

**Hessischer Schachverband  
Bezirk IX – Lahn**

**Ergänzende  
Turnierordnung**

**zur Turnierordnung des Hessischen Schachverbandes,  
zuletzt geändert und aktualisiert: Mai 2026**

**Diese Turnierordnung beinhaltet alle Änderungen, die einschließlich des  
Bezirkskongresses 2026 beschlossen wurden**

<b>Abkürzungen:</b>	<b>HSV</b>	<b>Hessischer Schachverband</b>
	<b>TO</b>	<b>Turnierordnung</b>
	<b>TL</b>	<b>Turnierleiter</b>
	<b>BZ</b>	<b>Bezirk IX im Hessischen Schachverband</b>
	<b>DSB</b>	<b>Deutscher Schachbund</b>
	<b>FIDE</b>	<b>Federation Internationale d'Échecs</b>

## A. Spielberechtigung

1. <sup>1</sup>An den Meisterschafts- und Pokalspielen des BZ dürfen nur Spieler teilnehmen, die Mitglieder eines Vereines des BZ sind, sofern nicht anders geregelt.

<sup>2</sup>Die Mitglieder müssen ihre Verpflichtungen gegenüber Verein und BZ erfüllt haben.

<sup>3</sup>Als Nachweis der Spielberechtigung gilt die jeweils neueste DSB-Mitgliederliste (Ziffer 109 HSV-TO) bzw. die vorläufige Spielberechtigung (Ziff. 110 HSV-TO) oder eine Gastspielgenehmigung für weibliche Mitglieder (Ziffer 58 HSV-TO). <sup>4</sup>Die Spielberechtigung beginnt mit dem Ausstellungsdatum der Mitgliederliste, der Gastspielgenehmigung oder einem vom Leiter der Spielerpassstelle explizit angegebenem Datum, bestätigt durch seine Unterschrift. <sup>5</sup>Vorläufige Spielberechtigungen werden gegebenenfalls (z.B. Ausfall der Spielerpassstelle durch Krankheit, Urlaub o.ä.) mit dem Poststempel der Beantragung gültig. <sup>6</sup>Die Beantragung muss in Textform erfolgen.

2. <sup>1</sup>Jeder Spieler kann im Laufe des Spieljahres nur für einen Verein des DSB starten. <sup>2</sup>Das Spieljahr beginnt am 1. September jedes Jahres. <sup>3</sup>Das Nähere hierzu regelt Ziff. 110 der HSV-TO.

3. <sup>1</sup>Jeder Spieler, der für einen Verein des BZ auf der aktuellen DSB-Mitgliederliste steht, gehört damit dem HSV und BZ an.

<sup>2</sup>Die Möglichkeit, einem weiteren Verein anzugehören, wird damit nicht berührt. <sup>3</sup>In einem solchen Fall erfolgt die Anmeldung bei der Spielerpassstelle des HSV als passives Mitglied.

4. <sup>1</sup>Zum Nachweis der Spielberechtigung ist entweder eine vorläufige Spielberechtigung oder eine aktuelle Mitgliederliste (bzw. Kopie) bei Lehrgängen sowie Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften vorzulegen.

## B. Turniere

5. <sup>1</sup>Im Bezirk sollen folgende Turniere einmal jährlich durchgeführt werden:

- Einzelmeisterschaft
- Mannschaftsmeisterschaft
- Dameneinzelmeisterschaft
- Blitzmeisterschaft
- Blitzmannschaftsmeisterschaft
- Mannschaftspokalturnier
- Seniorenmeisterschaft
- Schnellschachmeisterschaft

<sup>2</sup>Die Abwicklung der Jugendturniere ist in einer besonderen Ordnung geregelt, die Anlage zu dieser TO ist.

### B I Einzelmeisterschaft

6. <sup>1</sup>Der Austragungsmodus der Einzelmeisterschaft wird vom BZ-Vorstand bestimmt.

<sup>2</sup>Der Sieger erhält den Titel „Bezirksmeister“ und ist zur startgeldfreien Teilnahme am Meisterturnier des HSV in der seiner Spielstärke entsprechenden Gruppe berechtigt. <sup>3</sup>Dies gilt allerdings nur, wenn die Meisterschaft in einem Turnier mit Normalrunden ausgespielt wurde.

7. <sup>1</sup>Meldeschluss ist 15 Minuten vor dem vom TL angesetzten Beginn der ersten Runde. <sup>2</sup>Die Gegner werden ausgelost, jedoch sollen Spieler des gleichen Vereins in den ersten beiden Runden nicht aufeinandertreffen.

Austragungstag sollte jeweils ein Freitag sein.

<sup>3</sup>Spielverlegungen sind – bis auf die letzte Runde – grundsätzlich möglich, müssen dem TL jedoch angezeigt werden. <sup>4</sup>Verlegte Spiele müssen aber immer bis zum Spieltag der nächsten Runde beendet sein.

<sup>5</sup>Es gilt die Bedenkzeit laut Ziffer 35. <sup>6</sup>Bei Punktgleichheit des ersten Platzes entscheidet ein Stichkampf mit vertauschten Farben, danach die Buchholzwertung.

## B II Mannschaftsmeisterschaft

### 8. Klasseneinteilung

<sup>1</sup>Die Durchführung der Senioren-Mannschaftsmeisterschaften innerhalb des Bezirks wird flexibel gehandhabt und von Jahr zu Jahr den geänderten Erfordernissen (i.E. der Anzahl und Größe der gemeldeten Mannschaften) angepasst.

<sup>2</sup>Die Anzahl der Spielklassen im Bezirk, die Anzahl der Mannschaften innerhalb einer Spielklasse, die Anzahl der Spieler einer Mannschaft, sowie die Spielmodi sind variabel.

<sup>3</sup>Zu Beginn einer neuen Saison müssen u.U. Klasseneinteilung und Spielmodi geändert werden. <sup>4</sup>Ausgehend von den Ergebnissen der letzten Saison formuliert der TL einen Vorschlag für die Einteilung der Mannschaften in der neuen Saison. <sup>5</sup>Anschließend werden die Vereine aufgefordert, ihre Mannschaften zu melden. <sup>6</sup>Falls die tatsächlichen Mannschaftsmeldungen vom ursprünglichen Vorschlag abweichen, entscheidet der Bezirksvorstand über die endgültige Ausgestaltung der Spielklassen.

### 9. Spielklassen

<sup>1</sup>Im BZ kann es bis zu vier (4) Spielklassen geben:

- Bezirksliga (BL)
- Bezirksklasse (BK)
- Kreisliga (KL)
- Kreisklasse (KK)

<sup>2</sup>Die verschiedenen Spielklassen sind hierarchisch in der vorgenannten Reihenfolge geordnet.

<sup>3</sup>Der Erstplatzierte einer Spielklasse erhält am Ende der Meisterschaft den Titel „Meister“ dieser Klasse und ist zum Aufstieg in die nächsthöhere Klasse berechtigt.

<sup>4</sup>Der Meister der Bezirksliga ist zur Teilnahme an den Meisterschaftsspielen der Landesklasse des HSV berechtigt. <sup>5</sup>Verzichtet der Meister der Bezirksliga auf den Aufstieg, so geht das Aufstiegsrecht nacheinander auf die jeweils nächstplatzierten Mannschaften über.

<sup>6</sup>In jeder Spielklasse außer der untersten gibt es mindestens einen (1) Absteiger (siehe dazu Punkt 12).

### 10. Spielmodus

<sup>1</sup>Eine Klasse kann aus 6, 8 oder 10 Mannschaften bestehen. <sup>2</sup>Bei der Einteilung der Klassen wird angestrebt, diese Zahlen exakt zu erreichen. <sup>3</sup>Falls sich doch einmal eine Klasse mit 5, 7 oder 9 Mannschaften ergeben sollte, wird um ein „Freilos“ aufgestockt und der nächst höhere Modus gewählt.

<sup>4</sup>In Abhängigkeit von der Anzahl der Mannschaften bestimmt sich der Spielmodus:

Mannschaften	Spielmodus	Spieltage
6	Jeder gegen Jeden mit Hin- und Rückrunde	10

8	Jeder gegen Jeden in einfacher Runde, danach Auf- und Abstiegsrunde zu je 4 Mannschaften	10
10	Jeder gegen Jeden in einfacher Runde	9

## 11. Mannschaftsstärke

<sup>1</sup>Eine Mannschaft besteht aus 4, 6 oder 8 Spielern.

<sup>2</sup>Innerhalb einer Klasse treten nur Mannschaften mit gleicher Spielerzahl gegeneinander an.

<sup>3</sup>Für die verschiedenen Spielklassen gelten folgende Mindeststärken:

- Bezirksliga 8
- Bezirksklasse 6
- Kreisliga 4
- Kreisklasse 4

12. <sup>1</sup>Der Abstieg ist in allen Klassen variabel gestaltet, soweit Abstiege aus den höheren Klassen dies nötig machen; d.h. die Anzahl der Absteiger ist jeweils so groß, dass unter Berücksichtigung der Aufsteiger die vorgesehene Anzahl der Mannschaften in den Klassen erhalten bleibt.

**<sup>2</sup>Zurückgezogene Mannschaften gelten als Absteiger aus ihrer Klasse!**

<sup>3</sup>Es soll jedoch in jeder Klasse (außer in der untersten Klasse) immer mindestens einen (1) Absteiger geben; es sei denn, dass die Regelung lt. Ziffer 13 Abs. 6 Anwendung findet.

13. <sup>1</sup>Spätestens zu dem vom TL bekannt zu gebenden Termin melden die Vereine ihre Mannschaften getrennt nach Spielklassen in der jeweils nach Ziffer 11 definierten Mannschaftsstärke.

<sup>2</sup>Zu diesem Termin hat die Meldung der Spieler zu erfolgen.

<sup>3</sup>Die Spieler sind mit Name, Vorname und der laufenden Nummer aus der Mitgliederliste aufzuführen und müssen zum Zeitpunkt der Meldung im Besitz einer Spielberechtigung für den Verein sein.

<sup>4</sup>Die Reihenfolge der gemeldeten Spieler ist für das laufende Jahr als Brettfolge verbindlich.

<sup>5</sup>Es wird jedoch zugelassen, dass Stammspieler, die nach der gemeldeten Brettfolge benachbart sind, ihre Plätze miteinander tauschen können. <sup>6</sup>Fallen Stammspieler aus, dann kann aufgerückt werden. <sup>7</sup>Das Recht nunmehr benachbarter Stammspieler, ihre Plätze tauschen, bleibt bestehen.

<sup>8</sup>Wird nicht aufgerückt, sind die Partien fehlender Stammspieler als verloren zu werten, ebenso die des etwa fehlenden Gegners.

<sup>9</sup>Ersatzspieler dürfen nur hinter Stammspielern eingesetzt werden. <sup>10</sup>Ein Platztausch mit diesen ist ausgeschlossen. <sup>11</sup>Der TL hat anhand der Turnierberichte nachzuprüfen, ob die Brettfolge eingehalten wurde und Verstöße nach Ziffer 22 zu ahnden.

<sup>12</sup>Sollte bis zum Meldeschluss eine Spielklasse nicht voll besetzt sein, werden zunächst die Mannschaften der Aufstiegsrunde der nächst niederen Klasse in der Reihenfolge ihrer Platzierung zwecks Aufstieg befragt. <sup>13</sup>Sollten diese ablehnen, darf der sportliche Absteiger in der Klasse verbleiben.

14. <sup>1</sup>Ein für eine Spielklasse als Stammspieler gemeldeter Spieler ist in einer niedrigeren – auch als Ersatz – nicht spielberechtigt. <sup>2</sup>Hat ein Spieler im Laufe eines Spieljahres dreimal als Ersatz in einer höheren Klasse gespielt, so darf er in einer niedrigeren Spielklasse während dieses Spieljahres nicht mehr eingesetzt werden.

<sup>3</sup>Grundsätzlich darf ein Spieler an einem Kalendertag nur für eine Mannschaft gemeldet werden.

<sup>4</sup>Wird ein Spieler an einem Kalendertag in mehreren Mannschaften eingesetzt, gilt er für die jeweils rangniedere Mannschaft als nicht spielberechtigt (Ziff. 16).

<sup>5</sup>Verlegte Wettkämpfe rechnen zum ursprünglichen Termin. <sup>6</sup>Ziffer 14 S.1 bis S.5 sind auch dann anzuwenden, wenn die ranghöhere Mannschaft eines Vereins in einer Spielklasse des HSV oder des DSB spielt.

15. <sup>1</sup>Für alle Spielklassen (außer der untersten) dürfen höchstens zwei (2) Mannschaften des gleichen Vereines zugelassen werden. <sup>2</sup>Spielen in einer Spielklasse zwei Mannschaften eines Vereines, dann
- <sup>3</sup>ist der Wettkampf dieser beiden Mannschaften in der ersten Runde auszutragen
  - <sup>4</sup>ist es zulässig, dass
    - i. <sup>5</sup>Stammspieler der nominal niedrigeren Mannschaft als Ersatzspieler in der nominal höheren Mannschaft unbegrenzt oft eingesetzt werden und
    - ii. <sup>6</sup>Ersatzspieler (nicht aufgestellte Spieler oder Spieler aus unteren Klassen) in beiden Mannschaften bis zu zweimal eingesetzt werden; beim dritten Einsatz für eine der beiden Mannschaften hat sich der betreffende Ersatzspieler „festgespielt“, d.h. ein weiterer Einsatz im Laufe des Spieljahres in einer anderen Mannschaft ist nicht mehr möglich.
16. <sup>1</sup>Der gastgebende Verein sorgt für ein geeignetes Spiellokal und ausreichendes Spielmaterial. <sup>2</sup>Notfalls ist der Gegner rechtzeitig aufzufordern, fehlendes Material mitzubringen.
- <sup>3</sup>Vor Beginn jedes Wettkampfes haben die Mannschaftsführer ihre Mannschaftsaufstellung mit Namen und Vornamen der Spieler dem Wettkampfleiter schriftlich bekannt zu geben und die Nachweise der Spielberechtigung (Ziff. 1 Abs. 3) vorzulegen.
- <sup>4</sup>Sofern der gastgebende Verein selbst den Wettkampfleiter stellt, hat er seine Mannschaftsaufstellung zuerst schriftlich niederzulegen und darf diese nicht mehr ändern, sobald die Gastmannschaft ihre Mannschaftsaufstellung dem Wettkampfleiter übergeben hat.
- <sup>5</sup>Kann ein Nachweis der Spielberechtigung nicht vorgewiesen werden, so hat der Wettkampfleiter dies in seinem Spielbericht ausdrücklich zu vermerken. <sup>6</sup>War der zuständige Verein zum Zeitpunkt des Wettkampfes nicht im Besitz einer Spielberechtigung, haben der betreffende Spieler und die nachfolgenden Bretter seiner Mannschaft verloren. <sup>7</sup>Dies gilt auch dann, wenn die Tatsache der Nichtberechtigung erst im Laufe des Spieljahres bekannt wird. <sup>8</sup>Pro Wettkampf dürfen bis zu vier Gastspielerinnen (Ziffer 58 HSV-TO) eingesetzt werden. <sup>9</sup>Eine Kopie der Gastspielgenehmigung ist der Mannschaftsmeldung beizulegen, sofern die Gastspielgenehmigung nicht bereits in dem Ligaverwaltungssystem des HSV erteilt worden ist.
17. <sup>1</sup>Mannschaftskämpfe sind an Samstagen auszutragen.
- <sup>2</sup>Vereinbarungen über Verlegungen sind dem TL unter Angabe der Gründe mitzuteilen.
- <sup>3</sup>Wünscht eine Mannschaft eine Verlegung, so sind die Gründe hierfür dem TL darzulegen.
- <sup>4</sup>Hält der TL die Begründung für berechtigt, so muss die gegnerische Mannschaft der Verlegung zustimmen.
- <sup>5</sup>Den neuen Spieltermin bestimmt der TL nach den Vorschlägen der gegnerischen Mannschaft.
- <sup>6</sup>Anträge auf Verlegungen müssen mindestens zwei Wochen vor dem angesetzten Termin dem TL vorliegen. <sup>7</sup>Nachholwettkämpfe sollen bis zur nächsten Runde und müssen bis zur letzten Runde entschieden sein.
- <sup>8</sup>Anträgen auf Spielverlegung muss stattgegeben werden, wenn teilnehmende Spieler oder Mannschaften an übergeordneten Meisterschaften teilnehmen, für die sie sich auf Bezirksebene qualifiziert haben (z.B. Hessenmeisterschaften, Deutsche Meisterschaften, etc.).
- <sup>9</sup>Wettkämpfe der letzten Spielrunden dürfen nicht verlegt werden.

<sup>10</sup>Mannschaftswettkämpfe müssen stets geschlossen durchgeführt werden.

<sup>11</sup>Es gilt die Bedenkzeit laut Ziffer 35.

18. <sup>1</sup>Spielbeginn ist grundsätzlich um 17 Uhr, in der Kreisliga um 16 Uhr.

<sup>2</sup>Aus verkehrstechnischen Gründen (schlechte Straßenverhältnisse) ist eine Spielverlegung auf Antrag bis zu zwei Stunden vor Spielbeginn, in Ausnahmesituationen auch noch kurzfristiger, möglich. <sup>3</sup>Die Entscheidung trifft der TL, der auch einen neuen Spieltermin festlegt.

19. <sup>1</sup>Der gastgebende Verein – bei Spielen an einem neutralen Ort gilt der in der Paarung an erster Stelle genannte Verein als Gastgeber – führt an den Brettern mit ungerader Zahl die schwarzen Steine.

20. <sup>1</sup>Bei Mannschaftskämpfen wird wie folgt gewertet:

Sieg	2 Punkte
Unentschieden	1 Punkt
Niederlage	0 Punkte

<sup>2</sup>Ergibt sich nach der vorstehenden Wertung beim Endstand eines Turniers zwischen Mannschaften Punktgleichheit, so entscheidet die höhere Zahl der Brettpunkte.

<sup>3</sup>Haben zwei Mannschaften auch gleiche Brettpunkte aufzuweisen, so ist ein Stichkampf (einrundig) auszutragen. <sup>4</sup>Geht der Stichkampf unentschieden aus, dann entscheidet die Berliner Wertung, danach notfalls das Los.

21. <sup>1</sup>Ungerechtfertigtes Fernbleiben einer Mannschaft wird für diese mit 0 Mannschafts- und mit 0 Brettpunkten, für die angetretene Mannschaft mit 2 Mannschafts- und der höchstmöglichen Anzahl Brettpunkte gewertet.

<sup>2</sup>Eine Mannschaft, die ungerechtfertigt nicht oder nicht mindestens mit der Hälfte der vorgeschriebenen Spieleranzahl antritt, wird mit einer Geldbuße nach Ziff. 58 Abs. 3 belegt.

<sup>3</sup>Dies gilt nicht, wenn mindestens 24 Stunden vor dem Wettkampf der Gegner und der TL über das Fernbleiben unterrichtet werden.

22. <sup>1</sup>Bei Verstößen gegen die Brettfolge (s. Ziffer 13) werden die Partien derjenigen Spieler als verloren gewertet, die in der Brettfolge zu tief eingesetzt wurden. <sup>2</sup>Ein Stammspieler verstößt gegen die Brettfolge, wenn er hinter einem Stammspieler eingesetzt wird, hinter dem er unter Berücksichtigung von Ziff. 13 nicht eingesetzt hätte werden dürfen. <sup>3</sup>Werden Ersatzspieler vor Stammspielern eingesetzt, verlieren die danach gestellten Stammspieler.

Auslegungshinweise:

Aufstellung: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1 => nur Ranglisten-Nr. 1 wird genullt.

Aufstellung: 1, 5, 3, 2, 6, 7, 8, E => nur Ranglisten-Nr. 2 wird genullt.

Aufstellung: 1, 5, 2, 3, 8, E, 6, E => Ranglisten-Nr. 2 und 6 werden genullt.

Aufstellung A: 1, 5, 2, 3, 8, E, 6, E spielt gegen Aufstellung B: 2, 3, 1, 4, 5, 6, E, 8  
=> Wertung Brett 1, 2, 4, 5, 6 wie gespielt, Brett 3 -:-, Brett 7 -:-+, Brett 8 +:-

### B III Dameneinzelmeisterschaft

23. <sup>1</sup>Teilnahmeberechtigt ist jede Dame, die die Bedingungen der Ziffern 1 bis 3 erfüllt. <sup>2</sup>Gegebenfalls sind die FIDE-Regeln für Schnellschach anzuwenden.

24. <sup>1</sup>Die beste aktive Spielerin des Bezirks erhält den Titel „Bezirks – Damenmeisterin“ und ist zur startgeldfreien Teilnahme an den Hessischen Dameneinzelmeisterschaften berechtigt.

## B IV Blitz Einzelmeisterschaft

25. <sup>1</sup>Für die Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften gelten grundsätzlich die Turnierregeln für Blitzturniere der FIDE. <sup>2</sup>Ausnahmen müssen mit der Ausschreibung bekannt gemacht werden.
26. <sup>1</sup>Die Meisterschaften sind grundsätzlich in der Teilnehmerzahl nicht begrenzt, sofern die räumlichen Gegebenheiten dies nicht erforderlich machen. <sup>2</sup>Die Bedingungen zum Turnierablauf legt der TL fest.
27. <sup>1</sup>Der beste aktive Spieler des Bezirks erhält den Titel „Bezirks – Blitzmeister“, die beste Dame des Turniers den Titel „Bezirks – Blitzmeisterin“.
- <sup>2</sup>Bei Punktgleichheit entscheidet über den Titel ein Stichkampf über zwei Partien mit vertauschten Farben, bei weiterer Punktgleichheit weitere Blitzpartien, wobei der erste Sieg entscheidet.

## B V Blitzmannschaftsmeisterschaft

28. <sup>1</sup>Die Meisterschaft ist grundsätzlich in der Teilnehmerzahl nicht begrenzt, sofern die räumlichen Gegebenheiten dies nicht erforderlich machen. <sup>2</sup>Die Bedingungen zum Turnierablauf legt der TL fest.
29. <sup>1</sup>Der Sieger erhält den Titel „Bezirks – Blitz – Mannschaftsmeister“ und ist zur Teilnahme an den Blitz – Mannschaftsmeisterschaften des HSV berechtigt.

## B VI Mannschaftspokal

30. <sup>1</sup>Das Pokalturnier wird mit Vierermannschaften im K.O.-System ausgetragen. <sup>2</sup>Vor der zweiten Runde (ggf. durch eine Zwischenrunde) muss die Zahl der Teilnehmer durch zwei teilbar sein. <sup>3</sup>Mannschaften des gleichen Vereines sollen in den ersten beiden Runden nicht aufeinandertreffen.
31. <sup>1</sup>Die Vereine melden die Mannschaften in beliebiger Zahl gem. Ziffer 13 unter Angabe einer Rangfolge. <sup>2</sup>Es gelten auch die übrigen Bestimmungen der Ziffer 13 mit der Ausnahme, dass weder Stamm- noch Ersatzspieler in einer rangniedrigeren Mannschaft als in der vorhergehenden Runde eingesetzt werden dürfen. <sup>3</sup>Bei Nichtbeachtung gilt Ziffer 22.

### Besonderheiten:

<sup>4</sup>Die Mannschaftswettkämpfe werden an Sonntagen ausgetragen. <sup>5</sup>Spielbeginn ist grundsätzlich um 14.00 Uhr.

<sup>6</sup>Die gastgebende Mannschaft hat an den Brettern 1 und 4 schwarz. <sup>7</sup>Es gilt die Bedenkzeit lt. Ziffer 35.

<sup>8</sup>Bei einem Unentschieden entscheidet die Berliner Wertung. <sup>9</sup>Führt auch diese zu einem Unentschieden, so entscheidet ein Stichkampf mit der gleichen Brettfolge und vertauschten Farben nach den Schnellschachregeln (15 Minuten) des DSB (ohne Berliner Wertung), bei weiterem Unentschieden das Los.

<sup>10</sup>Der Sieger erhält den Titel „Bezirks – Mannschaftspokalsieger“ und ist zur Teilnahme an der Hessischen Pokal – Mannschaftsmeisterschaft berechtigt. <sup>11</sup>Die Startberechtigung gilt nach den derzeitigen Regeln des HSV auch für den Zweitplatzierten.

## B VII Seniorenmeisterschaft

32. <sup>1</sup>An diesem Turnier können nur Teilnehmer mitspielen, die das 60. Lebensjahr vollendet haben. <sup>2</sup>Maßgeblich ist das Alter, das vor dem 1. Januar des der Austragung folgenden Kalenderjahres erreicht wird.

<sup>3</sup>Die Bedingungen zum Turnierverlauf legt der Seniorenwart fest. <sup>4</sup>Es sind die FIDE-Regeln für Schnellschach anzuwenden.

<sup>5</sup>Der beste aktive Spieler des Bezirks erhält den Titel „Bezirks – Seniorenmeister“.

## B VIII Schnellschachmeisterschaft

33. <sup>1</sup>Die Meisterschaft ist grundsätzlich in der Teilnehmerzahl nicht begrenzt, sofern die räumlichen Gegebenheiten dies nicht erforderlich machen.

<sup>2</sup>Der beste aktive Spieler des Bezirks erhält den Titel „Bezirks-Schnellschachmeister“.

## C. Spielweise und Spielregeln

34. <sup>1</sup>Die Spielregeln des Weltschachverbandes (FIDE) incl. den Anhängen bilden einen Bestandteil dieser Turnierordnung, sobald sie vom DSB übernommen worden sind, und sind grundsätzlich dann anzuwenden, wenn diese TO nichts Anderes vorsieht. <sup>2</sup>Ebenso gelten die jeweils dazugehörigen Auslegungen des DSB.

<sup>3</sup>Bei allen Einzel- und Mannschaftswettkämpfen des HSV ist Rauchen im Turniersaal nicht erlaubt. <sup>4</sup>Den Spielern ist während der Partie der Genuss von alkoholischen Getränken und anderen berauschenden Drogen am Brett untersagt. <sup>5</sup>Zuwiderhandlungen ziehen den Partieverlust nach sich, wenn einer entsprechenden Aufforderung des Wettkampfleiters nicht Folge geleistet wird.

<sup>6</sup>Der gastgebende Verein ist durch seinen Wettkampfleiter für die Einhaltung dieser Bestimmungen verantwortlich. <sup>7</sup>Auch Unbeteiligte sind darauf hinzuweisen.

34a.

1. <sup>1</sup>Das Unterbringen ausgeschalteter elektronischer Geräte in einer Tasche ist gestattet. <sup>2</sup>Aus der Tasche dürfen andere Gegenstände entnommen werden, das Gerät darf aber nicht verwendet werden.

2. <sup>3</sup>Ergänzend zu Punkt 11.3.2.1 der FIDE-Schachregeln ist es den Spielern auch erlaubt, ein elektronisches Gerät während der Partie vollständig ausgeschaltet auf dem Spieltisch zu platzieren. <sup>4</sup>Das entsprechende Gerät darf während der Partie nicht benutzt und beim Verlassen des Spielsaals während der Partie nicht mitgenommen werden.

3. <sup>5</sup>Ein Spieler, welcher erst nach Partiebeginn das Turnierareal erreicht, muss ein solches Gerät entsprechend Abs. 1 oder 2 zunächst deponieren, bevor er seinen ersten Zug ausführt.

4. <sup>6</sup>Muss ein Spieler aus wichtigem Grund ein eingeschaltetes Gerät mitführen, muss er sich die Verwendung vor seinem ersten Zug durch den Schiedsrichter genehmigen lassen.

5. <sup>7</sup>Verstöße gegen Abs. 1 bis 4 haben grundsätzlich den Partieverlust des Spielers zur Folge.

6. <sup>8</sup>Das Risiko für den Verlust des entsprechenden Geräts trägt in jedem Fall der Spieler selbst.

35. <sup>1</sup>Die Spielzeit beträgt 90 Minuten für 40 Züge, danach 30 Minuten für den Rest der Partie mit einem Inkrement von 30 Sekunden pro Zug ab dem ersten Zug („Fischer kurz“).

<sup>2</sup>In begründeten Ausnahmefällen kann der TL abweichende Spielzeiten und Zügezahlen festsetzen.

36. <sup>1</sup>Es sind nur Schachuhren zu verwenden, die den FIDE-Regeln entsprechen.

37. <sup>1</sup>Tritt eine Mannschaft oder ein Spieler nach vollzogener Auslosung zurück, bevor das Turnier begonnen hat, so muss neu ausgelost werden, wenn durch den Rücktritt die Turnirdauer verkürzt wird.
38. <sup>1</sup>Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft während eines Turniers zurücktritt, werden die bis hierher erzielten Ergebnisse in der Turnierliste gestrichen, sofern nicht die Hälfte der angesetzten Partien gespielt wurden. <sup>2</sup>Wenn bereits die Hälfte der angesetzten Partien oder mehr gespielt wurden, werden die restlichen Partien als verloren gewertet und dem jeweiligen Gegner als gewonnen angerechnet.
- <sup>3</sup>Bei der Mannschaftsmeisterschaft ist eine zurückgetretene Mannschaft erster Absteiger.
- <sup>4</sup>Kampflos gewonnene oder verlorene Partien zählen als nicht gespielt.
39. <sup>1</sup>Wenn ein Spieler mit mehr als einer Stunde Verspätung nach dem festgesetzten Spielbeginn oder überhaupt nicht erscheint, ist die Partie für ihn verloren.
- <sup>2</sup>Wird für die Verspätung oder das Nichtantreten das Vorliegen höherer Gewalt geltend gemacht, so ist dies glaubhaft zu machen, ferner, dass alles Zumutbare getan worden ist, um den Gegner oder den Wettkampfleiter zu verständigen.
- <sup>3</sup>Der Wettkampfleiter entscheidet, ob die vorgebrachten Gründe anerkannt werden können.
40. <sup>1</sup>Einzelspieler und Mannschaften können bis zur Dauer von 12 Monaten für alle Turniere gesperrt werden, wenn
- a) <sup>2</sup>sie ein Turnier nicht ordnungsgemäß beenden und hierfür keine zwingenden Gründe nachweisen
- b) <sup>3</sup>sie in grober Weise gegen die Spielordnung verstoßen oder
- c) <sup>4</sup>sie sich unsportlich verhalten (z.B. vorherige Absprache von Ergebnissen bei Mannschaftswettkämpfen oder Meldung von Strohmännern)
- <sup>5</sup>Die Entscheidung hierüber trifft der Turnierausschuss auf Antrag des TL.

## D. Turnierleiter und Wettkampfleiter

41. <sup>1</sup>Für alle Turniere im BZ ist der TL zuständig und verantwortlich.
- <sup>2</sup>Er hat nach Weisung des Vorstandes die in Ziff. 4 benannten Wettkämpfe vorzubereiten.
- <sup>3</sup>Für die Durchführung der Turniere können Ressortturnierleiter berufen werden.
42. <sup>1</sup>Jeder Wettkampf soll von einem Wettkampfleiter (Schiedsrichter) geleitet werden.
- <sup>2</sup>Sein Aufgabenkreis ist in Art. 13 der Spielregeln der FIDE festgelegt.
- a) <sup>3</sup>Der gastgebende (ausrichtende) Verein hat den Wettkampfleiter zu stellen. <sup>4</sup>Ist kein neutraler Wettkampfleiter vorhanden, gilt der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft als Wettkampfleiter.
- b) <sup>5</sup>Der Wettkampfleiter kann, wenn er selbst am Wettkampf teilnimmt, auch hierzu befähigte Vertreter und/oder Nachfolger bestimmen, die nicht selbst am Wettkampf beteiligt sind oder ihre Partie bereits beendet haben.
- c) <sup>6</sup>Beide Mannschaftsführer müssen jederzeit darüber Kenntnis haben, wer Wettkampfleiter ist. <sup>7</sup>Wenn in Einzelfällen (z.B. Zeitnot) für eine Partie ein Assistent eingesetzt wird, muss der Wettkampfleiter stets darüber informieren können, wer diese Aufgabe wahrnimmt.
43. <sup>1</sup>Für Mannschaftswettkämpfe gilt:

- d) <sup>2</sup>Der Wettkampfleiter meldet das Ergebnis innerhalb von 24 Stunden nach Spielbeginn beim verwendeten Ergebnisdienst, hilfsweise an den Turnierleiter per E-Mail.
- e) <sup>3</sup>Der Spielbericht ist von den Mannschaftsführern zu unterschreiben; sie bestätigen durch ihre Unterschrift die Richtigkeit des Ergebnisses. <sup>4</sup>Der Spielbericht ist bis zum Ende der Saison vom gastgebenden Verein aufzubewahren.

## E. Proteste, Beschwerden, Berufung

- 44. <sup>1</sup>Gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters/Wettkampfleiters kann sofort formlos protestiert werden.  
<sup>2</sup>Dieser Protest hat keine aufschiebende Wirkung.
- 45. <sup>1</sup>Gegen die Entscheidung des Schiedsrichters/Wettkampfleiters kann beim zuständigen (Ressort) TL innerhalb einer Woche nach Bekannt werden des Protestgrundes schriftlich Protest erhoben werden.
- 46. <sup>1</sup>Proteste sind vom TL innerhalb einer Frist von einer Woche zu entscheiden.
- 47. <sup>1</sup>*Nach Beendigung eines Turniers (nicht Ligabetrieb) können Proteste nicht mehr erhoben werden.*
- 48. <sup>1</sup>Entscheidungen des TL können durch Beschwerden angefochten werden. <sup>2</sup>Die Beschwerde ist innerhalb einer Woche nach Eingang der Entscheidung beim TL einzureichen.
- 49. <sup>1</sup>Über Beschwerden entscheidet der vom Bezirkskongress gewählte Turnierausschuss.
- 50. <sup>1</sup>In diesen Fällen soll der TL den Turnierausschuss zu Sitzungen einberufen. <sup>2</sup>Der TL hat die Sitzung vorzubereiten, den Vorsitz übernimmt jedoch ein von den Turnierausschussmitgliedern zu bestimmendes Mitglied.
- 51. <sup>1</sup>Bei der Entscheidung des Turnierausschusses sind die Stellungnahmen des TL und der Beteiligten zu berücksichtigen. <sup>2</sup>Zu einer mündlichen Verhandlung können sie eingeladen werden.  
  
<sup>3</sup>Der Turnierausschuss kann Zeugen anhören.
- 52. <sup>1</sup>Ist ein Mitglied des Turnierausschusses selbst oder sein Verein an einem Streitfall direkt oder unmittelbar beteiligt, so ist es nicht berechtigt, an der Entscheidung mitzuwirken. <sup>2</sup>An seine Stelle tritt eines der gewählten Ersatzmitglieder.
- 53. <sup>1</sup>Gegen die Entscheidung des Turnierausschusses kann innerhalb von zwei Wochen Berufung eingelegt werden.  
  
<sup>2</sup>Berufungsinstanz ist der geschäftsführende Vorstand, der in allen Wettkampf- und Turnier-Angelegenheiten endgültig entscheidet.  
  
<sup>3</sup>Der TL ist hierbei nicht stimmberechtigt.
- 54. <sup>1</sup>Proteste, Beschwerden und Berufungen sind gebührenpflichtig.  
  
<sup>2</sup>Die Gebühren betragen in erster Instanz (Turnierausschuss) bei Protesten von Einzelspielern 25,00 € und von Vereinen 50,00 €, in der zweiten Instanz (geschäftsführender Vorstand) bei Protesten von Einzelspielern 50,00 € und von Vereinen 100,00 €.  
  
<sup>3</sup>Die Zustellung der Rechtsmittelschrift erfolgt unmittelbar an den TL. <sup>4</sup>Die Einzahlung der Protestgebühr erfolgt auf das Konto des BZ. <sup>5</sup>Die Gebühr wird zurückerstattet, wenn dem Einspruch stattgegeben wird.

## F. Nenngebühren, Reuegelder, Fahrtkosten

55. <sup>1</sup>Vom Vorstand festgesetzte Start- und Reuegelder sind in der Turnierausschreibung bekannt zu geben.

<sup>2</sup>Das Reuegeld wird an Spieler bzw. Mannschaften zurückgezahlt, wenn sie die entsprechenden Wettkämpfe oder Turniere ordnungsgemäß beendet haben.

<sup>3</sup>Das Startgeld fließt an den ausrichtenden Verein, verwirkte Reuegelder in die Bezirkskasse.

56. <sup>1</sup>Reisende Spieler und Mannschaften tragen ihre Fahrtkosten grundsätzlich selbst.

## Generelle Bestimmungen

57. <sup>1</sup>Die kursiv gedruckten Bestimmungen sind gemäß HSV-TO für den Bezirk verbindlich.

58. <sup>1</sup>Verstöße gegen die TO werden mit Geldstrafen geahndet:

- <sup>2</sup>Die nicht rechtzeitige oder unvollständige Meldung von Spielergebnissen aus Mannschaftswettkämpfen an den Turnierleiter bzw. den Ressortleiter wird mit 10,00 € je Fall belegt.
- <sup>3</sup>Ungerechtfertigtes Nichtantreten einer Mannschaft wird mit einer Geldbuße von 25,00 € geahndet. <sup>4</sup>Bei unberechtigtem Fernbleiben ohne Benachrichtigung des Gegners erhöht sich die Buße um weitere 0,00 €, die nach Zahlungseingang an den Gegner ausbezahlt werden.
- <sup>5</sup>Bei anderen Verstößen gegen die TO, z. B. nicht rechtzeitige Abgabe von Meldungen zu Mannschaftsturnieren oder Fehlen von Nachweisen der Spielberechtigung bei Mannschaftswettkämpfen, kann der TL eine Geldbuße bis zu € 25,00 erheben.

<sup>6</sup>Über die Verhängung von Ordnungs- und Strafgebühren ist der Kassenwart des BZ zu unterrichten.

59. <sup>1</sup>Den Betroffenen steht das Beschwerderecht an den geschäftsführenden Vorstand zu.

## H. Spielberechtigung, Meldewesen

60. <sup>1</sup>Die Gesamt-Mitgliederliste des DSB wird von seiner Zentralen Passstelle (ZPS) verwaltet. <sup>2</sup>Aus ihr gehen die Vereinsmitgliederlisten hervor, die die Angehörigkeit des Einzelnen zum Verein wiedergibt.

<sup>3</sup>Anträge auf Änderungen jeglicher Art an der Mitgliederliste müssen an die Spielerpassstelle des HSV gestellt werden. <sup>4</sup>Antragsteller ist immer der zuständige Verein. <sup>5</sup>Der Antrag muss die in der Geschäftsordnung der Spielerpassstelle geforderten Angaben enthalten.

61. <sup>1</sup>Neuausstellungen von Spielberechtigungen können jederzeit über die Spielerpassstelle des HSV bei der ZPS beantragt werden. <sup>2</sup>Die Spielerpassstelle des HSV erteilt bis zur Herausgabe der nächsten DSB-Mitgliederliste vorläufige Spielberechtigungen.

<sup>3</sup>Anträge auf Umschreibungen von Spielberechtigungen (Vereinswechsel) können nur bis zum 30. Juni erfolgen.

<sup>4</sup>Der Leiter der Spielerpassstelle genehmigt in besonders begründeten Fällen Ausnahmen hiervon. <sup>5</sup>Ein solcher Fall liegt vor, wenn der wechselnde Spieler in der die vorläufige Spielberechtigung betreffenden Saison bei seinem bisherigen Verein weder aufgestellt war noch

für diesen Verein gespielt hat. <sup>6</sup>Voraussetzung ist ferner, dass der bisherige Verein mit dem Wechsel der aktiven Mitgliedschaft einverstanden ist.

<sup>7</sup>Sollte sich herausstellen, dass eine vorläufige Spielberechtigung zu Unrecht erteilt wurde, hat der Verein die sich daraus ergebenden Konsequenzen gemäß Ziffer 18 der TO zu tragen.

<sup>8</sup>Die Spielberechtigung für den bisherigen Verein endet mit dem Ablauf des alten Spieljahres, die Spielberechtigung für den neuen Verein beginnt erst mit dem folgenden Spieljahr.

62. <sup>1</sup>Will ein Spieler für einen anderen als den bisherigen Verein seine offiziellen Wettkämpfe bestreiten (Wechsel der Spielberechtigung), muss er das dem bisherigen Verein gegenüber bis zum 30. Juni in Textform nachweisbar erklären.

<sup>2</sup>Der neue Verein sendet der Spielerpassstelle des HSV einen Antrag auf Ausstellung einer Spielberechtigung. <sup>3</sup>Liegt vom bisherigen Verein keine Abmeldung, Umstellung auf passive Spielberechtigung oder sonstige Erklärung vor, so informiert die Spielerpassstelle des HSV den neuen Verein darüber. <sup>4</sup>Der neue Verein fragt den Nachweis beim Spieler an und informiert die Spielerpassstelle. <sup>5</sup>Gelingt der Nachweis nicht wird der Wechsel nicht vollzogen.

63. <sup>1</sup>Nach Beendigung der Mitgliedschaft eines Spielers hat der bisherige Verein dies bis spätestens 30. Juni der HSV-Spielerpassstelle schriftlich anzuzeigen.

<sup>2</sup>Löschungen von Mitglieder- und Vereinsdatensätzen sind außer per 30. Juni auch per 31. Dezember eines Jahres zulässig, wenn

- <sup>3</sup>sie zur Bereinigung der Datenbanken beitragen
- <sup>4</sup>die Spielerpassstelle sicher ist, dass nicht gegen den Passus „Doppelspiel“ verstoßen wird.

<sup>5</sup>Die Verantwortung für die Löschung liegt ausschließlich bei der HSV-Spielerpassstelle.

64. <sup>1</sup>Ergänzend zu dieser TO gelten die Bestimmungen der

- <sup>2</sup>Geschäftsordnung für die Spielerpassstelle des Hessischen Schachverbandes
- <sup>3</sup>Geschäftsordnung für die DWZ-Bearbeitung des Hessischen Schachverbandes
- <sup>4</sup>Jugend-TO des Bezirks 9.