden Spieler aufrücken und Ersatzspieler nominiert werden. <sup>2</sup>Sind nicht genügend Ersatzspieler verfügbar, dürfen die nicht besetzten Bretter am Schluss mit "entfällt" gekennzeichnet werden. <sup>3</sup>Die schriftlich dem Schiedsrichter abgegebene Mannschaftsnominierung kann nur dann, vor ihrer Verlesung, korrigiert werden, wenn festgestellt wird, dass sie nicht den Regelungen der WTO entspricht. <sup>4</sup>Erscheint Verliert ein Spieler innerhalb einer Saison, innerhalb einer Mannschaft, zweimal nicht innerhalb der Verspätungszeit und verliert somit trotz Namensnennung kampflös innerhalb einer Mannschaft zweimal kampflös, verliert er seine Teilnahmeberechtigung für diese Mannschaft in dieser Saison.

(4) <sup>1</sup>Die festgelegten Termine sind einzuhalten. <sup>2</sup>Von der zuständigen Spielleitung kann ein angesetztes Spiel in Ausnahmefällen auf einen anderen Termin verlegt werden. <sup>3</sup>Bei einer Terminverlegung auf Antrag ist der Antragsteller dem Gegner zum Ersatz der schon entstandenen Kosten verpflichtet. <sup>4</sup>Terminverlegungen sollen den Beteiligten mindestens 20 Tage vor den neuen Terminen bekannt gegeben sein. <sup>5</sup>Anträge auf Terminverlegung sollen mindestens 30 Tage vor dem angesetzten Termin gestellt werden.

(5) <sup>1</sup>Sofern Spieler an einem übergeordneten Turnier oder einer offiziellen Veranstaltung des SVW oder DSB teilnehmen und der Termin mit der Verbandsspielrunde kollidiert, können Mannschaften oder die betreffenden Spieler vor- oder nachspielen. <sup>2</sup>Hierunter fallen generell keine Mannschaftskämpfe anderer Klassen (abgesehen von Frauen-Mannschaftsmeisterschaften). <sup>3</sup>Die zuständige Spielleitung hat auf rechtzeitigen Antrag (mindestens 15 Tage vor dem offiziellen Termin) des Vereins für eine rasche Regelung zu sorgen. <sup>4</sup>Wenn keine einvernehmliche Lösung zustande kommt muss die Spielleitung den Termin mit einer Frist von 20 Tagen festlegen.

(6) <sup>1</sup>Unerledigte Partien und Mannschaftskämpfe sind in jedem Fall bis zur nächsten Runde zu beenden. <sup>2</sup>Einzelne Partien oder Mannschaftskämpfe der letzten Runde dürfen nicht verlegt werden.

(7) <sup>1</sup>Die Zusammengehörigkeit einer Mannschaft soll nach außen durch gemeinsame Merkmale ersichtlich sein. <sup>2</sup>Alle Spieler einer Oberligamannschaft sollen durch ein sichtbares, einheitliches Oberbekleidungsstück identifiziert und Ihrem Verein zugeordnet werden können. <sup>3</sup>In der Oberliga stellt der Verband allen aktiven Schiedsrichtern mind. ein Oberbekleidungsstück zur Verfügung, damit diese klar als Schiedsrichter identifiziert werden können.

---

## § 12 – PUNKTWERTUNG

---

(1) Es gilt folgende Mannschaftswertung:

- gewonnen (mehr Brettunkte als die gegnerische Mannschaft): 2 Punkte
- unentschieden (beide Mannschaften erzielen gleich viel Brettunkte): 1 Punkt
- verloren (weniger Brettunkte als die gegnerische Mannschaft): 0 Punkte.

(2) <sup>1</sup>Ergibt sich beim Endstand in der Tabelle Punktgleichheit mehrerer Mannschaften, entscheiden die Brettunkte (Sieg 1, Remis ½, Verlust 0). <sup>2</sup>Wird in der Endtabelle auch hier Gleichstand erreicht, entscheiden aus den direkten Begegnungen primär die Mannschafts-, sekundär die Brettunkte und dann die Berliner Wertung. <sup>3</sup>Führt auch diese zum Gleichstand, entscheidet das Los.

(3) <sup>1</sup>Tritt eine Mannschaft nicht an oder erscheint sie mit weniger als vier Spielern an den Brettern, ist der Kampf für sie als verloren und für den Gegner als gewonnen zu werten bei einem Brettverhältnis 8:0 (Partieresultat jeweils +:- ) zugunsten des Gegners). <sup>2</sup>Treten beide Mannschaften nicht an, wird der Kampf für beide als verloren gewertet (Partieresultat jeweils -:-, Gesamtergebnis 0:0). <sup>3</sup>Bei fehlerhafter Reihenfolge haben alle gemäß ihrer gemeldeten Reihenfolge zu tief nominierte Spieler ihre Partien verloren (Partieresultat jeweils -:+). <sup>4</sup>Wird bei einer Spielverlegung ein Spieler am ursprünglichen und am Spieltag in zwei Mannschaften nominiert, gilt er in der Mannschaft als falsch nominiert, welche zum späteren Termin spielt, alle gemäß ihrer gemeldeten Reihenfolge zu tief nominierte Spieler haben ihre Partien verloren (Partieresultat -:+) <sup>5</sup>Dies muss von der zuständigen Spielleitung korrigiert werden. <sup>6</sup>Die DWZ-Auswertung erfolgt jedoch auf Grundlage der realen Partieergebnisse.

(4) <sup>1</sup>Nominiert eine Mannschaft auf dem Spielbericht einen oder mehrere nicht teilnahmeberechtigte Spieler, ist der Mannschaftskampf für sie mit 0:8 als verloren und für den Gegner mit 8:0 als gewonnen zu werten (Partieresultat jeweils +:- zugunsten des Gegners). <sup>2</sup>Dies muss von der zuständigen Spielleitung korrigiert werden. <sup>3</sup>Wird ein Spieler am selben Spieltag in zwei verschiedenen Mannschaften nominiert, gilt er in der Mannschaft als teilnahmeberechtigt, in der er tatsächlich gespielt hat, ansonsten nur in der rangniedrigeren Mannschaft.

(5) <sup>1</sup>Besetzt eine Mannschaft ein Brett nicht, wird die Partie an diesem Brett für die betreffende Mannschaft als verloren gewertet (Partieresultat -:+). <sup>2</sup>Besetzen beide Mannschaften das gleiche Brett nicht, wird dieses Brett für den Kampf nicht gewertet (Partieresultat -:-).

(6) Bei jedem von einer Mannschaft entweder durch Nichtantreten der gegnerischen Mannschaft oder durch Nominierung von einem oder mehreren nicht teilnahmeberechtigten Spielern in der gegnerischen Mannschaft mit 8:0 gewonnenem Kampf müssen in der Abschlusstabelle bis zu 3½ Brettunkte abgezogen werden, wenn es sich um Titel, Auf- oder Abstieg handelt und Mannschaften dadurch nach Brettunkten gleichziehen können, jedoch bleiben mindestens die tatsächlich erspielten Brettunkte erhalten.

(7) Wenn die Mannschaftsstärke laut Ausschreibung weniger als acht Spieler beträgt, sind alle vorgenannten Punkte analog anzuwenden.

---

## § 13 – SENIORENMANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT

---

(1) <sup>1</sup>Die Meisterschaft wird jährlich verbandsweit ausgetragen. <sup>2</sup>Es dürfen Spielgemeinschaften gebildet werden.

---

## § 14 – FRAUEN-MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN

---

(1) <sup>1</sup>Die Anzahl der Mannschaften in den Frauen-Mannschaftsmeisterschaften ist von der Zahl der Meldungen abhängig. <sup>2</sup>Den Spielplan, die Spielpaarungen und einen eventuellen doppelrunden Spielmodus legt der Referent für Frauenschachsport in Abhängigkeit der Meldungen fest.

(2) <sup>1</sup>Die Vereine melden zum festgesetzten Termin pro Mannschaft vier Stammspielerinnen und bis zu 12 Ersatzspielerinnen. <sup>2</sup>Nach diesem Termin kann die Meldung nicht mehr geändert oder ergänzt werden. <sup>3</sup>Es dürfen

pro Runde höchstens zwei Spielerinnen mit Gastspielgenehmigung nominiert werden. <sup>4</sup>Gastspielgenehmigungen werden nur anerkannt, wenn der abgebende Verein selbst keine Mannschaft im Spielbetrieb der Frauen-Mannschaftsmeisterschaften (Württembergische Frauen-Mannschaftsmeisterschaft, Frauen-Regionalligen, Frauen-Bundesligen) gemeldet hat. <sup>5</sup>Die Erteilung einer Gastspielgenehmigung ändert nicht die Vereinszugehörigkeit. <sup>6</sup>Wenn ein Verein für eine Spielerin eine Gastspielgenehmigung erteilt, bleibt diese Spielerin weiterhin Vereinsmitglied und startet in Einzelmeisterschaften, Einladungsturnieren, Mannschaftskämpfen der Männer, der männlichen bzw. weiblichen Jugend und bei der Frauen-Mannschaftsmeisterschaft der Landesverbände als Vertreterin ihres Heimatvereines. <sup>7</sup>Die Spielerin, die von ihrem Verein eine Gastspielgenehmigung für eine andere Frauen-Vereins-Mannschaft erhält, ist aber im Bereich der Frauen-Mannschaftsmeisterschaften (auch Blitz) nur noch für den Gastverein spielberechtigt.

(3) <sup>1</sup>Jede Mannschaft besteht aus vier Spielerinnen. <sup>2</sup>Es müssen mindestens zwei Spielerinnen zu einem Mannschaftskampf antreten.

(4) <sup>1</sup>Wenn es um Meisterschaft, Auf- oder Abstieg geht, entscheidet bei Punkt- und Brettgleichheit ein Stichkampf bzw. Rundenturnier. <sup>2</sup>Termin und Ort der Stichkämpfe werden von der Spielleitung bestimmt. <sup>3</sup>Die Farbverteilung wird ausgelost. <sup>4</sup>Ergibt sich nach dem Stichkampf weiterhin Gleichstand, entscheiden in dieser Reihenfolge: a) die Berliner Wertung, b) das höchste gewonnene Brett, c) das Los. <sup>5</sup>Gibt es bei dem Rundenturnier mehrerer Mannschaften wiederum Punkt- und Brettgleichheit, entscheidet a) die Summe der Berliner Wertungen aus den einzelnen Begegnungen, b) das Los.

---

## SPIELERPASSORDNUNG DES SCHACHVERBANDS WÜRTTEMBERG E.V.

---

In der Fassung nach dem Verbandstag 02.07.2011

### 1. UMFANG DER SPIELGENEHMIGUNGSPFLICHT

Für jedes spielaktive Mitglied im Bereich des Schachverbandes Württemberg e.V. (SVW) muss eine Spielgenehmigung bestehen oder gemäß Punkt 8 beantragt sein. Anträge sind grundsätzlich über das Vereinsportal des SVW zu stellen.

### 2. VORLAGEPFLICHT

Die Mitgliedsnummern in aktuellen Vereinslisten müssen auf den Mannschaftsaufstellungen und den Nachmeldungen angegeben werden. Eine Vorlage der Mitgliederliste über die neue Spielgenehmigung ist im SVW auf Verbandsebene regelmäßig nicht notwendig.

### 3. VERWAHRUNG DER VEREINSLISTEN

Die Vereinslisten bleiben in Verwahrung des zuständigen Vereins. Nur für Einzelwettkämpfe darf dem Spieler eine Kopie ausgehändigt werden.

### 4. SPIELBERECHTIGUNG

Ein Spieler ist nur für den Verein spielberechtigt, in dessen gültiger Mitgliederliste er als aktives Mitglied eingetragen ist. Er kann nur für diesen Verein Mannschaftswettkämpfe bestreiten und nur an offiziellen Meisterschaften der diesem Verein übergeordneten Organisation (Kreis, Bezirk, Verband, DSB) teilnehmen (siehe WTO 1.8). Gültige Listen haben im ersten Halbjahr das Ausgabedatum vom Januar des laufenden Jahres, im zweiten Halbjahr vom Juli des laufenden Jahres.

### 5. VEREINSWECHSEL

Will ein Spieler für einen anderen als den bisherigen Verein seine offiziellen Wettkämpfe bestreiten (Wechsel der Spielberechtigung), muss er dies dem bisherigen Verein schriftlich mitteilen. Eine Verweigerung der Freigabe durch den bisherigen Verein muss dieser begründen und dem neuen Verein innerhalb von 2 Wochen (gerechnet vom Poststempel der Anforderung) mitteilen.

Bei Vorliegen eines Härtefalls kann einem Spieler bei einem Vereinswechsel außerhalb der Wechselfristen des §1 Abs. 8 WTO ausnahmsweise eine Spielberechtigung erteilt werden, wenn die Regelungen der WTO und dieser Ordnung für ihn zu einer ungerechtfertigten Härte führen würden, die nicht im Interesse des Schachsports liegt.

Bei der Härtefallprüfung ist insbesondere zu berücksichtigen

- ob den Spieler im Hinblick auf die Nichteinhaltung der bestehenden Wechselfristen ein eigenes Verschulden trifft,

- ob das Interesse des Verbandes und seiner Mitglieder an einem geregelten Spielbetrieb durch die Erteilung einer Ausnahmegenehmigung verletzt würde.

Härtefallanträge sind schriftlich mit einer ausführlichen Begründung an den Referenten für Mitgliederverwaltung zu stellen. Dieser kann zusätzliche Angaben fordern. Der Referent für Mitgliederverwaltung entscheidet über die Erteilung der Ausnahmegenehmigung nach vorheriger Anhörung des Verbandsspielleiters.

#### 6. LÖSCHEN NICHT MEHR BENÖTIGTER SPIELGENEHMIGUNGEN

Nicht mehr benötigte Spielgenehmigungen (z.B. Beendigung der Mitgliedschaft) sind bei dem Referenten für Mitgliederverwaltung einzureichen.

#### 7. AUSSTELLUNG DER SPIELGENEHMIGUNG

Die Spielgenehmigungen werden von der ZPS des DSB ausgestellt. Der gesamte Verkehr mit der ZPS läuft im Bereich des SVW über den Referenten für Mitgliederverwaltung, der auch einen Stellvertreter benennen kann. Die ZPS unterhält keinen direkten Verkehr zu den Vereinen und Mitgliedern des SVW.

#### 8. FORMALITÄTEN DER ANTRAGSTELLUNG

Der Antrag auf Ausstellung einer Spielgenehmigung bzw. auf Änderung von Daten wird von dem Referenten für Mitgliederverwaltung nur über das Vereinsportal des SVW entgegengenommen. Der Antrag muss folgende Angaben enthalten:

- Die Vereinsnummer, unter welcher der Verein bei der ZPS geführt wird, Name des Vereins, Bezirk
- Familienname und Vorname des Spielers, Geburtsdatum und Geburtsort, PLZ, Wohnort, Straße, Hausnummer,
- Geschlecht, Staatsangehörigkeit
- Funktion im Verein (Bei Vereinsfunktionären wird eine E-Mailadresse und / oder Telefonnummer erwartet)

Der Antrag auf Ausstellung einer Spielgenehmigung muss auch bei Vereinswechsel vom neuen Verein ausgefüllt werden.

#### 9. TERMINE

Spielgenehmigungen werden von der ZPS zweimal im Jahr ausgestellt. Die Anträge müssen vor dem 1. Januar oder vor dem 1. Juli eines Jahres beim Passbeauftragten vorliegen. Diese Termine gelten sowohl für Neuausstellungen als auch für Umschreibungen bei Vereinswechsel.

#### 10. INKRAFTTRETEN

Diese Spielerpassordnung tritt mit Veröffentlichung im Verbandsorgan in Kraft.

---

## WETTKAMPF- UND TURNIERORDNUNG SCHACHBEZIRK OSTALB

---

In der Fassung vom 19.9.2015.

### § 1 – GELTUNGSBEREICH

§ 1.1 <sup>1</sup>Diese WTO gilt für alle vom Bezirk regelmäßig durchgeführten Meisterschaften (ausgenommen Jugendmeisterschaften). <sup>2</sup>Für sonstige Turniere werden bei Bedarf vom zuständigen Turnierleiter eigene Regelungen erlassen.

§ 1.2 <sup>1</sup>Die FIDE-Regeln bzw. die Wettkampf- und Turnierordnung des Schachverbandes Württemberg sind dann anzuwenden, wenn die Turnierordnung des Schachbezirks nichts anderes vorsieht.

### § 2 – ALLGEMEINES

§ 2.1 <sup>1</sup>Die Turnierleitung bei Mannschaftswettbewerben hat der Bezirksspielleiter, bei allen Einzelmeisterschaften der Bezirksturnierleiter. <sup>2</sup>Bei Mannschaftsmeisterschaften (ausgenommen Blitzschach) ist der Mannschaftsführer der Heimmannschaft Turnierleiter. <sup>3</sup>Die Turnierleiter können Ihre Aufgaben ganz oder teilweise an Vertreter delegieren.

§ 2.2 <sup>1</sup>Die Ausrichtung oder Vergabe aller Einzelwettbewerbe sowie der Mannschafts-Blitzmeisterschaft erfolgt durch den Bezirksspielausschuss.

### § 3 – DURCHFÜHRUNG DER WETTBEWERBE

§ 3.1 <sup>1</sup>In der Landesliga, der Bezirksliga und den Bezirksklassen West und Ost wird an Sonntagen um 9:00 Uhr begonnen. <sup>2</sup>Der Spielbeginn aller anderen Meisterschaften wird von Fall zu Fall in der Ausschreibung festgelegt.



<sup>3</sup>Spielverlegungen sind mit Zustimmung der zuständigen Turnierleitung möglich. <sup>4</sup>Hiervon ausgenommen sind einzelne Spiele oder Mannschaftskämpfe in der letzten Runde.

§ 3.2 <sup>1</sup>Die Bedenkzeit beträgt in der Landesliga, der Bezirksliga und den Bezirksklassen West und Ost je Spieler 90 Minuten + 30 Sekunden je Zug für die ersten 40 Züge, sowie weitere 30 Minuten + 30 Sekunden je Zug für den Rest der Partie.

#### § 4 – STARTBERECHTIGUNG

§ 4.1 <sup>1</sup>Startberechtigt sind Spieler, für die ein Verein des Bezirks einen gültigen Spielerpass bzw. eine vorläufige Spielberechtigung (nummerierte Bescheinigung) besitzt. <sup>2</sup>Für die Teilnahme an den Mannschaftskämpfen reicht die Spielberechtigung in Form eines Spielerpasses oder der vorläufigen Spielberechtigung der Passstelle nicht aus! <sup>3</sup>Es muss zusätzlich die Teilnahmeberechtigung der zuständigen Spielleitung vorliegen. <sup>4</sup>Die Startgenehmigung für ein bestimmtes Turnier erlischt, wenn in der Ausschreibung genannte Meldefristen nicht eingehalten wurden oder wenn ein eventuell verlangtes Startgeld nicht termingerecht bezahlt wurde.

#### § 5 – START- UND REUEGELDER

§ 5.1 <sup>1</sup>Zur Finanzierung der Mannschaftskämpfe und den vom Schachbezirk durchgeführten Turnieren werden Start- und teilweise auch Reuegelder erhoben. <sup>2</sup>Diese werden ausnahmslos mit der Meldung fällig. <sup>3</sup>Das Reuegeld wird bei ordnungsgemäßer Beendigung des Turniers in voller Höhe zurückgezahlt. <sup>4</sup>Bei einmaligem Fehlen verfällt die Hälfte des Reuegeldes, im Wiederholungsfall der Rest. <sup>5</sup>Ausnahmen entscheidet die Turnierleitung.

§ 5.2 <sup>1</sup>Der Beginn des Spieljahres ist jeweils der 1.9. und nicht der Rundenbeginn. <sup>2</sup>Der Meldeschluss für die Teilnahme an der Mannschaftsmeisterschaft ist damit der 31.8. <sup>3</sup>Für den Viererpokal wird der Meldeschluss vom Bezirksspielausschuss festgelegt.

§ 5.3 <sup>1</sup>Die Startgebühren sind von den Vereinen unaufgefordert bis zum 15.10 an die Bezirkskasse zu überweisen. <sup>2</sup>Die Startgebühren für die nächste Saison werden am Bezirkstag bekanntgegeben.

§ 5.4 <sup>1</sup>Sollte der Bezirkskassier feststellen, dass bis zum 15.11. des Spieljahres, trotz vorheriger Mahnung, noch nicht alle Gebühren auf dem Bezirkskonto eingegangen sind, führt dies für die säumigen Vereine und deren Einzelspieler zur sofortigen Sperre, die rückwirkend ab Rundenbeginn bis zum Eingang der Zahlung gilt (siehe § 12.3 der GSO des Schachbezirks Ostalb). <sup>2</sup>Spiele der bis dahin ausgetragenen Runden werden als kampfflos verloren (0:2 Punkte und 0:8 Brettunkte) gewertet.

§ 5.5 <sup>1</sup>Die jeweiligen Gebühren sind der Gebührenordnung zu entnehmen.

#### § 6 – DIE VERSCHIEDENEN WETTBEWERBE

§ 6.1 <sup>1</sup>Die Landesliga, die Bezirksliga und die Bezirksklasse West spielen mit zehn, die Bezirksklasse Ost mit acht Mannschaften. <sup>2</sup>Das Auslosen der Spielpaarungen wird bei der vor Saisonbeginn stattfindenden Bezirksspielausschusssitzung vorgenommen. <sup>3</sup>Vor Beginn der neuen Saison erhalten die Vereine vom Spielleiter entsprechende Spielpläne. <sup>4</sup>Die Startnummern und Termine der Spielrunden werden zusätzlich in der "Schachzeitung" veröffentlicht. <sup>5</sup>Zurückgezogene Mannschaften aus der Landesliga, der Bezirksliga und den Bezirksklassen West und Ost gelten als Absteiger. <sup>6</sup>Wird eine Mannschaft nach dem 1.7. jedes Jahres, jedoch vor der 1. Runde zurückgezogen, bleibt ihr Platz unbesetzt und am Ende des folgenden Spieljahres vermindert sich die Zahl der Absteiger entsprechend. <sup>7</sup>Aus den Kreisklassen Aalen und Heidenheim steigt je eine Mannschaft in die Bezirksklasse Ost auf. <sup>8</sup>Aus der Kreisklasse Gmünd steigen 2 Mannschaften in die Bezirksklasse West auf. <sup>9</sup>Bei vermehrtem oder vermindertem Abstieg aus der Verbandsliga vermehren/vermindern sich die Absteigerquoten entsprechend. <sup>10</sup>Die beiden Sieger der Bezirksklassen West und Ost steigen in die Bezirksliga auf. <sup>11</sup>Die Absteiger aus den Bezirksklassen spielen in der nächsten Saison in der Kreisliga ihres Kreises. Die ersten beiden Plätze der Bezirksliga steigen in die Landesliga auf.

§ 6.2 Pokal-Mannschaftsmeisterschaft (Vierer-Pokal)

<sup>1</sup>Gespielt wird zwischen Sommerferienende und Beginn der jeweiligen Württembergischen Meisterschaft im KO-System. <sup>2</sup>In der ersten Runde sind so viele Mannschaften spielfrei, dass in der zweiten Runde noch 8, 16 oder 32 Mannschaften übrig bleiben. <sup>3</sup>Gast- und Heimrecht sollen möglichst wechseln. <sup>4</sup>Dabei gilt "spielfrei" als Heimlos. <sup>5</sup>Gemischte Mannschaften aus verschiedenen Klassen sind möglich. <sup>6</sup>Eine Mannschaft bestehend nur aus Stammspielern der Kreisklasse und abwärts hat gegen eine Mannschaft mit einem oder mehr Stammspielern der Bezirksliga oder höher immer Heimrecht. <sup>7</sup>Ersatzspieler der Bezirksliga oder höher, die noch nicht eingesetzt wurden, werden bis zu einem eventuellen Einsatz in der Bezirksliga oder höher, als Stammspieler der Kreisklasse oder abwärts gesehen.



### § 6.3 Blitz-Mannschaftsmeisterschaft (BBMM)

<sup>1</sup>Jeder Verein kann beliebig viele Mannschaften melden. <sup>2</sup>Gespielt wird ein Rundenturnier, wobei bei mehr als 20 Mannschaften auch in Gruppen gespielt werden kann. <sup>3</sup>Für die Abschlusstabelle gelten zuerst Mannschaftspunkte, dann Brettunkte und bei Punktgleichheit der direkte Vergleich. <sup>4</sup>War dies ein Unentschieden, gilt die Wertung nach Sonneborn-Berger.

### § 6.4 Bezirkseinzelsmeisterschaft (BEM)

<sup>1</sup>Die BEM wird an einem verbandsspielfreiem Wochenende ausgetragen. <sup>2</sup>1.Runde Freitagabend, 2.+3.Runde am Samstag, 4.+5.Runde am Sonntag. <sup>3</sup>Teilnahmeberechtigt sind alle Spielberechtigten im Bezirk. <sup>4</sup>Gespielt werden mindestens 5 Runden nach Schweizer System. <sup>5</sup>Bei Punktgleichheit entscheidet zunächst die einfache Buchholzwertung, wobei die schwächste Wertung gestrichen wird, dann die verfeinerte Buchholzwertung und erst dann der direkte Vergleich. <sup>6</sup>War dieser unentschieden, wird ein Entscheidungsspiel ausgetragen, falls es um Qualifikationsplätze geht.

### § 6.5 Dähne-Pokal (BPEM)

<sup>1</sup>Gespielt wird nach dem KO-System. <sup>2</sup>Die Bedenkzeit beträgt mindestens zwei Stunden pro Spieler inklusive einer Zeitkontrolle vor Beginn der Beendigungsphase durch Schnellschach, falls in der Turnierausschreibung keine andere Bedenkzeitregelung vorgegeben ist. <sup>3</sup>Bei unentschiedenem Ausgang der Pokalpartie werden zwei Blitzpartien gespielt. <sup>4</sup>Besteht auch danach Gleichstand, so wird der Blitzwettkampf bis zur nächsten Gewinnpartie fortgesetzt. <sup>5</sup>Vor der ersten Blitzpartie wird die Farbverteilung neu ausgelost und wechselt in den folgenden Blitzpartien.

### § 6.6 Blitz-Einzelsmeisterschaft (BBEM)

<sup>1</sup>Die Teilnehmerzahl ist auf 26 begrenzt, wobei der Sieger der letzten Kreis-Einzel-Blitzmeisterschaften und die ersten 3 der letzten Bezirks-Blitz-Einzelsmeisterschaft, als vorberechtigt gelten. <sup>2</sup>Der ausrichtende Verein erhält 2 Freiplätze. <sup>3</sup>Die verbleibenden 18 Plätze werden gemäß den Spieleranteilen im Bezirk auf die drei Schachkreise verteilt. <sup>4</sup>Die Verteilung wird vom Bezirksturnierleiter jährlich neu vorgenommen. <sup>5</sup>Die Schachkreise werden zu Saisonbeginn über die neue Verteilung informiert. <sup>6</sup>Gespielt wird im Rundensystem. <sup>7</sup>Bei Punktgleichheit entscheidet der direkte Vergleich. <sup>8</sup>War diese Partie Remis, wird eine Entscheidungspartie gespielt, wenn es um Qualifikationsplätze geht. <sup>9</sup>Bei erneutem Remis wird die Partie mit vertauschten Farben wiederholt.

§§ 6.7 und 6.8 gestrichen

## § 7 – INKRAFTTRETEN

§ 7.1 <sup>1</sup>Diese Wettkampf- und Turnierordnung tritt nach ihrer Annahme durch den Bezirkstag 2015 in Kraft.

## NACHMELDEREGELUNG OSTALB

---

Für die während einer Runde zulässige Nachmeldung von spielberechtigten Spielern gelten folgenden Regeln:

- Nachmeldungen erfolgen über das Portal des SVW.
- Der zuständige Staffelleiter überprüft den Antrag und genehmigt den Einsatz des Spielers zur nächst möglichen Runde. Dabei soll die rechtzeitige Benachrichtigung der nächsten Gegner gewährleistet sein.
- Die Nachmeldung wird in einem (elektronischen) Rundschreiben allen anderen Mannschaftsführern der Klasse bekannt gegeben. In diesem Rundschreiben ist vermerkt, ab welcher Runde der Spieler eingesetzt werden kann.
- Es gelten die Melderegeln des SVW (WTO §5 und §9).

## ÜBERSICHT ÜBER BEDENKZEITREGELUNGEN UND MANNSCHAFTSKADER

Liga / Turnier	Bedenkzeitregelung	Mannschaftskader
Oberliga, Verbandsliga, Landesliga, Bezirksliga, Bezirksklasse West	Je Spieler 90 Min. + 30 Sek. pro Zug für die ersten 40 Züge, sowie zus. 30 Min. + 30 Sek. je Zug für den Rest der Partie	10 Mannschaften pro Liga, 8 Stammspieler und 8 Ersatzspieler
Kreis-, A- und B-Klasse im Kreis Schw. Gmünd	Je Spieler 90 Min. + 30 Sek. pro Zug für die Partie, keine Verlängerung	6 Stammspieler und 10 Ersatzspieler
Pokalmannschaft	Je Spieler 90 Min. + 30 Sek. pro Zug für die ersten 40 Züge, sowie zus. 30 Min. + 30 Sek. je Zug für den Rest der Partie	4 Stamm- und 16 Ersatzspieler, die Reihenfolge darf zu jedem Spiel erneut frei aus Stamm- und Ersatz gewählt werden

## GESCHÄFTS- UND SPIELORDNUNG IM SCHACHKREIS SCHW. GMÜND

Veröffentlicht am: 14.04.2018 von Markus Paul

### § 1 – WESEN UND GESCHÄFTSBEREICH

§ 1.1 Der Schachkreis Schwäbisch Gmünd ist eine Vereinigung von Schachvereinen und Schachabteilungen von Vereinen innerhalb des Schachbezirks Ostalb, soweit sie dem Schachverband Württemberg e.V. (SVW) angehören.

§ 1.2 Geschäftsbereich des Schachkreises Schwäbisch Gmünd ist das vom Schachbezirk Ostalb zugewiesene Gebiet.

§ 1.3 Veränderungen des Geschäftsbereichs sind Sache des Schachbezirks Ostalb.

### § 2 – ORGANE

§ 2.1 Organe des Schachkreises Schwäbisch Gmünd sind die Kreisversammlung und der Kreisvorstand.

§ 2.3 Über die Sitzungen der Organe ist ein Protokoll zu führen. Protokolle sind vom Kreisschriftführer anzufertigen und zu veröffentlichen, sobald sie vom Kreisvorsitzenden unterschrieben worden sind.

### § 3 – DIE KREISVERSAMMLUNG

§ 3.1 Die Kreisversammlung ist das oberste Organ des Schachkreises Schwäbisch Gmünd. Die Kreisversammlung besteht aus den Vertretern der Schachvereine und Schachabteilungen des Schachkreises und den Mitgliedern des Kreisvorstandes. Jeder Verein bzw. jede Abteilung und jedes Mitglied des Kreisvorstands hat eine Stimme.

§ 3.2 Die Kreisversammlung tritt in der Regel jährlich zweimal zusammen – nach Abschluss der Mannschaftskämpfe und vor Beginn der neuen Saison. Ihre Aufgabe ist insbesondere:

- Entgegennahme der Berichte des Kreisvorstands
- Entlastung des Kreisvorstands mit Ausnahme des Kreisjugendleiters
- Neuwahlen des Kreisvorstands mit Ausnahme des Kreisjugendleiters
- Änderungen der Geschäfts- und Spielordnung
- Bestätigung des Kreisjugendleiters
- Beschließen von Sonderspieltourneen
- Festlegung des Termins der nächsten Kreisversammlung

§ 3.3 Die Einladung zur Kreisversammlung erfolgt mindestens zwei Wochen vorher.

§ 3.4 Auf Antrag von einem Drittel der Vereine/Abteilungen ist eine außerordentliche Kreisversammlung einzuberufen.

## § 4 – DER KREISVORSTAND

§ 4.1 Der Kreisvorstand besteht aus

- dem Kreisvorsitzenden
- dem Kreisspielleiter
- dem Kreisturnierleiter
- dem Kreisschriftführer
- dem Kreisjugendleiter
- dem Kreis-DWZ-Beauftragten
- dem Kreis-Internet-Beauftragten

§ 4.2 Der Kreisvorstand wird durch den Kreisvorsitzenden zu Sitzungen einberufen. Der Kreisvorstand führt Beschlüsse der Kreisversammlung durch. Die Aufgaben verteilen sich wie folgt:

- Kreisvorsitzender
  - Einberufung der Kreisversammlung und des Kreisvorstands.
  - Leitung der Kreisversammlung und der Sitzungen des Kreisvorstands.
  - Führung der Geschäfte zwischen den Kreisversammlungen und Vertretung des Schachkreises nach außen.
- Kreisspielleiter
  - Terminfestlegung in Abstimmung mit dem Bezirksspielausschuss.
  - Leitung der Mannschaftsmeisterschaften in den einzelnen Klassen in eigener Verantwortung, darunter fallen alle in der Wettkampf- und Turnierordnung (WTO) des SVW genannten Aufgaben, soweit sie pro Spieljahr anfallen.
  - Vertretung des Kreisturnierleiters in allen Belangen.
- Kreisturnierleiter
  - Vertretung des Kreisvorsitzenden und Kreisspielleiters in allen Belangen.
  - Terminfestlegung und Durchführung der Einzelturniere und eventueller zusätzlicher Mannschaftsturniere.
- Kreisschriftführer
  - Erstellen und Versenden der Einladungen zur Kreisversammlung in Absprache mit dem Kreisvorsitzenden.
  - Protokollführung bei Kreisversammlung und Kreisvorstand.
  - Verwalten der Vereinsadressen und Pressearbeit
- Kreisjugendleiter
  - Betreuung der Schachjugend des Kreises, insbesondere die Durchführung der Kreisjugendmeisterschaften.
  - Mitarbeit in der Bezirksjugendleitung gemäß der Geschäfts- und Spielordnung der Schachbezirksjugend.
- Kreis-DWZ-Beauftragter
  - Auswertung der Verbandsspiele und weiterer Turniere auf Kreisebene.
  - Zusammenarbeit mit dem DWZ-Beauftragten des Bezirks.
- Kreis-Internet-Beauftragter
  - Betreuung und Aktualisierung der Internetseiten des Schachkreises sowie zeitnahes Einstellen von neuen Inhalten.
  - Zusammenarbeit mit dem Internetbeauftragten und dem Webmaster des Bezirks.

§ 4.3 Die Mitglieder des Kreisvorstands werden auf zwei Jahre gewählt.

§ 4.4 Scheidet ein Mitglied des Kreisvorstands aus, kann der Kreisvorsitzende für die Zeit bis zur nächsten Kreisversammlung einen Nachfolger ernennen.

## § 5 – TURNIERE

§ 5.1 Der Schachkreis Schwäbisch Gmünd führt folgende Turniere durch:

- Mannschaftsmeisterschaften
- Kreis-Blitz-Einzelmeisterschaft
- Kreis-Jugend-Einzelmeisterschaften in den verschiedenen Altersklassen.

§ 5.2 Teilnahmeberechtigt ist jedes Mitglied eines dem Schachkreis Schwäbisch Gmünd angehörenden Vereins mit einem Spielerpass oder einer vorläufigen Spielberechtigung.

§ 5.3 Die Einzelmeisterschaften werden gemäß der Ausschreibung des zuständigen Turnierleiters durchgeführt. Sie werden nur bei Bedarf (wenn es um Qualifikationsplätze für höherrangige Turniere geht) ausgespielt. Die Zahl der Aufsteiger richtet sich nach den Bestimmungen des Schachbezirks Ostalb.

## § 6 – MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN

§ 6.1 Der Schachkreis Schwäbisch Gmünd trägt seine Meisterschaften jährlich in folgenden Klassen aus: Kreisklasse, A-Klasse und B-Klasse.

§ 6.2 Die Mannschaftskämpfe werden in der Regel am Sonntag ausgetragen und beginnen jeweils 9:00 Uhr.

§ 6.3 Die Kreisklasse spielt mit maximal 8 Mannschaften, die A-Klasse spielt mit maximal 6 Mannschaften. Die unterste Klasse spielt je nach gemeldeten Mannschaften. Bei vier oder fünf Mannschaften wird doppelrundig gespielt. Werden nur drei oder weniger Mannschaften gemeldet, wird sie aufgelöst. Die Mannschaften spielen dann in der nächst höheren Klasse. Werden mehr als neun Mannschaften gemeldet, wird eine neue Klasse eingeführt. Bei einer Neueinführung bzw. Auflösung einer Klasse wird § 6.1 automatisch abgeändert.

§ 6.4 Alle Klassen spielen mit einer Bedenkzeit von 90 Minuten + 30 Sekunden je Zug ( Fischer-Modus ) für die gesamte Partie. Eine Mannschaft besteht aus sechs Spielern.

§ 6.5 Die Zahl der Aufsteiger aus der Kreisklasse in die Bezirksliga richtet sich nach den Bestimmungen des Schachbezirks Ostalb.

§ 6.6 Der Auf- und Abstieg in den einzelnen Klassen ist flexibel, er richtet sich nach der Zahl der Absteiger aus der Bezirksklasse West in die Kreisklasse des Schachkreises Schwäbisch Gmünd. Es gilt folgende Regelung:

Bezirksliga ab	0	n (=1 bis 6)	7
Kreisklasse auf	2	2	2
Kreisklasse ab	1	n	7
A-Klasse auf	3	2	2
A-Klasse ab	1	n	7
B-Klasse auf	3	2	2
B-Klasse ab	1	n	6
C-Klasse auf	3	2	1

§ 6.7 Bei jedem Mannschaftskampf werden zwei identische Spielberichte ausgefüllt. Der Heim- und der Gastverein bewahren je eine der Karten mindestens bis zum Ende der Saison auf. Auf Verlangen des Spielleiters müssen die Spielberichte an ihn geschickt werden. Die Ergebniseingabe und -kontrolle erfolgt durch beide Vereine über das Internet-Portal des SVW am Spieltag bis spätestens 18:00 Uhr.

## § 7 – SONSTIGE BESTIMMUNGEN

§ 7.1 Jeder Verein bzw. jede Abteilung muss bei den Kreisversammlungen mit mindestens einem Vertreter anwesend sein.

§ 7.2 Im Übrigen gelten die Bestimmungen der WTO des SVW.

## § 8 – SCHLUSSBESTIMMUNGEN

§ 8.1 Diese Geschäfts- und Turnierordnung tritt am 11.04.2018 aufgrund Beschluss des Kreistags vom selben Tag in Kraft.

§ 8.2 Änderungen dürfen nur von der Kreisversammlung mit der Mehrheit der anwesenden Stimmberechtigten vorgenommen werden.

## ANHANG

### FIDE-SCHACHREGELN (ZUVOR GEKÜRZTE PASSAGEN)

Hier folgen die Regelungen, auf deren Darstellung zur besseren Lesbarkeit im Hauptteil verzichtet wurde:

#### ARTIKEL 1: WESEN UND ZIELE DES SCHACHSPIELS

1.1 Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, "Schachbrett" genannt, ziehen. Der Spieler mit den hellen Figuren (Weiß) macht den ersten Zug, dann ziehen die Spieler abwechselnd, wobei der Spieler mit den dunklen Figuren (Schwarz) den nächsten Zug ausführt. Ein Spieler "ist am Zug", sobald der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist.

1.2 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so "anzugreifen", dass der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat. Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König "matt gesetzt" und das Spiel gewonnen. Es ist nicht erlaubt, den eigenen König im Angriff stehen zu lassen, den eigenen König einem Angriff auszusetzen oder den König des Gegners zu schlagen. Der Gegner, dessen König matt gesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.

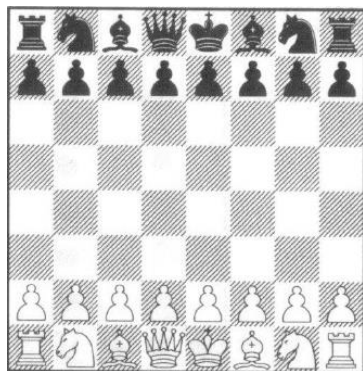
1.3 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen des gegnerischen Königs mehr möglich ist, ist das Spiel "remis" (unentschieden, - siehe Artikel 5.2.b).

#### ARTIKEL 2: DIE ANFANGSSTELLUNG DER FIGUREN AUF DEM SCHACHBRETT

2.1 Das Schachbrett besteht aus einem 8 x 8 Gitter von 64 gleich großen Quadraten, die abwechselnd hell und dunkel sind (die „weißen“ und die „schwarzen“ Felder). Das Schachbrett wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass auf der Seite vor einem Spieler das rechte Eckfeld weiß ist.

2.2 Zu Beginn der Partie hat der eine Spieler 16 helle ("weiße"), der andere 16 dunkle ("schwarze") Figuren. Diese Figuren sind die folgenden: ein weißer König, mit dem gebräuchlichen Symbol K eine weiße Dame, mit dem gebräuchlichen Symbol D zwei weiße Türme, mit dem gebräuchlichen Symbol T zwei weiße Läufer, mit dem gebräuchlichen Symbol L zwei weiße Springer, mit dem gebräuchlichen Symbol S acht weiße Bauern, mit dem gebräuchlichen Symbol ein schwarzer König, mit dem gebräuchlichen Symbol K eine schwarze Dame, mit dem gebräuchlichen Symbol D zwei schwarze Türme, mit dem gebräuchlichen Symbol T zwei schwarze Läufer, mit dem gebräuchlichen Symbol L zwei schwarze Springer, mit dem gebräuchlichen Symbol S acht schwarze Bauern, mit dem gebräuchlichen Symbol

2.3 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist die folgende



2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien"; die acht waagerechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum benachbarten Rand verlaufend, heißt "Diagonale".

#### ARTIKEL 3: DIE GANGART DER FIGUREN

3.1 Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt. Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld gemäß Artikel 3.2 bis 3.8 schlagen könnte. Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zug gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde.

3.2 Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf der er steht.

3.3 Der Turm darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe ziehen, auf der er steht

3.4 Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf der sie steht.

3.5 Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischen stehende Figuren hinweg ziehen.

3.6 Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen mit diesem liegen.

3.7 a) Der Bauer darf vorwärts auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen, sofern dieses Feld nicht besetzt ist, oder b) in seinem ersten Zug entweder wie unter 3.7.a) beschrieben ziehen oder um zwei Felder auf derselben Linie vorrücken, sofern beide Felder nicht besetzt sind, oder c) auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt. d) Ein Bauer, der auf derselben Reihe auf einem unmittelbar angrenzenden Feld wie ein gegnerischer Bauer, der soeben zwei Felder von seiner Anfangsstellung vorgerückt ist, steht, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre. Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird „Schlagen en passant“ genannt. e) Wenn ein Spieler, der am Zug ist, seinen Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe zieht, muss er diesen als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe auf dem Ankunftsfield austauschen. Dieses nennt man das Umwandlungsfeld. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt. Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

3.8 Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen:

a) durch Ziehen auf ein beliebiges angrenzendes Feld,

b) durch Rochieren.

Vor weißer kurzer Rochade Nach weißer kurzer Rochade Vor schwarzer langer Rochade Nach schwarzer langer Rochade

Vor weißer langer Rochade Nach weißer langer Rochade Vor schwarzer kurzer Rochade Nach schwarzer kurzer Rochade

Die Rochade ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turmes auf der ersten Reihe des Spielers, der als ein Königszug gilt und folgendermaßen ausgeführt wird: Der König wird von seiner Anfangsstellung um zwei Felder in Richtung des Turmes, der auf seiner Anfangsstellung stehen muss, hin versetzt; dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.

1) Das Recht zu rochieren ist verloren: a) wenn der König bereits gezogen hat, oder b) mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

2) Die Rochade ist vorübergehend verhindert, a) wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, b) wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

3.9 Ein König "steht im Schach", wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht auf das vom König besetzte Feld ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden. Keine Figur darf einen Zug machen, der entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.

3.10 a) Ein Zug ist regelgemäß, wenn die maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 erfüllt wurden.

b) Ein Zug ist regelwidrig, wenn er eine der maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 nicht erfüllt.

c) Eine Stellung ist regelwidrig, wenn sie nicht durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge erreicht werden kann.



## ANHANG C. ALGEBRAISCHE NOTATION

Bei ihren eigenen Turnieren und Wettkämpfen erkennt die FIDE nur ein einziges System für die Aufzeichnung der Züge, das algebraische, an und empfiehlt, diese einheitliche Schachnotation auch für Schachbücher und Zeitschriften zu verwenden. Partieformulare, die ein anderes als das algebraische System verwenden, dürfen in Fällen, in denen üblicherweise das Partieformular eines Spielers benutzt wird, nicht als Beweismittel verwendet werden. Wenn ein Schiedsrichter bemerkt, dass ein Spieler ein anderes als das algebraische System verwendet, soll er ihn warnend auf diese Anforderung aufmerksam machen.

Beschreibung des Algebraischen Systems

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

C2. Jede Figur wird mit einer Abkürzung bezeichnet, im Deutschen ist dies der groß geschriebene erste Buchstabe ihres Namens.

**Beispiele:** K = König, D = Dame, T = Turm, L = Läufer und S = Springer.

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

**Beispiele:** deutsch: französisch: italienisch englisch: K = König R = Roi R = Re K = King D = Dame D = Dame D = Donna Q = Queen T = Turm T = Tour T = Torre R = Rook L = Läufer F = Fou A = Alfiere B = Bishop S = Springer C = Cavalier C = Cavallo N = Knight (Bauer) (Pion) (Pedone) (Pawn)

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

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

**Beispiele:** e4, d4, a5.

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

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

C7. Resultierend aus den vorangegangenen Regelungen wird jedes der 64 Felder immer mit einer eindeutigen Kombination aus einem Buchstaben und einer Zahl angegeben.

C8. Jeder Zug einer Figur wird angegeben mit

- a) der Abkürzung ihres Namens und
- b) dem Ankunftsfield.

Zwischen a) und b) steht kein Bindestrich.

**Beispiele:** Le5, Sf3, Tdl .

Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield angegeben.

**Beispiele:** e5, d4, a5.

C9. Wenn eine Figur schlägt, kann ein "x" zwischen a) dem der Abkürzung und b) dem Ankunftsfield eingefügt werden.

**Beispiele:** Lxe5, Sxf3, Txd1 ., Siehe auch C10.

Wenn ein Bauer schlägt, muss nicht nur das Ankunftsfield, sondern auch die Herkunftslinie, (dazwischen kann ein "x" stehen). angegeben werden.

**Beispiele:** dx e5, gxf3, axb5.

Im Falle eines Schlagens "en passant" kann "e.p." bei der Aufzeichnung angefügt werden.

**Beispiel:** exd6 e.p.

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

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

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

Beispiele:

- a. Auf g1 und e1 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder Sgf3 oder Sef3, je nachdem.
- b. Auf g5 und g1 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder S5f3 oder S1f3, je nachdem.
- c. Auf h2 und d4 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder Shf3 oder Sdf3, je nachdem.
- d. Falls in den vorangegangenen Beispielen der Springer auf f3 schlägt kann die vorstehende Notation angewandt werden, aber es kann ein "x" eingefügt werden:

- 1) entweder Sgxf3 oder Sexf3,
- 2) entweder S5xf3 oder S1xf3,
- 3) entweder Shxf3 oder Sdx3f3, je nachdem.

C11. Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt von der Abkürzung der neuen Figur.

**Beispiele:** d8D, exf8S, b1L, g1T.

C12. Ein Remisangebot wird mit (=) notiert.

C13. Abkürzungen:

- = Rochade mit Th1 oder Th8 (kleine oder kurze Rochade)
- = Rochade mit Tal oder Ta8 (große oder lange Rochade)
- x = schlägt
- + = Schachgebot
- ++ oder # = Schachmatt
- e.p. = (schlägt) en passant

Die letzten vier Angaben sind freiwillig

Musterpartie:

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5 Sf4 5.Dxd4 d5 6.exd6 e.p. Sxd6 7.Lg5 Sc6 8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kbl (=) oder: 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ed4 4.e5 Sf4 5.Dd4 d5 6.ed6 Sd6 7.Lg5 Sc6 8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kbl (=)

---

## ANHANG 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 algebräischer 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:
  - d) bei einem Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielers der zum Zuge kommt, genommen worden ist,
  - e) eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde,
  - f) 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:
  - d) Ein Ziffernblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhabenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhabenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten.
  - e) 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.
  - f) 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 unterstützten 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.

---

## RICHTLINIE I: HÄNGEPARTIEN

---

E1. a) Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, fordert der Schiedsrichter den Spieler, der am Zuge ist, dazu auf, seinen Zug "abzugeben". Der Spieler muss seinen Zug in unzweideutiger Schreibweise auf sein Partieformular schreiben, dieses und das seines Gegners in einen Umschlag legen und den Umschlag verschließen. Erst danach darf er die Schachuhr anhalten. Solange er die Schachuhr noch nicht angehalten hat, behält der Spieler das Recht, seinen Abgabezug zu ändern. Ein Spieler, der nach der Aufforderung durch den Schiedsrichter seinen Zug abzugeben, auf dem Schachbrett einen Zug ausführt, muss diesen Zug als seinen Abgabezug auf sein Partieformular schreiben.

b) Wenn ein Spieler, der am Zug ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemäÙe Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe und seine verbleibende Restbedenkzeit wird entsprechend notiert.

E2. Folgende Angaben gehören auf den Umschlag:

- a) die Namen der Spieler,
- b) die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug,
- c) die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,
- d) der Name des Spielers, der den Zug abgegeben hat,
- e) die Nummer des abgegebenen Zuges,
- f) ein Remisangebot, falls es noch gültig ist,
- g) Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.

E3. Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.

E4. Wenn ein Spieler Remis anbietet, nachdem sein Gegner seinen Zug abgegeben hat, bleibt das Angebot gültig, bis der Gegner es gemäß Artikel 9.1 angenommen oder abgelehnt hat.

E5. Vor Wiederaufnahme der Partie wird die Stellung unmittelbar vor dem Abgabezug auf dem Schachbrett aufgebaut und die Uhren werden auf die Zeiten gestellt, die jeder Spieler bis zum Partieabbruch verbraucht hatte.

E6. Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, dass er aufgabe, ist die Partie beendet.

E7. Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist.

E8. Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 5, 6.9, 9.6 und 9.7 erfasst werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen Aufzeichnung seines Abgabezuges

- a) mehrdeutig ist, oder
- b) auf eine Art notiert ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen lässt, oder
- c) regelwidrig ist.

E 9. Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren:

- a) Falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt.
- b) Falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, nicht anwesend ist, wird seine Uhr in Gang gesetzt. Bei seinem Eintreffen darf er seine Uhr anhalten und den Schiedsrichter rufen. Dann wird der Umschlag geöffnet und der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt.
- c) Falls der Spieler, der den Zug abgegeben hatte, nicht anwesend ist, hat sein Gegner das Recht, seinen Antwortzug, statt ihn auf normale Weise auszuführen, auf seinem Partieformular aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschließen, seine Uhr anzuhalten und die des abwesenden Spielers in Gang zu setzen. In diesem Fall wird der Umschlag dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen des bis dahin abwesenden Spielers geöffnet.

E10. Ein Spieler verliert die Partie, wenn er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie nach Ablauf der erlaubten Wartezeit am Schachbrett erscheint, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders. Beendet jedoch der Abgabezug die Partie, bleibt es bei dieser Beendigung

E11. Wenn die erlaubte Wartezeit mehr als 0 Minuten ist, gilt folgendes.: Wenn anfangs kein Spieler anwesend ist, läuft für den der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, die Bedenkzeit bis er erscheint, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders oder das Turnierreglement sieht etwas anderes vor.

E12. a) Wenn der Umschlag mit dem Abgabezug abhanden gekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden sind, fortgesetzt. Kann die von jedem Spieler verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, stellt der Schiedsrichter die Uhren ein. Der Spieler, der den Abgabezug gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem er angibt, er habe ihn abgegeben. b) Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit wiederherzustellen, ist die Partie ungültig und es muss eine neue Partie gespielt werden.

E13. Wenn bei der Wiederaufnahme der Partie einer der Spieler vor Ausführung seines ersten Zuges darauf hinweist, dass die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren falsch eingestellt worden sei, muss der Fehler berichtigt werden. Wird der Fehler nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.

E14. Maßgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr des Schiedsrichters. Die Uhrzeiten für den Beginn wird im Voraus bekannt gegeben.

---

## RICHTLINIE II: 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.

---

### RICHTLINIE III: PARTIEN OHNE ZEITINKREMENT EINSCHLIEßLICH ENDSPURTPHASE

---

III.1 Die „Endspurtphase“ ist die Phase in einer Partie, in der alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit abgeschlossen werden müssen.

III.2.1 Die nachfolgenden Richtlinien betreffen die letzte Zeitperiode einschließlich der Endspurtphase. Sie werden nur in Turnieren angewandt, für die dies im Voraus angekündigt wurde.

III.2.2 Diese Richtlinien gelten nur für Turnierschach und Schnellschach ohne Zeitinkrement und nicht für Blitzschach.

III.3.1 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst,

III.3.1.1 wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode außer der letzten geschieht;

III.3.1.2 ist die Partie remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in der alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.

III.4 Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass ein Zeitinkrement von fünf Sekunden für beide Spieler eingeführt 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.

III.5 Wenn Artikel III.4 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 6.11.2). 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.

III.5.1 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. Anderenfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.

III.5.2 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.

III.5.3 Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.

III.6 Wenn das Turnier nicht durch einen Schiedsrichter überwacht wird, gilt das Folgende:

III.6.1 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 kann seinen Antrag damit begründen, dass

III.6.1.1 sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, und/oder

III.6.1.2 sein Gegner keine Versuche unternommen hat, um mit normalen Mitteln zu gewinnen.

Im Fall III.6.1.1 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen.

Im Fall III.6.1.2 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein vollständig ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Endstellung.

III.6.2 Der Antrag wird an einen dafür bestimmten Schiedsrichter übergeben.

## WETTKAMPF- UND TURNIERORDNUNG (WTO) DES SVW

In der Fassung nach dem Verbandstag 29.06.2019.

*Hier werden die im Hauptteil ausgelassenen Abschnitte III bis VI aufgeführt.*

### ABSCHNITT III: EINZELTURNIERE

#### § 15 – WÜRTTEMBERGISCHE-EM - INTERNATIONALES MEISTERTURNIER (WEM-IMT)

- (1) <sup>1</sup>Das Turnier hat den Anspruch als Normturnier zur Erzielung von FIDE Titelnormen nach der jeweils gültigen Fassung der FIDE Anforderungen ausgetragen zu werden.
- (2) <sup>1</sup>Teilnahmeberechtigt sind Spieler aller FIDE Nationen. <sup>2</sup>Eine württembergische Spielberechtigung ist für die Teilnahmeberechtigung nicht erforderlich.
- (3) <sup>1</sup>Das Turnier wird als Rundenturnier gespielt. <sup>2</sup>Das Turnier hat 10 Teilnehmer. <sup>3</sup>Teilnahmeberechtigt sind: a) Die drei Bestplatzierten aus dem Vorjahr, welche eine Spielberechtigung in Württemberg besitzen; b) Die zwei Erstplatzierten aus dem Kandidatenturnier des Vorjahres, mit Spielberechtigung in Württemberg; c) Ein Spieler der eine Spielberechtigung in Württemberg besitzt und der eine Wildcard vom Verbandsspielausschuss erhält. Vorschlagsrecht für Talente U25 haben der Leistungssportreferent, die GKL und der WSJ-Spielleiter. d) Vier Einladungsspieler die eine Wildcard vom Verbandsspielausschuss erhalten. <sup>4</sup>Der Mittelwert der Turnierwertungszahlen soll eine GM-Titelnorm ermöglichen. <sup>5</sup>Einladungsspieler nach (3) Satz d) müssen zum Zeitpunkt der Einladung eine ELO größer 2350 erfüllen. <sup>6</sup>Werden vorqualifizierte Plätze nicht wahrgenommen, vergibt der Verbandsspielausschuss weitere Wildcards, bis die vorgeschriebene Teilnehmerzahl erreicht ist, Nachrücker gibt es nicht. <sup>7</sup>Der Verbandsspielausschuss ist bei der Verteilung der Wildcards dazu angehalten, durch die Auswahl der Spieler die FIDE Anforderungen für Normturniere zu erfüllen.
- (4) <sup>1</sup>Der Sieger erhält den Titel „Internationaler Württembergischer Meister“. <sup>2</sup>Bei Punktgleichheit entscheidet, der direkte Vergleich der punktgleichen Spieler, die Anzahl der gewonnenen Partien, die Feinwertung nach Sonneborn-Berger. <sup>3</sup>Führt auch das nicht zu einer Entscheidung, werden zunächst 2 Schnellpartien mit 15 Minuten + 5 Sekunden pro Zug gespielt. <sup>4</sup>Führt auch das nicht zu einer Entscheidung, so wird eine Armageddon-Partie gespielt. <sup>5</sup>Die Farben hierzu werden vom Schiedsrichter ausgelost.
- (5) <sup>1</sup>Die bestplatzierten Spieler oder Spielerinnen, welche die Anforderungen für die Teilnahmeberechtigung gemäß der Turnierordnung des DSB erfüllen, sind im folgenden Jahr an der Deutschen Schachmeisterschaft (DEM), zur Teilnahme für den SVW berechtigt. <sup>2</sup>Die Anzahl richtet sich nach der Quotierung durch den DSB. <sup>3</sup>Im Falle von Punktgleichheit gilt der gleiche Tiebreak wie beim Turniersieg, siehe (4). <sup>4</sup>Der bestplatzierte Spieler mit aktiver Spielberechtigung in Württemberg wird „Württembergischer Meister 20..“.
- (6) <sup>1</sup>Das Turnier wird mit Preisgeld ausgestattet, der Verbandsspielausschuss setzt dieses im Rahmen des Haushaltsplans fest. <sup>2</sup>Bei Teilnehmern der deutschen Meisterschaft wird ein vom Verbandsspielausschuss zu definierender Anteil des Preisgeldes erst mit Beginn der Teilnahme an der deutschen Meisterschaft ausbezahlt. <sup>3</sup>Teilnehmer der deutschen Meisterschaft erhalten das Startgeld, die Übernachtungskosten und die Fahrtkosten vom SVW erstattet.
- (7) <sup>1</sup>Das Turnier wird mit 9 Runden gespielt. <sup>2</sup>Grundsätzlich wird mit einer Runde pro Tag gespielt. <sup>3</sup>In Einzelfällen sind Doppelrunden zulässig.
- (8) <sup>1</sup>Die Bedenkzeit wird mit der Ausschreibung geregelt, empfehlenswert ist 100 Minuten für 40 Züge, danach 50 Minuten für den Rest der Partie, bei zusätzlich 30 Sekunden pro Zug von Beginn an. <sup>2</sup>Die Bedenkzeit muss die Anforderungen der FIDE an ein Normturnier erfüllen.
- (9) <sup>1</sup>Die Auslosung der Startplätze nimmt das zuständige Mitglied des Verbandsspielausschusses oder der Verbandsspielleiter vor. <sup>2</sup>Dabei ist darauf zu achten, dass die eingeladenen Spieler in den letzten zwei Runden gegeneinander spielen.
- (10) <sup>1</sup>Remisvereinbarungen vor dem 30. Zug sind nur mit Zustimmung des Schiedsrichters zulässig.
- (11) <sup>1</sup>Wer seine Teilnahmeberechtigung nicht wahrnimmt, muss sie neu erwerben.

#### § 16 – WÜRTTEMBERGISCHE-EM - KANDIDATENTURNIER (WEM-KT)

- (1) <sup>1</sup>Grundsätzlich vorqualifiziert sind (maximal 34):
- a) die Absteiger aus dem Internationalen württembergischen Meisterturnier, welche eine Spielberechtigung in Württemberg besitzen; b) die Plätze 3-12 des letzten Kandidatenturniers; c) die fünf Erstplatzierten des Offenen Württembergischen Turniers; d) der Pokalsieger des letzten Jahres; e) der Sieger der U-18-Jugendmeisterschaft des letzten Jahres; f) Die Siegerin der Frauen-Einzelmeisterschaft; g) je 2 Qualifikanten aus den Bezirken. <sup>2</sup>Es können so viele Freiplätze vergeben werden, dass die Zahl der Spieler nicht über 34 steigt. <sup>3</sup>Die Freiplätze werden

vom Verbandsspielausschuss vergeben. <sup>4</sup>Insbesondere sollen Spieler mit einer DWZ oder einer ELO-Zahl über 2000 berücksichtigt werden, der Ausrichter erhält einen Freiplatz, wenn dieser Spieler eine DWZ oder ELO größer 2000 hat.

(2) <sup>1</sup>Das Kandidatenturnier wird in einer Gruppe gespielt. <sup>2</sup>Gespielt werden neun Runden nach CH-System.

(3) <sup>1</sup>Wer seine Teilnahmeberechtigung nicht wahrnimmt, muss sie neu erwerben. <sup>2</sup>In besonderen Härtefällen kann der Verbandsspielausschuss davon befreien.

(4) Bei Punktgleichheit entscheidet die Performancewertung und schließlich das Los über die Platzierung.

(5) <sup>1</sup>Die Bezirksmeister erhalten beim Start im Kandidatenturnier vom SVW ein Antrittsgeld, welches der Verbandsspielausschuss festlegt. <sup>2</sup>Der Verbandsspielausschuss kann einen Organisationsbeitrag erheben.

#### § 17 – WÜRTTEMBERGISCHE-EM - OFFENES TURNIER (WEM-OT)

(1) <sup>1</sup>Das Offene Württembergische Turnier wird offen ausgetragen. <sup>2</sup>Die Obergrenze der Teilnehmerzahl richtet sich nach dem Veranstaltungsort. <sup>3</sup>Die Reihenfolge der Zulassung der Spieler richtet sich nach der Reihenfolge der Anmeldung. <sup>4</sup>Alles weitere regelt die Ausschreibung, welche vom Verbandsspielausschuss erstellt wird.

<sup>5</sup>Teilnahmeberechtigt sind Spieler mit aktiver württembergischer Spielberechtigung. <sup>6</sup>Der Verbandsspielausschuss kann einen Organisationsbeitrag erheben.

#### § 18 – WÜRTTEMBERGISCHE-EM – JUNIOREN U25 (WEM-U25)

(1) <sup>1</sup>Teilnahmeberechtigt für die Juniorenmeisterschaft sind alle Spieler U25 (Stichtag ist der 01. Januar im jeweiligen Spieljahr) mit württembergischer Spielberechtigung. <sup>2</sup>Das Turnier wird offen ausgetragen. <sup>3</sup>Die

Turnierdetails regelt die Ausschreibung, welche durch den Verbandsspielausschuss festgelegt wird. <sup>4</sup>Der Sieger ist „Württembergischer Juniorenmeister 20..“. <sup>5</sup>Der Sieger ist berechtigt als württembergischer Vertreter an der deutschen Juniorenmeisterschaft teilzunehmen, wenn er die Bedingungen gemäß der Turnierordnung des Deutschen Schachbundes erfüllt.

#### § 19 – SONSTIGE TURNIERE

(1) <sup>1</sup>Über die Art der Turniere, ihre Durchführung und über die Zusammensetzung des Teilnehmerfeldes entscheidet der Verbandsspielausschuss. <sup>2</sup>Es können auch Turniere im Zweijahresrhythmus und Mannschaftsturniere durchgeführt werden.

#### § 20 – WÜRTTEMBERGISCHE FRAUEN-EINZELMEISTERSCHAFTEN (WFEM)

(1) <sup>1</sup>In den Jahren vor der DFEM wird als Qualifikationsturnier für die DFEM ein Frauen-Meisterturnier (A-Turnier) durchgeführt. <sup>2</sup>Bis sechs Teilnehmerinnen wird ein Rundenturnier gespielt, ab sieben Teilnehmerinnen fünf Runden nach Schweizer System. <sup>3</sup>Die Siegerin des A-Turniers erhält den Titel „Württembergische Meisterin 20..“ und ist für das nächste Herren-Kandidatenturnier vorberechtigt. <sup>4</sup>Die Erstplatzierten des A-Turniers sind entsprechend der Festlegung der Teilnehmerzahl durch den Bundesspielausschuss berechtigt, an der Deutschen Schachmeisterschaft der Frauen (DFEM) teilzunehmen.

(2) <sup>1</sup>In den Zwischenjahren zum A-Turnier wird ein B-Turnier durchgeführt. <sup>2</sup>Über den genauen Modus entscheidet der Referent / die Referentin für Frauenschach. <sup>3</sup>Die Siegerin eines Frauen B-Turniers erhält den Titel „Württembergische Meisterin 20..“.

(3) Bei Punktgleichheit entscheiden bei beiden Turnieren über die Platzierung in dieser Reihenfolge: a) Sonneborn-Berger- bzw. Buchholz-Wertung, b) direkter Vergleich (sofern es diesen zwischen allen Betroffenen gab), c) zwei Entscheidungspartien mit 2×5 Minuten, d) das Los.

(4) <sup>1</sup>Voraussetzung für die Durchführung des A-Turniers sowie des B-Turniers ist die schriftliche und persönliche Meldung an das Referat Frauenschach. <sup>2</sup>Wenn zum Meldeschluss für ein A-Turnier nicht mindestens zwei und für ein B-Turnier nicht mindestens vier Meldungen vorliegen, kann das Turnier ersatzlos entfallen oder kann die WFEM im Rahmen des Kandidaten-Turniers (vgl. WTO §16) ausgespielt werden, wobei die bestplatzierte Spielerin den Titel „Württembergische Meisterin 20..“ und die damit verbundenen Qualifikationen erlangt. <sup>3</sup>Um eine Zulassung zum Kandidaten-Turnier zu rechtfertigen, muss die Qualifikantin mindestens eine DWZ von 2000 haben müssen die zum Frauen-Turnier gemeldeten Teilnehmerinnen zum Meldeschluss des Frauenturniers eine DWZ >1500 belegen.

#### § 21 – WÜRTTEMBERGISCHE SENIOREN-EINZELMEISTERSCHAFT (WSEM – 50+/65+)

(1) <sup>1</sup>Teilnahmeberechtigte für Württembergische Seniorenmeisterschaften sind Spieler, die mindestens 50 Jahre alt sind. <sup>2</sup>Seniorenturniere werden in zwei Altersgruppen ab 50 (50+) und ab 65 (65+) Jahren ausgetragen. <sup>3</sup>Der Ausrichter kann über eine Zusammenlegung beider Gruppen bei zu geringen Teilnehmerzahlen entscheiden. <sup>4</sup>Für die Platzierung innerhalb der Seniorenturniere wird der Begriff „Nestor/Nestorin“ eingeführt.

<sup>5</sup>Nestoren/Nestorinnen sind Spieler/innen, die mindestens 75 Jahre alt sind. <sup>6</sup>Maßgeblich für alle Altersgrenzen ist

das Alter, das vor dem 1. Januar des der Austragung folgenden Kalenderjahres erreicht wird. <sup>7</sup>Die Offene Württembergische Seniorenmeisterschaft wird in einem Turnier, getrennt in die Gruppen 50+ und 65+, in neun Runden nach Schweizer System ausgetragen. <sup>8</sup>Über ein gemeinsames Turnier mit dem Badischen Schachverband e.V. entscheidet der Seniorenreferent. <sup>9</sup>Der bestplatzierte Teilnehmer der Gruppe 50+ erhält den Titel „Württembergischer Seniorenmeister 50+ 20.“. <sup>10</sup>Die bestplatzierte Teilnehmerin der Gruppe 50+ erhält den Titel „Württembergische Seniorenmeisterin 50+ 20.“. <sup>11</sup>Der bestplatzierte Teilnehmer der Gruppe 65+ erhält den Titel „Württembergischer Seniorenmeister 65+ 20.“. <sup>12</sup>Die bestplatzierte Teilnehmerin der Gruppe 65+ erhält den Titel „Württembergische Seniorenmeisterin 65+ 20.“. <sup>13</sup>Die bestplatzierten über 75jährigen Teilnehmer/innen erhalten den Titel „Württembergische/r Nestorenmeister/in 20.“. <sup>14</sup>Für den Fall, dass eine Württembergische Senioren-Schnellschach- oder eine Senioren-Blitz-Meisterschaft ausgetragen wird, gelten die gleichen Altersgruppen. <sup>15</sup>Der Seniorenreferent entscheidet, ob ein Württembergisches Team an überregionalen Seniorenturnieren/Meisterschaften teilnimmt. <sup>16</sup>Er entscheidet auch über die jeweilige Mannschaftsaufstellung.

---

## ABSCHNITT IV: JUGENDMEISTERSCHAFTEN

---

### § 22 – JUGENDMEISTERSCHAFTEN

(1) <sup>1</sup>Gemäß § 7 der Satzung des SVW sind die Jugendlichen der Schachvereine und Schachabteilungen in der Württembergischen Schachjugend (WSJ) zusammengefasst und regeln die Durchführung der Jugendturniere in eigener Verantwortung. <sup>2</sup>Für Turniere, die nicht auf Verbandsebene ausgetragen werden, sind die Jugendleiter der Schachbezirke und Schachkreise im Rahmen der Regelungen der WSJ zuständig.

---

## ABSCHNITT V: POKALMEISTERSCHAFTEN

---

### § 23 – WÜRTTEMBERGISCHER MANNSCHAFTSPOKAL (VIERERPOKAL) (WMP)

(1) <sup>1</sup>Jeder Bezirk stellt eine Mannschaft. <sup>2</sup>Die beiden mitgliederstärksten Bezirke stellen je eine weitere Mannschaft. <sup>3</sup>Zugelassen sind nur Vereinsmannschaften. <sup>4</sup>Vereine mit einer Mannschaft in der Bundesliga oder 2. Bundesliga und die beiden Finalisten des Vorjahres erhalten auf Antrag einen Freiplatz; die Antragstellung dazu muss zu Saisonbeginn (01.09.) erfolgen und es muss dabei die Mannschaftsmeldung eingereicht werden.

(2) <sup>1</sup>Eine Mannschaft besteht aus 20 Spielern, die zu Beginn der Meisterschaft auf unterster Ebene gemeldet werden müssen. <sup>2</sup>Die Reihenfolge ist nicht vorgeschrieben, sie kann zu jedem Wettkampf aus dem Kontingent der gemeldeten Spieler frei gewählt werden. <sup>3</sup>Die Teilnahmeberechtigung gilt, wenn die Abmeldung eines Spielers als spielaktives Mitglied nach dem 31.05. erfolgt, bis zum Ende des Turniers, auch wenn Spieltermine nach dem 30.06. angesetzt sind. <sup>4</sup>Ab- und Nachmeldungen sind möglich. <sup>5</sup>Spieler eines Vereins dürfen für höchstens zwei Pokal-Mannschaften gemeldet werden.

(3) Für die Pokalmannschaftsmeisterschaft gilt nachstehender Spielplan: Die Vorrunde wird vom Verbandsspielausschuss so ausgelost, dass für die 1. Hauptrunde acht Mannschaften verbleiben; die Mannschaften, die in der Vorrunde gegeneinander spielen müssen, erhalten dieselbe Startnummer, allerdings mit Index a und b versehen.- In der 1. Hauptrunde spielen:

- Partie Nr. 11: Mannschaft Nr. 1 - Mannschaft Nr. 2
- Partie Nr. 12: Mannschaft Nr. 3 - Mannschaft Nr. 4
- Partie Nr. 13: Mannschaft Nr. 5 - Mannschaft Nr. 6
- Partie Nr. 14: Mannschaft Nr. 7 - Mannschaft Nr. 8

In der 2. Hauptrunde spielen:

- Partie Nr. 21: Sieger Partie Nr. 11 - Sieger Partie Nr. 12
- Partie Nr. 22: Sieger Partie Nr. 13 - Sieger Partie Nr. 14

In der 3. Hauptrunde spielen:

- Partie Nr. 31: Sieger Partie Nr. 21 - Sieger Partie Nr. 22

Die 2. und 3. Hauptrunde sollen als „Final Four“ Turnier zentral an einem Wochenende stattfinden.

(4) <sup>1</sup>Das Heimrecht für das erste Spiel wird ausgelost. <sup>2</sup>Spielfreies Weiterkommen zählt als Heimrecht. <sup>3</sup>In den nachfolgenden Begegnungen soll das Heimrecht, auch unter Berücksichtigung der Vorrunde, wechseln. <sup>4</sup>Bei Gleichstand erhält die Mannschaft mit der niedrigeren Startnummer Heimrecht.

(5) <sup>1</sup>Die Gastmannschaft hat an den Brettern eins und vier die weißen Steine. <sup>2</sup>Die Heimmannschaft hat an den Brettern zwei und drei die weißen Steine.

(6) <sup>1</sup>Es hat die Mannschaft gewonnen, welche die Mehrheit der Brettunkte erreicht hat. <sup>2</sup>Bei unentschiedenem Ausgang einer Begegnung wird die Berliner Wertung angewandt. <sup>3</sup>Führt auch das zu Gleichstand, ist zwischen den Mannschaftsführern zu lösen.

(7) Ein Fahrtkostenausgleich findet nicht statt.



(8) <sup>1</sup>Sieger ist Pokalmannschaftsmeister von Württemberg, <sup>2</sup>Er vertritt zusammen mit dem Zweitplatzierten den SVW bei der Deutschen Schach-Pokalmeisterschaft für Mannschaften (DPMM).

#### § 24 – WÜRTTEMBERGISCHER EINZELPOKAL (DÄHNE-POKAL) (WEP)

(1) <sup>1</sup>Den Endkampf um den Pokalsieg auf Verbandsebene bestreiten 16 Spieler. <sup>2</sup>Jeder Bezirk stellt zwei Teilnehmer, die restlichen vier Teilnehmer werden auf die Bezirke entsprechend ihrer Mitgliederzahl aufgeschlüsselt. <sup>3</sup>In den Bezirken (ggf. Kreisen) werden Qualifikationsturniere durchgeführt, zu denen alle Spieler mit einer Spielberechtigung Zugang haben. <sup>4</sup>Die Meldung der qualifizierten Spieler an die Spielleitung muss zum festgesetzten Termin mit folgenden Angaben erfolgen: Vorname, Name, aktuelle Adresse, Telefonnummer, ggf. E-Mail. <sup>5</sup>Fehlerhafte Angaben gehen zu Lasten des meldenden Bezirks.

(2) <sup>1</sup>Es wird nach dem K.O.-System gespielt. <sup>2</sup>Bei unentschiedenem Ausgang der Pokalpartie werden zwei Fünf-Minuten-Blitzpartien gespielt. <sup>3</sup>Besteht auch danach Gleichstand, so wird der Blitzwettkampf bis zur nächsten Gewinnpartie fortgesetzt. <sup>4</sup>Vor der ersten Blitzpartie wird die Farbverteilung neu ausgelost und wechselt in den folgenden Blitzpartien.

(3) <sup>1</sup>Jeder Spieler erhält eine Startnummer, die vom Verbandsspielausschuss ausgelost wird. <sup>2</sup>Es gilt dann nachstehender Spielplan: In der 1. Runde spielen:

•Partie Nr. 11: Spieler Nr. 1 - Spieler Nr.2      •Partie Nr. 12: Spieler Nr. 3 - Spieler Nr. 4 usw.

In der 2. Runde spielen:

•Partie Nr. 21: Sieger Nr. 11 - Sieger Nr. 12.      •Partie Nr. 22: Sieger Nr. 13 - Sieger Nr. 14

In der 3. Runde spielen:

•Partie Nr. 31: Sieger Nr. 21 - Sieger Nr. 22.      •Partie Nr. 32: Sieger Nr.,23 - Sieger Nr. 24.

In der 4. Runde spielen: Partie Nr. 41: Sieger Nr. 31 - Sieger Nr. 32.

(4) <sup>1</sup>Die erstgenannten Spieler haben „Weiß“ und müssen reisen. <sup>2</sup>Das Heimrecht und die Farbe für die erste Runde werden ausgelost. <sup>3</sup>Spielfreies oder kampfloses Weiterkommen ohne Reiseaufwand zählt als Heimrecht. <sup>4</sup>In den nachfolgenden Begegnungen sollen das Heimrecht und die Farbe wechseln. <sup>5</sup>Bei Gleichstand erhält der Spieler mit der niedrigeren Startnummer Heimrecht und "Schwarz". <sup>6</sup>Die Teilnehmer sind verpflichtet, untereinander umgehend Kontakt aufzunehmen, um Spielort und Spieltermin abzusprechen.

(5) Der Pokalsieger ist für das nächste Kandidatenturnier vorberechtigt.

(6) Die beiden Erstplatzierten sind berechtigt, unter Beachtung der Bestimmungen zur Teilnahmeberechtigung gemäß der Turnierordnung des Deutschen Schachbundes, an der Deutschen Schach-Pokalmeisterschaft (Dähne-Pokal) (DPEM) teilzunehmen.

---

### ABSCHNITT VI: BLITZ- UND SCHNELLSCHACHMEISTERSCHAFTEN

---

#### § 25 – ANZUWENDEnde REGELN

(1) <sup>1</sup>Bei Blitzmeisterschaften im Rundenturnier entscheidet bei Punktgleichheit und gegebenenfalls Brettgleichheit: a) die Sonneborn-Berger-Wertung, b) der direkte Vergleich, c) zwei Fünf-Minuten-Blitzpartien bzw. ein Rundenturnier, d) das Los. <sup>2</sup>Bei Schnellschachmeisterschaften entscheidet bei Punktgleichheit und gegebenenfalls Brettgleichheit: a) die Buchholz-Wertung, b) der direkte Vergleich (sofern es diesen zwischen allen Betroffenen gab), c) zwei Fünf-Minuten-Blitzpartien bzw. ein Rundenturnier, d) das Los.

Im Übrigen gilt:

(2) Die Blitzmeisterschaften des SVW werden nach Anhang B der FIDE-Regeln ausgetragen.

(3) Die Schnellschachmeisterschaften des SVW werden nach Anhang A der FIDE-Regeln ausgetragen.

#### § 26 – WÜRTTEMBERGISCHE MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT – BLITZ (WMM-BLITZ)

(1) <sup>1</sup>Die Blitz-Mannschafts-Meisterschaft wird im Rundensystem gespielt. <sup>2</sup>Zugelassen sind nur Vereinskmannschaften. <sup>3</sup>Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern und bis zu sechs Ersatzspielern.

(2) <sup>1</sup>Die Mannschaftsmeldung ist vor Beginn der Meisterschaft in festgelegter Reihenfolge abzugeben. <sup>2</sup>Die Reihenfolge kann während der Meisterschaft nicht geändert werden und zwar von der untersten Ebene an. <sup>3</sup>Nachmeldungen sind nicht statthaft.

(3) Teilnahmeberechtigt sind: 23 Mannschaften aus den Bezirken; jeder Bezirk stellt zwei Mannschaften, die restlichen Mannschaften werden auf die Bezirke entsprechend ihrer Mitgliederzahl aufgeschlüsselt; die vier bestplatzierten Mannschaften der letzten Blitzmannschaftsmeisterschaft, wenn die Mannschaftsmeldung zu Saisonbeginn (01.10.) eingereicht wurde; der ausrichtende Verein stellt eine Mannschaft.



(4) Die Erstplatzierten der Blitz-Mannschafts-Meisterschaft sind, entsprechend der Festlegung der Teilnehmerzahl durch den Bundesspielausschuss, berechtigt, an der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft im Blitzschach (DBlitzMM) teilzunehmen.

#### § 27 – WÜRTTEMBERGISCHE EINZELMEISTERSCHAFT – BLITZ (WEM – BLITZ)

(1) Die Blitz-Einzelmeisterschaft wird im Rundensystem gespielt.

(2) Teilnahmeberechtigt sind: die vier Erstplatzierten der letzten Blitz-Einzelmeisterschaft; 20 Teilnehmer aus den Bezirken; jeder Bezirk stellt zwei Teilnehmer, die restlichen acht Teilnehmer werden auf die Bezirke entsprechend ihrer Mitgliederzahl aufgeschlüsselt; so viele Freiplätze, dass die gesamte Teilnehmerzahl 26 nicht überschreitet.

(3) Die Erstplatzierten der Blitz-Einzelmeisterschaft sind, entsprechend der Festlegung der Teilnehmerzahl durch den Bundesspielausschuss, berechtigt, unter Beachtung der Bestimmungen zur Teilnahmeberechtigung gemäß der Turnierordnung des DSB, an der Deutschen Meisterschaft im Blitzschach (DBlitzEM) teilzunehmen.

#### § 28 – WÜRTTEMBERGISCHE FRAUEN-EM – BLITZ (WFEM–BLITZ)

(1) <sup>1</sup>Bis 14 Teilnehmerinnen wird ein Doppel-Rundenturnier, bis 30 Teilnehmerinnen ein einfaches Rundenturnier, bei mehr als 30 Teilnehmerinnen im Gruppen-System mit Vor- und Endrunde gespielt. <sup>2</sup>In der Vorrunde werden etwa gleich starke Gruppen mit jeweils 8-12 Spielerinnen nach einer aktuellen DWZ-Liste gebildet (z.B. Gruppe 1: Spieler 1, 6, 7, 12; Gruppe 2: Spieler 2, 5, 8, 11; Gruppe 3: Spieler 3, 4, 9, 10). <sup>3</sup>Aus jeder Gruppe steigen gleich viele Spielerinnen in die Endrunde auf. <sup>4</sup>Die Endrunde wird mit 12 Spielerinnen als Rundenturnier ausgetragen. <sup>5</sup>Die Punkte aus den Vorrundengruppen werden nicht übernommen. <sup>6</sup>Die Siegerin erhält den Titel "Württembergische Blitzmeisterin 20..". <sup>8</sup>Die Erstplatzierten sind entsprechend der Festlegung der Teilnehmerzahl durch den Bundesspielausschuss berechtigt, an der Deutschen Meisterschaft der Frauen im Blitzschach (DBlitzEM-F) teilzunehmen.

(2) <sup>1</sup>Die Frauen-Blitz-Mannschaftsmeisterschaft wird jährlich direkt im Anschluss an die Blitz-Einzelmeisterschaft ausgetragen. <sup>2</sup>Es wird ein Rundenturnier gespielt. <sup>3</sup>Bezüglich der Aufstellung, dem Einsatz von Gastspielerinnen und dem Verfahren bei Punktgleichheit gilt § 14 (2) bis (4).

#### § 29 – WÜRTT. MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT – SCHNELL (WMM–SCHNELL)

(1) <sup>1</sup>Die Meisterschaft wird nach Schweizer-System gespielt. <sup>2</sup>Die Meisterschaft ist offen für Vereinsmannschaften die aus Spielern mit Spielberechtigung in Württemberg bestehen, Spielgemeinschaften sind nicht gestattet. <sup>3</sup>Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern und bis zu vier Ersatzspielern. <sup>4</sup>Weitere Details regelt die Ausschreibung.

(2) <sup>1</sup>Die Mannschaftsmeldung ist vor Beginn der Meisterschaft in festgelegter Reihenfolge abzugeben. <sup>2</sup>Die Reihenfolge kann während der Meisterschaft nicht geändert werden.

(3) <sup>1</sup>Die Siegermannschaft erhält den Titel "Schnellschach-Mannschaftsmeister von Württemberg 20..".

(4) <sup>1</sup>Es wird ein Organisationsbeitrag erhoben, der zur Finanzierung der Organisationskosten und des Preisfonds dient. <sup>2</sup>Der Verband garantiert Preise für die drei Erstplatzierten.

#### § 30 – WÜRTTEMBERGISCHE EINZELMEISTERSCHAFT – SCHNELL (WEM – SCHNELL)

(1) <sup>1</sup>Die Schnellschachmeisterschaft wird als Einzelmeisterschaft in einer Gruppe nach Schweizer System gespielt. <sup>2</sup>Sie ist offen für alle Spieler mit einer Spielberechtigung für einen Verein oder eine Schachabteilung im SVW oder im Badischen Schachverband.

(2) <sup>1</sup>Es wird ein Startgeld erhoben, das zur Finanzierung der Organisationskosten und des Preisfonds dient. <sup>2</sup>Der Verband garantiert drei erste Preise. <sup>3</sup>Die Turnierausschreibung erfolgt durch den Veranstalter jeweils rechtzeitig und legt einen Meldeschlusstermin fest.

(3) <sup>1</sup>Der bestplatzierte Spieler mit einer Spielberechtigung im SVW erhält den Titel "Württembergischer Schnellschachmeister 20..". <sup>2</sup>Die besten Spieler mit einer Spielberechtigung im SVW sind, entsprechend der Festlegung der Teilnehmerzahl durch den Bundesspielausschuss, berechtigt, unter Beachtung der Bestimmungen zur Teilnahmeberechtigung gemäß der Turnierordnung des Deutschen Schachbunds, an der nächsten Deutschen Meisterschaft im Schnellschach (DSEM) teilzunehmen.

#### § 31 – WÜRTT. FRAUEN-EINZELMEISTERSCHAFT – SCHNELL (WFEM – SCHNELL)

(1) Die Württ. Frauen-Schnellschachmeisterschaft wird jährlich ausgerichtet und kann in einer gemeinsamen Veranstaltung mit der Herren-Schnellschachmeisterschaft durchgeführt werden. Spielerinnen, die keine aktive Spielberechtigung im SVW haben, werden nicht berücksichtigt (Preise, Wertung, Titel, Qualifikation).

(2) Die bestplatzierte württ. Spielerin erhält den Titel "Württembergische Schnellschachmeisterin 20..".

## SCHIEDSORDNUNG DES SCHACHVERBANDS WÜRTTEMBERG E.V.

In der Fassung nach dem Verbandstag 22.06.2013

### I. ALLGEMEINE VORSCHRIFTEN

#### § 1 GELTUNGSBEREICH

1. Die Schiedsordnung findet auf alle Schiedsverfahren Anwendung, für die nach der Satzung und nach der Wettkampf- und Turnierordnung (WTO) des Schachverbandes Württemberg die Schiedsgerichte zuständig sind.
2. Die Schiedsordnung findet auch Anwendung auf die Schiedsverfahren vorgeschalteten Verfahren (Vorverfahren), vgl. Abschnitt IV, die nach der WTO und anderen Ordnungen des Schachverbandes vorgesehen sind, sowie auf Strafverfahren.
3. Die Regelung der Beilegung von Streitigkeiten innerhalb der Vereine des Schachverbandes Württemberg und bei Veranstaltungen, die sie durchführen und Spielern ohne Verbandszugehörigkeit offen stehen, obliegt diesen Vereinen selbst.

#### § 2 AUFBAU DER SCHIEDSGERICHTSBARKEIT, BESTELLUNG DER MITGLIEDER

1. Die Schiedsgerichtsbarkeit im Schachverband Württemberg wird durch die Bezirksschiedsgerichte und das Verbandsschiedsgericht ausgeübt.
2. Der Verbandstag wählt nach Maßgabe des § 14 Nr. 4h der Satzung die Mitglieder (Vorsitzender, stellvertretender Vorsitzender und Beisitzer des Verbandsschiedsgerichts).
3. Der Bezirkstag wählt die Mitglieder des Bezirksschiedsgerichts (§ 15 Nr. 3d der Satzung).

#### § 3 BESETZUNG DER SCHIEDSGERICHTE

1. Zu Mitgliedern der Schiedsgerichte sollen nur Schachfreunde gewählt werden, die regelkundig sind. Zu Mitgliedern der Schiedsgerichte sollen möglichst nicht solche Schachfreunde bestellt werden, die auf der gleichen oder nachgeordneten Ebene in ausführenden Funktionen tätig sind.
2. Mindestens ein ordentliches Mitglied des Verbandsschiedsgerichts soll die Befähigung zum Richteramt besitzen.

#### § 4 ZUSTÄNDIGKEIT DES BEZIRKSSCHIEDSGERICHTS

1. Das Bezirksschiedsgericht ist zuständig für alle Proteste, Streitigkeiten oder Verfehlungen, die im Zusammenhang stehen mit den von den Bezirken, Kreisen oder Vereinen geleiteten Mannschaftskämpfen oder Einzelturnieren.
2. Das Bezirksschiedsgericht ist ferner zuständig
  - a) für die Entscheidung über die Streitfälle der Schachjugend innerhalb des Bezirks;
  - b) für alle sonstigen Streitigkeiten innerhalb des Bezirks, die sich aus der Allzuständigkeit der Schiedsgerichte gemäß § 17 Nr. 2 der Satzung ergeben.

#### § 5 ZUSTÄNDIGKEIT DES VERBANDSSCHIEDSGERICHTS

1. Das Verbandsschiedsgericht ist zuständig
  - a) für alle Proteste, Streitigkeiten und Verfahren, die im Zusammenhang stehen mit den vom Verbandsspielausschuss geleiteten Mannschaftskämpfen und Einzelturnieren;
  - b) für alle Berufungen und Beschwerden gegen Entscheidungen der Bezirksschiedsgerichte;
  - c) für alle sonstigen Streitigkeiten auf Verbandsebene, die sich aus der Allzuständigkeit der Schiedsgerichte gemäß § 17 Nr. 2 der Satzung ergeben;
  - d) für Zuständigkeitsstreitigkeiten, wenn zwei oder mehr Bezirksschiedsgerichte sich für zuständig erklären oder alle in Betracht kommenden Bezirksschiedsgerichte ihre Zuständigkeit ablehnen;
  - e) für alle Entscheidungen nach § 4, wenn ein Bezirksschiedsgericht nicht gebildet ist oder im Einzelfall, etwa wegen Befangenheit, an der Entscheidung gehindert ist.
2. Das Verbandsschiedsgericht ist ferner für alle Streitfälle der Württembergischen Schachjugend zuständig, soweit keine andere Zuständigkeit oder die Zuständigkeit eines Bezirksschiedsgerichts gegeben ist.

#### § 6 BESETZUNG DER SCHIEDSGERICHTE IM EINZELFALL

1. Die Schiedsgerichte entscheiden in der Besetzung mit einem Vorsitzenden und zwei Beisitzern. Der Vorsitzende und sein Stellvertreter können auch unter Zuziehung eines Beisitzers entscheiden. Der Vorsitzende und bei dessen Verhinderung sein Stellvertreter bestimmen die Beisitzer.

2. Verfügungen zur Vorbereitung der Entscheidung kann der Vorsitzende allein erlassen; er kann die Vorbereitung der Entscheidung und die Fertigung eines Entscheidungsentwurfs einem Mitglied des Schiedsgerichts als Berichterstatter übertragen.
3. Mit Zustimmung der Parteien kann das Schiedsgericht allein durch den Vorsitzenden oder bei dessen Verhinderung durch den stellvertretenden Vorsitzenden entscheiden.

#### § 7 BEFANGENHEIT

1. Mitglieder des Schiedsgerichts dürfen bei der Beratung und Entscheidungsfindung nicht mitwirken, wenn ihr eigener Verein an dem Schiedsfall beteiligt ist oder unmittelbar daraus Nutzen ziehen oder Schaden erleiden kann, oder wenn sonst ein Befangenheitsgrund vorliegt.
2. Sind sowohl der Vorsitzende als auch sein Stellvertreter befangen oder aus anderem Grund verhindert, beauftragt der Vorsitzende einen Beisitzer mit der Durchführung des anhängigen Schiedsverfahrens. Sind danach keine Beisitzer in ausreichender Zahl mehr vorhanden, die mitwirken können, kann der mit der Durchführung des Schiedsverfahrens beauftragte Beisitzer die Richterbank aus Schachfreunden ergänzen, die die Voraussetzungen des § 3 Abs. 1 erfüllen. Vor der Ergänzung soll im Falle des Verbandsschiedsgerichts das Präsidium, in den übrigen Fällen der Leiter des Bezirks gehört werden.

#### § 8 UNABHÄNGIGKEIT

Die Mitglieder der Schiedsgerichte sind unabhängig.

#### § 9 BESCHLEUNIGUNGSGRUNDSATZ

Jeder Schiedsfall soll von den Schiedsgerichten innerhalb eines Monats entschieden werden.

#### § 10 WEITERE VERFAHRENSGRUNDSÄTZE

1. Die Schiedsgerichte erforschen den Sachverhalt von Amts wegen. Den Beteiligten ist dabei Gelegenheit zur Stellungnahme zu geben. Die Schiedsgerichte dürfen über das Protestbegehren nicht hinausgehen, sind aber an die Fassung von Anträgen nicht gebunden.
2. Der Vorsitzende kann den Termin zur mündlichen Verhandlung bestimmen, wenn er dies aus Gründen der Sachaufklärung oder aus sonstigen Gründen, z.B. zur Ermöglichung einer gütlichen Erledigung, für angezeigt hält.
3. Ergänzend sind insbesondere die Regelungen des Allgemeinen Teils des Gesetzes über das Verfahren in Familiensachen und in Angelegenheiten der freiwilligen Gerichtsbarkeit (FamFG) anzuwenden.

#### § 11 FORM DER ENTSCHEIDUNG

Die Schiedsgerichte entscheiden durch Schiedsspruch oder ausnahmsweise durch einstweilige Anordnung.

#### § 12 KOSTENENTSCHEIDUNG

1. Jede Entscheidung eines Schiedsgerichts soll eine Kostenentscheidung enthalten.
2. Die Protestgebühr beträgt beim Bezirksschiedsgericht 50,- Euro, beim Verbandsschiedsgericht 100,- Euro. Die Gebühr ist im voraus an die zuständige Bezirkskasse oder an die Verbandskasse zu zahlen. Liegt kein Protestfall vor, so kann das zuständige Gericht vom Antragsteller eine entsprechende Gebühr erheben. Mit der Protestgebühr oder der Gebühr nach Satz 3 sind die Verfahrenskosten abgegolten, die beim Schiedsgericht selbst entstanden sind.
3. Die Kosten des Verfahrens hat der unterliegende Teil bzw. der bestrafte Teil zu tragen. Hat der Protest Erfolg, wird die Gebühr zurückerstattet. Die Protestgebühr kann ganz oder teilweise zurückerstattet werden, wenn der Protest vor der Entscheidung des Schiedsgerichts zurückgenommen wird oder sich der Rechtsstreit in anderer Weise erledigt. Die Entscheidung liegt im Ermessen des Vorsitzenden des Schiedsgerichts im Vertretungsfalle bei dem stellvertretenden Vorsitzenden. Das nämliche Vorgehen ist bei Berufungsverfahren möglich.
4. Ist auf Antrag eines Beteiligten eine mündliche Verhandlung durchgeführt worden, so können ihm die dadurch entstandenen Mehrkosten auferlegt werden.
5. Außergerichtliche Kosten sind in der Regel nicht zu erstatten.
6. Die Kosten und Geldbußen sind innerhalb eines Monats nach Rechtskraft der Entscheidung an die für das jeweilige Schiedsgericht zuständige Kasse zu bezahlen.

---

## II. SONDERVORSCHRIFTEN FÜR DIE BERUFUNGSINSTANZ

---

#### § 13 BERUFUNGSEINLEGUNG

1. Berufungen gegen die Entscheidungen eines Bezirksschiedsgerichts sind innerhalb von 10 Tagen, gerechnet vom Tage des Zugangs der Entscheidung, mit Gründen einzulegen. Im Falle der Fristversäumung gelten die Vorschriften über die Wiedereinsetzung in den vorigen Stand der Zivilprozeßordnung entsprechend.
2. Die Berufung ist schriftlich in dreifacher Fertigung beim Vorsitzenden des Verbandsschiedsgerichts einzulegen. Zugleich ist die Protestgebühr in Höhe von 100,- Euro bei der Verbandskasse zu entrichten.

#### § 14 VERFAHRENSGRUNDSÄTZE IN DER BERUFUNGSINSTANZ

1. Berufungen sind zugleich mit der Berufungseinlegung, spätestens jedoch in der Frist nach §13 Abs. 1 Satz 1 schriftlich zu begründen. Bei besonders umfangreichen Verfahren kann der Vorsitzende des Verbandsschiedsgerichts eine zusätzliche Begründungsfrist bis zu 4 Wochen einräumen.
2. In Berufungsverfahren ist der Grundsatz des Verbots der Schlechterstellung zu beachten, wenn nur ein Beteiligter Berufung eingelegt hat.

---

### III. WIEDERAUFNAHME UND BEGNADIGUNG

---

#### § 15 WIEDERAUFNAHME DES VERFAHRENS

1. Den Schiedsgerichten ist es untersagt, ohne Wiederaufnahme und Durchführung dieses Verfahrens, von ihnen erlassene Endentscheidungen aufzuheben oder abzuändern.
2. Ein Wiederaufnahmeverfahren in Bezug auf eine Entscheidung des Bezirksschiedsgerichts ist nur zulässig, sofern das Verbandsschiedsgericht zuvor die Einleitung des Wiederaufnahmeverfahrens für zulässig erklärt hat.
3. Eine Wiederaufnahme setzt in jedem Falle voraus, dass
  - a) neue, bisher unbekannte, entscheidungserhebliche Tatsachen vorgebracht werden, die im Erstverfahren nicht berücksichtigt werden konnten, und
  - b) der Antragsteller die Tatsachen nicht früher, d.h. während des Erstverfahrens, hätte vorbringen können, aber nicht vorgebracht hat.
4. Ein Wiederaufnahmeverfahren ist nicht mehr zulässig, wenn es darauf abzielt, Wettkampfergebnisse abzuändern, wenn die Spielrunde unter Einbeziehung von Qualifikationsspielen länger als 3 Monate beendet ist; oder in anderen Fällen, wenn die Entscheidung länger als ein Jahr zurückliegt, sofern sich nicht der Antragsteller gegen eine Bestrafung zur Wehr setzt; im letzteren Falle beträgt die Ausschlussfrist 5 Jahre.
5. Die Absätze 1 bis 4 finden entsprechende Anwendung, wenn nicht die Entscheidung eines Schiedsgerichts, sondern einer Vorinstanz (z.B. Turnierleiter, Kreisspielleiter, Bezirksspielleiter, Verbandsspielleiter) nachträglich abgeändert werden soll.

#### § 16 GNADENGESUCHE

Gnadengesuche sind nur zulässig, soweit das Schiedsgericht oder ein Spielleiter auf eine Strafe erkannt haben. Zu dem Gesuch, das beim Verbandspräsidenten oder beim Bezirksleiter einzureichen ist, wird das Schiedsgericht oder der Spielleiter gehört, das/der die letzte Entscheidung getroffen hat. Über das Gnadengesuch entscheidet auf Bezirksebene der Bezirksleiter nach Anhörung der Bezirksleitung und des Rechtsberaters, auf Verbandsebene der Verbandspräsident nach Anhörung des Präsidiums.

---

### IV. SONDERBESTIMMUNGEN FÜR VORVERFAHREN UND STRAFVERFAHREN

---

#### § 17 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

1. (Instanzenzug)
  - a) Streitigkeiten, die sich bei Mannschafts- und Einzelwettbewerben ergeben, sind an Ort und Stelle vom Turnierleiter zu entscheiden.
  - b) Gegen diese Entscheidung kann bei der zuständigen Spielleitung innerhalb von 10 Tagen Einspruch eingelegt werden.
  - c) Der betreffende Spielleiter soll über einen Einspruch innerhalb von 10 Tagen entscheiden und seine Entscheidung den Beteiligten bekanntgeben.
  - d) Waren am Spieltag die Gründe für einen Einspruch nicht bekannt, so kann innerhalb von 10 Tagen nach Bekanntwerden der Gründe bei der zuständigen Spielleitung Einspruch erhoben werden. Diese soll innerhalb von 10 Tagen entscheiden.

2. Bei Turnieren, die nicht zum normalen Spielbetrieb gehören, sowie bei Pokalwettbewerben, Schnellschachmeisterschaften etc., kann der Veranstalter von Abs. 1 abweichende Regelungen vorsehen.
3. (Protest)
  - a) Sind Mannschaften oder einzelne Spieler mit der Einspruchsentscheidung des Spielleiters nicht einverstanden, können sie binnen 10 Tagen (Datum des Poststempels) dagegen Protest einlegen. Der Protest ist in dreifacher Fertigung schriftlich an den Vorsitzenden des zuständigen Schiedsgerichts zu richten. Die Frist ist auch gewahrt, wenn der Protest an den Spielleiter rechtzeitig abgesandt ist. Protest kann direkt eingelegt werden, wenn der Spielleiter von Amts wegen ein Ergebnis abändert.
  - b) Sobald Protest eingelegt ist, kann der Spielleiter seine Entscheidung nicht mehr abändern. Der Spielleiter hat die bei ihm angefallenen Akten über den Schiedsfall dem Vorsitzenden des Schiedsgerichts zu übermitteln. Er hat spätestens zu diesem Zeitpunkt die Spielberichtskarten von den Mannschaften anzufordern und nur elektronisch geführten Schriftverkehr ausgedruckt zu übermitteln.
4. Vorgänge, die zum Zeitpunkt der ersten Ahndung durch den Spielleiter oder ein Schiedsgericht länger als ein Jahr zurückliegen, werden nicht verfolgt.

#### § 18 STRAFBESTIMMUNGEN

1. Strafen und Sanktionen können vom Verbandsschiedsgericht und von den Bezirksschiedsgerichten und, nach Maßgabe der in Abs. 4 getroffenen Regelung, auch von der zuständigen Spielleitung ausgesprochen werden.
2. Voraussetzung für die Verhängung einer Strafe ist, dass ein Regelverstoß oder ein grob unsportliches Verhalten vorliegt und dem Verein, der Mannschaft oder dem Spieler ein Schuldvorwurf zu machen ist. Jede verhängte Strafe muss die Umstände des Einzelfalls würdigen. Sie muss angemessen und erforderlich sein. Sanktionen müssen den Grundsatz der Gleichbehandlung beachten.
3. Es werden nach Maßgabe des Absatzes 2 ausgesprochen:
  - a) (Fehlende Spielberechtigung): Für das Spielen eines nicht oder noch nicht spielberechtigten, eines gesperrten oder ausgeschlossenen Spielers oder, wenn dieser seine Spielberechtigung verloren oder sie unter Verstoß gegen die Sperrbestimmungen erschlichen hat: eine Sperre für den Spieler von 1 bis 6 Monaten, im Wiederholungsfall eine solche von einem Jahr.
  - b) Für das Spielenlassen eines solchen Spielers für den Verein einen Verweis oder eine Geldbuße von 100,- Euro bis 150,- Euro oder eine Spielsperre für die betreffende Mannschaft von 1 bis 3 Monaten; in besonders schwerwiegenden oder in Wiederholungsfällen eine Geldbuße von 150,- Euro bis 300,- Euro und eine Spielsperre für die Mannschaft bis zu einem Jahr.
  - c) (Nichtantreten): Sofern eine Mannschaft ohne Genehmigung von den Verbandsspielen zurücktritt oder zu einem Pflichtspiel nicht antritt: für den Verein eine Geldbuße von 25,- Euro bis 300,- Euro.
  - d) (Unsportliches Verhalten): Bei grob unsportlichem Verhalten gegen Mannschaften oder einzelne Spieler im Zusammenhang mit dem Wettkampfbetrieb eine Sperre von 1 bis 3 Monaten oder Geldbußen von 50,- Euro bis 400,- Euro.
4. (Zuständigkeit, Geltungsbereich)
  - a) Verweise, Geldbußen und Sperren bis zu 3 Monaten dürfen von den zuständigen Spielleitern verhängt werden. In den anderen Fällen hat der Spielleiter die angefallenen Akten dem zuständigen Schiedsgericht zu übermitteln und eine Stellungnahme zu dem Vorgang abzugeben.
  - b) Erlässt der Spielleiter keine Entscheidung nach vorstehendem Absatz 3 und stellt er keinen Antrag an das zuständige Schiedsgericht, können sowohl der jeweilige Spielgegner als auch das dem Spielleiter gleichrangige Verbandsgrremium (Präsident, Bezirks- oder Kreisvorsitzender) einen Antrag auf Verhängung einer Sanktion beim Schiedsgericht innerhalb einer Frist von einem Monat nach dem Vorfall stellen.
  - c) Ausgesprochene Sperren gelten für alle offiziellen Veranstaltungen des Schachverbandes, der Schachbezirke und der Schachkreise. Gesperrte Spieler werden für übergeordnete Wettkämpfe nicht gemeldet.
  - d) Sperren des Deutschen Schachbundes oder anderer Schachlandesverbände werden in der Regel übernommen.