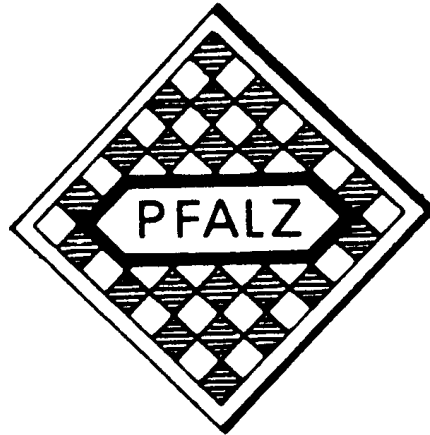


Pfälzischer Schachbund e.V.



Turnierordnung

Inhaltsverzeichnis:

Präambel	3
§1 Gliederung des Pfälzischen Schachbundes	3
§2 Vorrang der FIDE-Spielregeln	3
§3 Geltungsbereich	3
§4 Spielberechtigung	3
§5 Pfälzischer Schachkongress	4
§6 Meisterturnier A (MTA)	4
§7 Meisterturnier B (MTB)	4
§8 Meisteranwärterturnier (MAT)	4
§9 Deutsche Wertungszahl Bonus	5
§10 Pausieren / Verlust der Vorberechtigung	5
§11 Meldeschluss	5
§12 Auffüllanträge	5
§13 Titelverleihung	5
§14 Qualifikation Rheinland-Pfalz Meisterschaft	5
§15 Hauptturnier	6
§16 Frauenturnier	6
§17 Seniorenturnier	6
§18 Blitz Einzelmeisterschaft	6
§19 Schnellschach-Einzelmeisterschaft	6
§20 Mannschaftsblitzmeisterschaft	6
§21 Jugendturniere	7
§22 Bezirkseinzelmeisterschaften	7
§23 Zusätzliche Turnier	7
§24 Pokal-Einzelmeisterschaften (Dähnepokal)	7
§25 Anmerkungen zu den Turnieren	7
§26 Mannschaftskämpfe	7
§27 Rauchverbot	11
§28 Regelungen für das Spiellokal	11
§29 Spielzeit	11
§30 Blitzturniere	11
§31 Schnellschach	12
§32 Einsätze	12
§33 Reueturnier	12
§34 Wertung	12
§35 Termine	13
§36 Vor- oder Nachspielen	13
§37 Beginn der Mannschaftskämpfe	14
§38 Der Mannschaftsführer	14
§39 Der vom Heimverein zu stellende Schiedsrichter eines Mannschaftskampfes	14
§40 Mannschaftsaufstellungen	15
§41 Proteste	16
§42 Widerspruch	16
§43 Keine aufschiebende Wirkung	16
§44 Schiedsgericht (vgl. § 10 der Satzung des PSB)	17
§45 Allgemeine Strafen	17
§46 Einzelne Strafen	18
§47 Inkrafttreten	18

Turnierordnung des Pfälzischen Schachbundes e. V. (TO)

Stand: Juli 2005

Präambel

Es ist unmöglich, alle "Fälle" die im Zusammenhang mit der Ausübung des Wettkampfsportes auftreten können zu reglementieren.

Deshalb sollte die sportliche Fairness oberstes Prinzip für jeden Schachspieler sein.

Er sollte bei der Ausübung seines Wettkampfsportes immer den Gesichtspunkt der Partnerschaft in den Vordergrund stellen.

§ 1 Gliederung des Pfälzischen Schachbundes e.V. (PSB)

Das Gebiet des PSB ist zur Durchführung der verschiedenen Turniere in fünf Bezirke eingeteilt.

Bezirk I	Nordwest	(Kaiserslautern, Donnersbergkreis, Landkreis Kaiserslautern, ohne die Verbandsgemeinden Ramstein-Miesenbach, Weilerbach und Bruchmühlbach-Miesau)
Bezirk II/III	Nordost	(Ludwigshafen, Frankenthal, Neustadt und Speyer, Landkreise Rhein-Pfalz-Kreis und Bad Dürkheim)
Bezirk IV	Südost	(Landau, Landkreise Südliche Weinstraße und Germersheim)
Bezirk V	Südwest	(Pirmasens, Zweibrücken, Landkreis Südwestpfalz)
Bezirk VI	West	(Landkreis Kusel und die Verbandsgemeinden Ramstein-Miesenbach, Weilerbach und Bruchmühlbach-Miesau des Landkreises Kaiserslautern)

§ 2 Vorrang der FIDE-Spielregeln

Es wird grundsätzlich nach den Spielregeln des Weltschachbundes (F I D E) gespielt. Ergänzend hierzu sind die Regeln der TO des PSB anzuwenden.

§ 3 Geltungsbereich

Diese TO gilt für alle Turniere im Bereich des PSB. Folgende §§ können durch die Bezirksversammlungen für ihren Bereich geändert bzw. ergänzt werden:

§§ 22, 24 Abs. 6 und 7, 26 Abs. 2 Satz 2, 26 Abs. 12, d, e und f, 29 b und c, 34, 35, 36 und 37.

Diese TO gilt auch in vollem Umfang für Vereine und Spieler, die sich im bezirksverbandsüberschreitenden Spielbetrieb dem PSB angeschlossen haben (s. § 4 Abs. 4 der Satzung).

§ 4 Spielberechtigung

Zum Spielbetrieb des PSB sind nur solche Spieler zugelassen, die einem Verein des PSB als aktive Spieler angehören und nicht in anderen Landesverbänden spielberechtigt sind, wobei § 26 Abs. 8 dieser TO zu beachten ist.

Eine Ausnahme gilt für das Hauptturnier und das Seniorenturnier des Kongresses. Meister kann nur werden, wer eine Spielererlaubnis für den PSB besitzt.

Bei Mannschaftskämpfen ist die aktuelle Mitgliederliste des PSB (kann durch Saisonheft ersetzt werden) bzw. die vorläufige Spielgenehmigung vorzulegen. Fehlen diese Nachweise, erfolgt - bei entsprechendem Vermerk auf der Spielberichtskarte durch den Turnierleiter/Schiedsrichter - eine Geldbuße nach § 46 g der TO.

§ 5 Pfälzischer Schachkongress

Der Pfälzische Schachkongress findet alljährlich in der Woche vor Ostern statt und endet am Ostersonntag mit der Mannschaftsblitzmeisterschaft. Um die Ausrichtung können sich alle Vereine und Schachabteilungen des PSB bewerben. Über die Vergabe des Kongresses entscheidet in der Regel 2 Jahre vor der Veranstaltung die Mitgliederversammlung des PSB. Der Ausrichter erhält vom PSB einen Zuschuss in Höhe des jeweils hierfür im Haushalt festgesetzten Betrages.

Folgende Turniere kommen zur Austragung:

Meisterturnier A, Meisterturnier B, 2 Meisteranwärterturniere, bis zu 5 Hauptturniere, Frauenmeisterschaft, Senioren- und Nestorenmeisterschaft, Blitzeinzelmeisterschaft, Schnellschacheinzelmeisterschaft, Mannschaftsblitzmeisterschaft und Problemschachmeisterschaft.

Der Ausrichter kann weitere Turniere (z.B. Jugendturniere, Offenes Turnier) in das Programm aufnehmen, wenn dadurch die offiziellen Turniere nicht beeinträchtigt werden.

§ 6 Meisterturnier A (MTA)

Rundenturnier mit 10 vorberechtigten Teilnehmern.

Spielberechtigt sind:

Die zwei bestplatzierten pfälzischen Teilnehmer des letztjährigen MTA der Rheinland-Pfalz-Meisterschaften.

Die fünf Erstplatzierten des vorhergegangenen MTA.

Der Sieger des "Dähne-Pokals"

Zwei Aufsteiger aus dem MTB.

Bei Verzicht bzw. Doppelqualifikationen werden freie Plätze in folgender Reihenfolge vergeben:

Zwei Bewerber, deren DWZ über dem Durchschnittsniveau des MTA des Vorjahres liegt, wobei ein Bonus gemäß § 9 zu gewähren ist,

Teilnehmer des letztjährigen MTA, Plätze 6 bis 8,

maximal zwei nicht qualifizierte PSB-Teilnehmer des letzten MTA-RLP, die DWZ-besten MTB-Berechtigten, wobei ein Bonus gemäß § 9 zu gewähren ist.

§ 7 Meisterturnier B (MTB)

Rundenturnier mit 10 vorberechtigten Teilnehmern.

Spielberechtigt sind:

Maximal zwei weitere pfälzische Teilnehmer am letztjährigen MTA-RLP,

fünf Absteiger aus dem letztjährigen MTA (Rang 6 bis 10),

zwei MAT-Sieger des Vorjahres,

ein Jugendvertreter (in der Regel der Meister U 18 M)

Bei Verzicht bzw. Doppelqualifikation werden freie Plätze in folgender Reihenfolge vergeben:

Teilnehmer des letztjährigen MTB Platz 3 - 4,

Zwei Bewerber, deren DWZ über dem Durchschnittsniveau des MTB des Vorjahres liegt, wobei ein Bonus gemäß § 9 zu gewähren ist.

Weitere pfälzische Teilnehmer am letztjährigen MTA-RLP,

Teilnehmer des letztjährigen MTB Platz 5 - 8

Pausierer (MTA-Berechtigte) aus dem Vorjahr,

die MAT-Berechtigten mit der besten DWZ, wobei ein Bonus gemäß § 9 zu gewähren ist.

§ 8 Meisteranwärterturnier (MAT)

Das MAT spielt in zwei gleichberechtigten Gruppen zu je 10 Teilnehmern ein Rundenturnier.

Spielberechtigt sind:

Plätze 3 bis 9 des letztjährigen MTB,
maximal fünf Aufsteiger aus den letztjährigen Hauptturnieren,
fünf Bezirkseinzelsemeister (bei Verzicht oder Doppelqualifikation der Nächstplatzierte); dem Bezirk II/III stehen zwei Plätze zu,
Platz zwei aus den beiden MAT-Gruppen des Vorjahres.

Bei Verzicht bzw. Doppelqualifikation werden freie Plätze in folgender Reihenfolge vergeben:
Weitere pfälzische Teilnehmer am letztjährigen MTA-RLP,
Platz 10 des letztjährigen MTB,
Plätze 3 bis 5 aus den beiden MAT-Gruppen des Vorjahres,
Pausierer (MTA- und MTB-Berechtigte) des Vorjahres,
Auffüllbewerber, wobei ein Bonus gemäß § 9 zu gewähren ist.

Die Aufteilung der möglichst gleich starken Gruppen erfolgt durch das Los unter Berücksichtigung der DWZ und der Vereinszugehörigkeit.

§ 9 Deutsche Wertungszahl - Bonus

Auffüllbewerber, welche an der Bezirkseinzelsemeisterschaft des Kongressjahres teilgenommen haben, erhalten bei der Vergabe der Auffüllplätze einen Bonus von 80 DWZ-Punkten gegenüber Bewerbern, welche an diesem Turnier nicht teilgenommen haben.
Die gleiche Regelung gilt für pfälzische Mitglieder des Leistungskaders der Schachjugend RLP.

§ 10 Pausieren / Verlust der Vorberechtigung

Ein Pausieren vorberechtigter Spieler ist nicht zulässig. Wer nicht spielt verliert seine Vorberechtigung für die betreffende Klasse.
Sollte im folgenden Jahr die nächst tiefere Klasse bereits mit vorberechtigten Spielern besetzt sein, muss der Pausierer ggf. tiefer spielen.

§ 11 Meldeschluss

Meldeschluss für die vorgenannten Turniere ist 30 Tage vor Kongressbeginn. Diese Frist ist gewahrt, wenn das Start- und Reuegeld fristgerecht auf dem in der Ausschreibung angegebenen Konto eingegangen ist. Auffüllanträge sind schriftlich ebenfalls bis 30 Tage vor Kongressbeginn (Poststempel bzw. Faxdatum) an den Landesspielleiter zu richten.

§ 12 Auffüllanträge

Über die Auffüllanträge entscheidet der Landesspielleiter. Die Auffüllungen werden nach DWZ vorgenommen. Maßgebend ist die aktuelle DWZ bei Meldeschluss.

§ 13 Titelverleihung

Der Sieger des MTA erhält den Titel "Pfalzmeister 20..".
Er hat das Recht, bei Länderkämpfen an Brett 1 zu spielen.

§ 14 Qualifikation Rheinland-Pfalz-Meisterschaft

Für die Rheinland-Pfalz-Meisterschaft des laufenden Jahres qualifiziert sich der Erstplatzierte des MTA (Pfalzmeister). Sollte der Spieler bereits aus dem Vorjahr hierfür berechtigt sein, nimmt der Nächstplatzierte an der Rheinland-Pfalz-Meisterschaft teil. Gleiches gilt bei Verzicht eines berechtigten Spielers und bei zusätzlichen freien Plätzen.

§ 15 Hauptturnier

Spielberechtigt sind alle Mitglieder von Vereinen des Deutschen Schachbundes (DSB). Aufstiegsberechtigt in das MAT sind nur Spieler die einem Verein des PSB als aktive Spieler angehören. Gespielt werden sieben Runden nach "Schweizer-System". Bei mehr als 24 Teilnehmern werden zwei, bei mehr als 48 Teilnehmern drei bis max. fünf Gruppen unter Berücksichtigung der DWZ und der Vereinszugehörigkeit gebildet.

§ 16 Frauenturnier

Bei Kongressbeginn wird im Einvernehmen zwischen dem Landesspielleiter, der/dem Referentin/Referenten für Frauenschach und den Teilnehmerinnen der Austragungsmodus für das Frauenturnier festgelegt. Wird keine Einigung erzielt, entscheidet der Landesspielleiter über den Austragungsmodus. Die Siegerin erhält den Titel "Pfalzmeisterin 20.." und hat das Recht bei Länderkämpfen am ersten Frauenbrett zu spielen.

§ 17 Seniorenturnier

Spielberechtigt sind alle Spieler, die im Kongressjahr das 60. Lebensjahr und Spielerinnen, die das 55. Lebensjahr vollendet haben bzw. vollenden werden. Gespielt werden sieben Runden nach Schweizer System, bei weniger als neun Teilnehmern ein Rundenturnier. Pro Tag wird nur eine Runde gespielt.

Der bestplatzierte Pfälzer Teilnehmer erhält den Titel „Pfalzmeister der Senioren 20..“

Der bestplatzierte pfälzische Teilnehmer, der im Kongressjahr das 75. Lebensjahr vollendet hat bzw. vollendet, erhält den Titel „Pfalzmeister der Nestoren 20..“

§ 18 Blitzeinzelmeisterschaft

Gespielt werden bis zu 25 Runden nach Schweizer System bzw. verzögertem Schweizer System. Bei verzögertem Schweizer System werden die letzten drei Runden ohne Verzögerung gespielt. Der Sieger erhält den Titel "Pfälzischer Blitz-Einzelmeister 20..". Er, sowie die Nächstplatzierten, vertreten die Pfalz bei den "Rheinland-Pfälzischen Blitz - Einzelmeisterschaften" (Zuteilung nach der TO SBRP).

§ 19 Schnellschach - Einzelmeisterschaft

Es werden Gruppen von ca. 20 Spielern gebildet. Die Gruppeneinteilung erfolgt nach:

1. DWZ, 2. Einschätzung durch die Turnierleitung (ein Protest hierzu ist nicht möglich). Gespielt werden sieben Runden Schweizer System nach den Schnellschach- Regeln der FIDE. Der Sieger erhält den Titel "Pfälzischer Schnellschach Meister 20..". Er, sowie die Nächstplatzierten, vertreten die Pfalz bei den "Rheinland-Pfälzischen Schnellschach -Einzelmeisterschaften" (Zuteilung nach der TO SBRP).

§ 20 Mannschaftsblitzmeisterschaft

Spielberechtigt sind Vierer-Mannschaften der pfälzischen Vereine. Gastspieler sind nicht erlaubt. Gespielt werden bis zu 25 Runden nach Schweizer System bzw. verzögertem Schweizer System. Die letzten drei Runden werden bei verzögertem Schweizer System ohne Verzögerung gespielt.

Für die Preisverteilung erfolgt eine Einteilung in drei Spielklassen:

Klasse A: Bundesliga, Oberliga, Rheinland-Pfalz-Ligen

Klasse B: 1. Pfalzliga, 2. Pfalzliga

Klasse C: Bezirksliga, Bezirksklasse, Kreisklasse

Die Siegermannschaft, sowie die Nächstplatzierten Mannschaften, vertreten die Pfalz bei den "Rheinland-Pfälzischen Mannschaftsblitzmeisterschaften" (Zuteilung nach der TO SBRP).

§ 21 Jugendturniere

Den Jugendspielbetrieb regelt die Schachjugend Pfalz (SJP).

§ 22 Bezirkseinzelschaften

Spielberechtigt sind alle Spieler, die einem Verein des Bezirkes als aktive Spieler angehören. Den Austragungsort legt die Bezirksversammlung fest. Die Sieger erhalten den Titel "Bezirkseinzelsmeister 20.." und die Teilnahmeberechtigung für das nächste MAT.

§ 23 Zusätzliche Turniere

Bei Bedarf können die Spielleiter zusätzliche Turniere für ihren Bereich organisieren.

§ 24 Pokal-Einzelschaften (Dähne Pokal)

Abs. 1: Die Pokalmeisterschaft wird jährlich ausgetragen. Die Austragung erfolgt im KO-System.

Abs. 2: Die Vorrunde wird auf Bezirksebene durchgeführt. Die Startgelder erheben die Bezirke.

Abs. 3: Die Endrunden mit den fünf Bezirks-Siegern oder deren Vertretern und den beiden Vorjahresfinalisten finden an einem zentralen Ort statt. Dem Bezirk II/III steht ein 2. Teilnehmer zu.

Abs. 4: Wird ein Vorjahresfinalist erneut Bezirkspokalsieger nimmt sein Endspielgegner oder in dessen Verhinderungsfall ein von dessen Bezirk nominierter Vertreter teil.

Abs. 5: Planung, Durchführung und Termingestaltung der Endrunde obliegen dem Landespielleiter.

Abs. 6: Die Bedenkzeit beträgt für alle Runden zwei Stunden für 40 Züge, danach 30 Min. für den Rest der Partie nach § 10 FIDE-Regeln.

Abs. 7: Endet eine Partie remis, so werden zwei Blitzpartien gespielt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet die nächste Gewinnpartie. Die Farbverteilung wechselt.

Abs. 8: Der Turniersieger erhält außer Pokal und Urkunde den Titel "Pfälzischer-Pokal-Meister 20.." und vertritt den PSB bei den "Rheinland-Pfalz-Pokal-Meisterschaften".

§ 25 Anmerkung zu den Turnieren

Es wird erwartet, dass Spieler, die sich für eines der angegebenen Turniere gemeldet haben, auch daran teilnehmen und es zu Ende spielen. Bei Nichtantreten oder Rücktritt vom Turnier muss eine Bestrafung gemäß §§ 45 und 46 erfolgen, sofern keine rechtzeitige und begründete Abmeldung beim Turnierleiter erfolgte.

§ 26 Mannschaftskämpfe

Abs. 1: **Spieljahr**

Das Spieljahr beginnt am 01. Juli und endet am 30. Juni des folgenden Jahres.

Abs. 2: **Teilnahmeberechtigung**

An den Mannschaftskämpfen können nur Vereinsmannschaften teilnehmen. Es wird mit Achtermannschaften gespielt. Mindestens die Hälfte der Spieler müssen bei einem Mannschaftskampf anwesend sein, sonst gilt die Mannschaft als nicht angetreten (Wertung 0:8).

Abs. 3: Nichtantritt

Unsportlicher Nichtantritt (z.B. nicht entschuldigter oder nicht ausreichend entschuldigter Nichtantritt) zu einem festgesetzten oder vereinbarten Termin gilt als Verstoß gegen die TO und wird neben den turnierrechtlichen Folgen (0 : 8 Wertung) mit einem Bußgeld gemäß der §§ 45 und 46 geahndet. Das Gleiche gilt, wenn Ergebnisse ohne Aufnahme der Partie abgesprochen werden. Ein entschuldigter Nichtantritt führt zu einem reduzierten Bußgeld.

Abs. 4: Mehrfacher Nichtantritt

Vereine, deren Mannschaften aus von ihnen zu vertretenden Gründen während eines Spieljahres mehrmals nicht antreten, machen sich eines groben Verschuldens gegen die TO und die guten Sitten im Schachsport schuldig. Tritt eine Mannschaft aus von ihr zu vertretenden Gründen zum zweiten Mal nicht an, so wird sie von den weiteren Kämpfen ausgeschlossen. Alle bis dahin gespielten Kämpfe werden genullt. Die Mannschaft steigt ab.

Abs. 5: Keine Ansprüche Dritter

Für Dritte, die nach Wertung gemäß § 26 Abs. 3 und 4 geschädigt werden, entstehen keine Rechtsansprüche.

Abs. 6: Teilnahme mehrerer Mannschaften

Spiele mehrere Mannschaften eines Vereines in der gleichen Klasse, müssen sie in den ersten Runden gegeneinander spielen.

Abs. 7: Ausländerregelung

Bei Mannschaftskämpfen dürfen pro Mannschaft nur zwei Spieler eingesetzt werden, die nicht die Staatsangehörigkeit eines EU-Landes besitzen. Staatsangehörige eines Mitgliedlandes des Europäischen Wirtschaftsraumes (EWR-Land) und Staatsangehörige eines EU-Landes besitzen und ihren Lebensmittelpunkt in Deutschland haben, fallen nicht unter diese Regelung und können mit Zustimmung des zuständigen Spielleiters eingesetzt werden. Spieler ohne deutsche Staatsangehörigkeit, die mindestens fünf Jahre ununterbrochen für einen deutschen Verein spielberechtigt waren, davon mindestens drei Jahre als Jugendliche, sind deutschen Spielern gleichgestellt. Bei zehnjähriger ununterbrochener Spielberechtigung für einen deutschen Verein ist die dreijährige Jugendspielzeit nicht erforderlich, sofern der Spieler nach den Bestimmungen der FIDE bei offiziellen FIDE-Mannschaftswettbewerben für den DSB spielberechtigt ist.

Abs. 8: Vereinswechsel

Vereinswechsel ist in den Monaten Mai und Juni ohne Sperre möglich. Der Antrag auf Ausstellung einer Spielgenehmigung muss bis zum Ablauf der Wechselfrist (Poststempel 30.06.) beim zuständigen Referenten für Spielgenehmigungen gestellt werden. In den übrigen Monaten tritt automatisch eine Sperre von 3 Monaten in Kraft (gerechnet vom Tag der schriftlichen Abmeldung beim Referenten für Spielgenehmigungen), jedoch kann ein Spieler während eines Spieljahres nur für einen deutschen Verein Mannschaftskämpfe bestreiten. Spieler, welche in mehreren Vereinen Mitglied sind, sind nur für den Verein an offiziellen Turnieren des PSB spielberechtigt, für den sie eine Spielerlaubnis besitzen.

Abs. 9: Mannschaftsmeldung/Brettfolge/Nachmeldung

Die Mannschaftsmeldung erfolgt mit Namensnennung in der Brettfolge einschließlich etwaiger Ersatzspieler an den zuständigen Turnierleiter. Tritt ein Spieler nicht an, so wird dies gem. § 46e geahndet.

Ersatzspieler dürfen nur für eine bestimmte Mannschaft, nicht aber für mehrere Mannschaften gleichzeitig gemeldet werden.

Geht termingemäß keine Meldung ein, wird vom Spielleiter eine Nachfrist gesetzt. Wird auch diese nicht wahrgenommen, wird die Mannschaft vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Die Klasse spielt mit reduzierter Mannschaftszahl.

Die Brettfolge darf für Stamm - und Ersatzspieler während einer Spielzeit nur um einen Platz (nach oben oder unten) verändert werden.

Nachmeldungen sind bis zum festgesetzten Termin der drittletzten Runde an jedem Brett zulässig. Nachmeldungen sind mindestens 8 Tage vor dem geplanten Einsatz beim zuständigen Referenten für Spielgenehmigungen vorzunehmen. Dieser stellt eine vorläufige Spielgenehmigung aus, die beim Einsatz des nachgemeldeten Spielers vorzulegen ist. Der zuständige Spielleiter wird innerhalb der oben genannten Frist vom zuständigen Referenten für Spielgenehmigungen von der Erteilung der vorläufigen Spielerlaubnis informiert. Das Nachmelden von Spielern, die eine Spielgenehmigung besitzen, ist jederzeit beim zuständigen Spielleiter möglich.

Abs. 10: Ersatzspieler

Fehlen Stammspieler, können Bretter hinter den Stammspielern durch Ersatzspieler unter Beachtung von Abs. 9 besetzt werden.

Hierbei gilt folgende Reihenfolge:

1. Ersatzspieler der betreffenden Mannschaft (i. d. Regel ab Brett 9): Diese Spieler können beliebig oft in dieser Mannschaft bzw. drei Mal in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden.
2. Spieler aus tieferen Mannschaften in der Reihenfolge: a) der Mannschaftsnummer, b) der Brettnummer der unteren Mannschaften. Diese dürfen insgesamt höchstens drei Mal in höheren Mannschaften eingesetzt werden. Nach dem dritten Einsatz sind sie nur noch in der Mannschaft spielberechtigt, in der sie gemeldet sind.

Nur bei nachweisbaren Härtefällen kann ein Spieler einer unteren Mannschaft für eine höhere Mannschaft nachgemeldet werden. Dazu bedarf es der Genehmigung durch den Spielleiter, die mindestens 14 Tage vor dem geplanten Einsatz einzuholen ist.

Spieler dürfen nicht am selben Tag in mehreren Mannschaften nominiert werden. Spieler dürfen nicht in derselben Runde in zwei Mannschaften derselben Klasse eingesetzt werden.

Abs. 11: Besonderheiten für Vereine mit Mannschaften in der Bundesliga und Oberliga

Für Vereine, die mit Mannschaften sowohl in der Bundesliga und/oder der Oberliga als auch im PSB spielen, gilt folgende Besonderheit:

Wird ein Spieler einer unteren Mannschaft mehr als drei Mal als Ersatz in der Bundesligamannschaft/Oberliga nominiert, ist er auf PSB-Ebene nicht mehr spielberechtigt. Werden nicht mehr spielberechtigte Spieler eingesetzt, wird der Mannschaftskampf für die betreffende Mannschaft mit 0:8 Brettpunkten und 0:2 Mannschaftspunkten als verloren gewertet. Im Sinne dieser Regelung gelten die ersten acht Spieler der höheren Mannschaft als deren Stammspieler; sie dürfen nur in der höheren Mannschaft eingesetzt werden.

Abs. 12: Klasseneinteilung

Die Mannschaftskämpfe auf Pfalzebene werden in folgenden Klassen durchgeführt:

- a) 1. Pfalzliga
- b) 2. Pfalzliga
- c) Bezirksliga
- d) Bezirksklasse
- e) Kreisklasse
- f) Senioren-Pfalzliga

Für die Durchführung der Kämpfe auf Pfalzebene ist der Landesspielleiter (1. Pfalzliga, 2. Pfalzliga und Bezirksliga), auf Bezirksebene der Bezirksspielleiter (Bezirks- und Kreisklasse), für die Senioren-Pfalzliga der Referent für Senioren zuständig.

Der Landesspielleiter kann in Einzelfällen die Durchführung der Kämpfe der Bezirksliga einem Bezirksspielleiter übertragen.

a) 1. Pfalzliga

Die Klasse spielt mit 10 Mannschaften ein Rundenturnier. Der Meister steigt in die 2. Rheinland-Pfalz-Liga Gruppe Süd auf. Die 1. Pfalzliga muss etwaige Absteiger aus dieser Spielklasse und die Meister der 2. Pfalzliga aufnehmen; danach richtet sich die Zahl der Absteiger.

b) 2. Pfalzligen

Die 2. Pfalzliga spielt in zwei Gruppen (Ost und West) mit je 10 Mannschaften ein Rundenturnier. Der Gruppe Ost gehören Mannschaften der Bezirksligen Nordost und Südost, der Gruppe West Mannschaften der Bezirksligen Nordwest und Südwest an.

Die beiden Meister steigen in die 1. Pfalzliga auf. Die 2. Pfalzligen müssen etwaige Absteiger aus der 1. Pfalzliga und die Meister der Bezirksligen aufnehmen; danach richtet sich die Zahl der Absteiger.

c) Bezirksliga

Die Bezirksliga spielt in 4 Gruppen mit je 10 Mannschaften ein Rundenturnier.

Der Gruppe Nordost gehören Mannschaften des Bezirks II/III, der Gruppe Südost Mannschaften des Bezirkes IV, der Gruppe Nordwest Mannschaften der Bezirke I und VI, und der Gruppe Südwest Mannschaften des Bezirkes V an.

Die Meister steigen in die 2. Pfalzliga auf (siehe Buchst. b).

Die Bezirksligen müssen etwaige Absteiger aus der 2. Pfalzliga und die Bezirksklassenmeister aufnehmen, danach richtet sich die Zahl der Absteiger. Für Bezirksligen, die sich aus nur einer Bezirksklasse rekrutieren, kann die jeweilige Bezirksversammlung die Abstiegsregelung ändern.

d) Bezirksklasse

Diese Klasse trägt je nach Stärke ein einfaches oder doppeltes Rundenturnier aus. Die Sieger erhalten den Titel Bezirksmeister 20.. und steigen in die zuständige Bezirksliga auf.

Die Bezirksklassen müssen etwaige Absteiger aus den Bezirksligen und den (die) Kreisklassenmeister aufnehmen; danach richtet sich die Zahl der Absteiger.

e) Kreisklasse

Spielmodus wie Bezirksklasse. Die Sieger erhalten den Titel "Kreisklassenmeister 20.."und steigen in die Bezirksklasse auf.

f) Senioren – Pfalzliga

Spielberechtigt sind alle Spieler, die am 31.12. der Saison das 60. und Spielerinnen, die das 55. Lebensjahr vollendet haben und im Besitz einer gültigen Spielerlaubnis des PSB sind. Teilnahmeberechtigt sind alle Vereine des PSB. Gespielt wird mit Vierermannschaften. Aus zwei Vereinen kann eine Spielgemeinschaft gebildet werden. Gastspieler aus anderen Vereinen des PSB sind zulässig.

Pro Spiel dürfen maximal zwei Gastspieler eingesetzt werden.

Für den Einsatz eines Gastspielers genügt in der Regel das Einverständnis des Spielers. Wenn der Verein, dem der Spieler angehört, selbst eine Seniorenmannschaft stellt, muss jedoch die Erlaubnis des Vereins schriftlich vorliegen.

Das Einverständnis eines Gastspielers und das seines Vereins (falls erforderlich) ist dem PSB bei Abgabe der Mannschaftsmeldung, bzw. bei einer Nachmeldung vorzulegen.

Der Sieger erhält den Titel Senioren-Mannschafts-Pfalzmeister 20.. und ist für die Rheinland-Pfalz-Mannschaftsmeisterschaft der Senioren qualifiziert.

Abs. 13: Aufstiegsregelung

Bei Verzicht des Meisters einer Klasse geht die Aufstiegsberechtigung an den zum Aufstieg bereiten Nächstplatzierten weiter (höchstens bis zu Rang 5).

Abs. 14: Zurückziehen einer Mannschaft

Bis zum 30.06. kann eine Mannschaft - trotz Klassenerhalt - die nächst tiefere Klasse wählen. Für die zurückziehende Mannschaft steigt die Mannschaft auf, die in der aufnehmenden Klasse den 2. Platz belegt hat. Tritt eine Mannschaft nach dem 30.06. zurück, wird sie ersatzlos gestrichen.

§ 27 Rauchverbot

Bei allen offiziellen Einzel- und Mannschaftsturnieren des PSB besteht ein absolutes Rauchverbot. Der Heimverein bzw. der Ausrichter hat dafür Sorge zu tragen, dass Turniere und Mannschaftskämpfe in Räumen ausgetragen werden können, in denen das Rauchverbot auch gegenüber Zuschauern und Besuchern durchgesetzt werden kann.

§ 28 Regelungen für das Spiellokal

Das Spiellokal muss eine ausreichende Größe haben, so dass die Spieler genügend Platz zum Spielen und zur Bewegung haben.

Das Spiellokal muss mindestens 15 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn geöffnet sein.

Die Spieltische müssen ausreichend beleuchtet sein; die Lichtquellen dürfen nicht blenden.

Die Temperatur im Spielsaal sollte während des gesamten Wettkampfes mind. 19 Grad Celsius betragen.

Im Spielsaal muss Ruhe herrschen. Es dürfen keine störenden Geräusche aus den Nebenräumen eindringen.

Die Versorgung der Spieler mit Getränken muss sichergestellt sein.

Spiele und Figuren müssen pro Satz einheitlich sein und eine blendfreie (matte) Oberfläche haben.

Es sollte möglichst nur ein vom DSB mit dem Gütesiegel ausgezeichnetes Material verwendet werden.

Gibt es Schwierigkeiten wegen ungeeigneter Räumlichkeiten oder fehlendem Material, so geht dies immer zu Lasten des Ausrichters.

§ 29 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt:

- a) Schachkongress 40 Züge in 2,0 Std., Rest 30 Min.
Der Rest der Partie wird nach § 10 der FIDE-Regeln gespielt.
- b) Dähne-Pokal alle Runden 40 Züge in 2,0 Std., Rest 30 Min.
Der Rest der Partie wird nach § 10 der FIDE-Regeln gespielt.
- c) Mannschaftskämpfe 40 Züge in 2,0 Std., danach 20 Züge in 1,0 Std., Rest 30 Min. Der Rest der Partie wird nach § 10 der FIDE-Regeln gespielt.

Die Uhren sollten bei Spielbeginn auf 04.00 Uhr gestellt werden.

§ 30 Blitzturniere

Es gelten die Blitzregeln der FIDE; 5 Minuten pro Spieler und Partie.

Bei Blitzturnieren entscheidet über Proteste der jeweilige Turnierleiter endgültig.

Ein Rechtsmittel gegen seine Entscheidung ist nicht gegeben.

Der Turnierleiter hat seine Entscheidung mündlich zu verkünden und kurz zu begründen.

§ 31 Schnellschach

Es gelten die Schnellschach-Regeln der FIDE; 15 bis 30 Minuten pro Spieler und Partie.
Bei Schnellturnieren entscheidet über Proteste der jeweilige Turnierleiter endgültig.
Ein Rechtsmittel gegen seine Entscheidung ist nicht gegeben.
Der Turnierleiter hat seine Entscheidung mündlich zu verkünden und kurz zu begründen.

§ 32 Einsätze

Die Einsätze sind vor der ersten Runde zu entrichten.

Sie betragen:

Mannschaftskämpfe (alle Klassen)	mindestens	€ 7,50
Dieser Betrag kann durch die Bezirksversammlung erhöht werden.		
Mannschaftsblitzmeisterschaft		€ 12,50
Mannschaftsblitzmeisterschaft (reine Jugendmannschaft)		€ 6,00
Einzeltourniere:	MTA/MTB	€ 10,00
	MAT	€ 10,00
	HT, ST, FT	€ 5,00
	Schnellschachmeisterschaft	€ 5,00
	Blitzeinzelmeisterschaft	€ 5,00
	Dähne-Pokal	€ 2,00

Die Bezirke können die Startgelder für ihre Einzeltourniere durch Beschluss der Bezirksversammlung selbst festlegen.

Die Einsätze für die Mannschaftskämpfe (alle Klassen) fließen in die Bezirkskasse des für den Verein zuständigen Bezirkes.

Die Einsätze bei den Einzeltournieren sind in voller Höhe für den Preisfond zweckgebunden.

§ 33 Reuegeld

Für die vorgenannten Einzeltourniere (außer Dähne-Pokal, Schnellschach, Blitzeinzelmeisterschaft und Problemschach) € 15,00

Die verfallenen Reuegelder erhöhen den Preisfond.

§ 34 Wertung**Abs. 1: Einzeltourniere**

Einzeltourniere werden bei Punktgleichheit grundsätzlich durch Wertung entschieden.

Abs. 1 a: Rundenturniere

Bei Rundenturnieren entscheidet zunächst die Sonneborn-Berger-Wertung (für jede gewonnene Partie erhält der Spieler die Gesamtpunktzahl, für jedes Remis die Hälfte der Gesamtpunktzahl des jeweiligen Gegners als Wertungspunkte), dann die Siegwertung (Anzahl der Gewinnpartien).
Ergibt auch die Siegwertung Punktgleichheit auf dem 1. Platz, werden die beiden Spieler zu Siegern erklärt. Um den Pfalzmeister und den Aufstieg entscheidet ein Stichkampf mit vertauschten Farben, der bei Remis wiederholt und bei erneutem Gleichstand bis zur Entscheidung ausgeblitzt wird.

Abs. 1 b: Schweizer - System

Beim Schweizer-System entscheidet zuerst die modifizierte Buchholzwertung (Summe der Punkte der Gegner, gegen die gespielt wurde, wobei die niedrigste Punktzahl gestrichen wird), danach die verfeinerte Buchholzwertung, dann die Siegwertung.

Abs. 2: a) Mannschaftskämpfe

I. Punktwertung: Es gilt folgende Wertung :

Mehr Brettpunkte als der Gegner = 2 Mannschaftspunkte
 Gleiche Brettpunkte wie der Gegner = 1 Mannschaftspunkt
 Weniger Brettpunkte als der Gegner = 0 Mannschaftspunkte

II. Bei Mannschaftskämpfen entscheiden bei Punktgleichheit zunächst die Brettpunkte aus allen Kämpfen, danach die Sonneborn-Berger-Wertung, danach die Siegwertung. Ist ein kampfloses 8:0 enthalten, wird dieser Gegner bei keiner der punktgleichen Mannschaften gewertet.

b) Mannschaftsblitzmeisterschaft

Abs. 1 b findet Anwendung.

§ 35 Termine**Abs. 1 Auslosung Mannschaftskämpfe**

Die Auslosung erfolgt durch den zuständigen Spielleiter in Anwesenheit von mindestens zwei Mitgliedern des Erweiterten Präsidiums.

Abs. 2 Festlegung

Die Festlegung der Termine erfolgt durch den jeweiligen Spielleiter. Mannschaftskämpfe dürfen nicht auf Allerheiligen, Weihnachten, Neujahr, Palmsonntag, Ostern, Weißen Sonntag, Muttertag und Pfingsten gelegt werden. Wahltage und der Termin der Pfälzischen Jugendeinzelmeisterschaften sind freizuhalten.

Der Abstand zwischen zwei Runden soll in der Regel drei Wochen betragen. Die festgesetzten Termine sind einzuhalten.

Abs. 3 Zentrale letzte Runde

Es ist möglich, die letzte Runde zentral an einem Ort zu spielen. Dies muss vor Beginn der 1. Runde geregelt und bei der Auslosung berücksichtigt werden

§ 36 Vor- oder Nachspielen**Abs. 1: Einvernehmen beider Vereine**

Im beiderseitigen Einverständnis ist ein Verlegen möglich. Das Spiel muss bis zum angesetzten Termin vorgespielt, oder bis zur nächsten Runde nachgespielt sein. Entsprechende Mitteilung muss dem Spielleiter und dem Ergebnisdienst spätestens drei Tage vor dem angesetzten Termin zugehen. Die Nachverlegung ist nur mit Genehmigung des Spielleiters zulässig.

Abs. 2: Verlegung durch Spielleiter

Der zuständige Spielleiter kann wegen Länderkämpfen oder ähnlichen Anlässen Begegnungen verlegen.

Verlegungen sind frühestmöglich (mindestens zwei Wochen vor der Runde bzw. dem neuen Spieltermin) den betroffenen Vereinen bekannt zu geben.

Abs. 3: Letzte Runde

In der letzten Runde sind keinerlei Verlegungen statthaft.

§ 37 Beginn der Mannschaftskämpfe

Alle Mannschaftskämpfe der 1. und 2. Pfalzliga beginnen um 10.00 Uhr, alle anderen um 9.00 Uhr, sofern nicht im beiderseitigen Einvernehmen mit schriftlicher Zustimmung des Spielleiters eine andere Zeit vereinbart worden ist (Ausnahme letzte Runde).

Ist eine Mannschaft (Spieler/Spielerin) nach einer Stunde nicht erschienen, ist der Kampf (die Partie) für die (den) nicht Erschienenen verloren.

Der gastgebende Verein hat an den Brettern mit gerader Zahl Weiß.

§ 38 Der Mannschaftsführer

Abs. 1: Jede Mannschaft benennt einen Mannschaftsführer, der auf der Spielberichtskaart zu vermerken ist.

Abs. 2: Dieser muss sich vor Beginn eines Kampfes davon überzeugen, dass die Aufstellung seiner Mannschaft in Übereinstimmung mit der TO erfolgt.

Abs. 3: Der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft hat die telefonische und schriftliche Meldung gemäß der Presseordnung des PSB vorzunehmen. Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft hat ab Bezirksliga aufwärts das Gesamtergebnis mit Einzelergebnissen an den Pressewart des PSB zu melden. Die telef. Meldung des Gesamtergebnisses an den zuständigen Bezirks- oder Landesspielleiter kann von diesen mit den betroffenen Vereinen vereinbart werden.

Abs. 4: Der Mannschaftsführer darf seine Spieler zur Partieaufgabe, Fortsetzung des Kampfes oder Annahme eines Remisvorschlages ermahnen und zur Abgabe eines Remisangebotes raten.

Abs. 5: Er muss die Spielberichtskaart mit unterzeichnen und kontrollieren, dass seine abgegebene Mannschaftsaufstellung ordnungsgemäß auf die Spielberichtskaart übertragen wurde (incl. Spielberechtigungsnummer).

§ 39 Der vom Heimverein zu stellende Schiedsrichter eines Mannschaftskampfes

Abs. 1: Stellung des Schiedsrichters

Bei jedem Mannschaftskampf ist vom Veranstalter (Heimverein) ein Schiedsrichter zu stellen.

Bei der Fülle der Aufgaben eines Schiedsrichters versteht es sich von selbst, dass er kein Spieler sein sollte.

Ist der Schiedsrichter gleichzeitig Spieler, geht seine Inanspruchnahme als Schiedsrichter nicht zu Lasten seiner Bedenkzeit. Er ist deshalb berechtigt, in solchen Fällen seine Uhr abzustellen.

Abs. 2: Aufgaben des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter nimmt nachstehende Aufgaben zweckmäßig in folgender Reihenfolge wahr:

a) Aufgaben vor dem Kampf

1. Rechtzeitig anwesend sein.
2. Überprüfung der Lokalitäten in Bezug auf evtl. Störquellen, Lichtverhältnisse und Raumtemperatur.
3. Kontrolle der Vollständigkeit und Richtigkeit des Spiel- und Organisationsmaterials, einschließlich des vorgesehenen Ersatzes (u.a. Figuren, Uhren, Bretter, Partieformulare und Schreibunterlagen).
4. Der Schiedsrichter stellt sich den Mannschaften vor.
5. Von beiden Mannschaftsführern die Mannschaftsaufstellung anfordern und kontrollieren.
6. Die Mannschaftsaufstellungen bekannt geben.
7. Pünktlich die Uhren anstellen bzw. die Uhren von Weiß starten lassen. Fehlt eine Mannschaftsaufstellung, wird lediglich die Kontrolluhr in Gang gesetzt und die bis zur Abgabe der Aufstellung verbrauchte Zeit jedem Mitglied der verspätet erschienenen Mannschaft hinzuge-rechnet.

b) Aufgaben während des Kampfes

1. Der Schiedsrichter hat Regelverstöße festzustellen und zu ahnden.
2. Nach Ablauf von vollen Stunden die Uhren kontrollieren. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss ersetzt werden. Der Schiedsrichter bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.
3. Schiedsrichter und auch alle anderen Personen (andere Spieler, Mannschaftsführer, Zuschauer) dürfen nicht darauf aufmerksam machen, wenn ein Spieler vergessen hat, seine Uhr zu drücken.
4. In Streitfällen muss der Schiedsrichter eine Entscheidung treffen. Die Entscheidung muss begründet werden.
5. Darauf achten, dass während der Partie keine unnötigen Diskussionen, auch nicht zwischen Spielern entstehen.
6. Wenn bei Zeitnot die Spieler nicht mehr mitschreiben, muss der Schiedsrichter Kontrolle ausüben und gegebenenfalls auf Zeitüberschreitung erkennen. Bei mehreren Zeitnotpartien frühzeitig Hilfskräfte zum Mitschreiben benennen. Es dürfen nur autorisierte Personen mitschreiben.
7. Kontrolle, ob die Spieler ihre Züge in algebraischer Notation und lesbarer Form, Zug für Zug, aufschreiben.
8. Der Schiedsrichter hat bis zum Ende des Mannschaftskampfes anwesend zu sein. Ist dies nicht möglich, muss vom Heimverein ein anderer Schiedsrichter als Ersatz gestellt werden.

c) Aufgaben nach dem Kampf

1. Spielbericht ausfüllen und mit den Mannschaftsführern unterschreiben. Die Namen von Schiedsrichtern und Mannschaftsführern müssen klar erkennbar sein.
2. Bei angekündigten oder eingelegten Protesten unverzüglich einen schriftlichen Bericht anfertigen und dem zuständigen Spielleiter zusenden.

Abs. 3:

Der Spielleiter kann Schiedsrichter mit der Turnierleitung beauftragen.

§ 40 Mannschaftsaufstellungen**Abs. 1: Abgabe der Mannschaftsaufstellungen**

Nach Abgabe der Mannschaftsaufstellungen an den Schiedsrichter sind keine Änderungen derselben mehr möglich. Ausnahme: Beide Mannschaftsführer stimmen vor der Bekanntgabe der Mannschaftsaufstellungen einer Umstellung der Mannschaften zu. Stellen vor Spielbeginn der Schiedsrichter oder ein Mannschaftsführer die Inkorrektheit einer Mannschaftsaufstellung fest, so ist dies mit dem entsprechenden Partieverlust gemäß Abs. 4 zu ahnden.

Abs. 2: Feststellung einer falschen Mannschaftsaufstellung nach Spielbeginn.

Wird eine falsche Mannschaftsaufstellung von irgendeiner Seite nach Spielbeginn festgestellt, so hat dies zunächst auf die Durchführung des Mannschaftskampfes keinen Einfluss. Der Mannschaftskampf wird fortgesetzt. Die Feststellung der fehlerhaften Mannschaftsaufstellung ist auf der Spielberichtskarte zu vermerken.

Abs. 3: Maßnahmen des Bezirks- bzw. des Landesspielleiters

Falsche Mannschaftsaufstellungen sind von den Spielleitern mit Geldbußen entsprechend dieser TO zu ahnden.

Abs. 4: Auswirkungen auf das Ergebnis des Mannschaftskampfes

- a) Bei Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers werden ab dem betroffenen Brett alle Partien mit 0:1 Brettpunkten für den Gegner gewertet, vorausgesetzt, dass dessen Aufstellung korrekt war.
- b) Bei fehlerhafter Brettfolge werden alle Partien von dem Brett an, an dem der Spieler platziert ist, bis zu dem Brett, an dem er eingesetzt wird, mit 0:1 Brettpunkten für den Gegner gewertet.
(Beispiel 1: Spieler an Brett 5 gemeldet und spielt an Brett 2; Bretter 2 bis 5 werden genullt.)
(Beispiel 2: Spieler an Brett 5 gemeldet und spielt an Brett 7; Bretter 5 bis 7 werden genullt.)

§ 41 Proteste**a) Einlegung:**

Gegen Entscheidungen des Schiedsrichters oder bei dessen Versagen kann Protest eingelegt werden. Dieser muss begründet werden und

- bei Mannschaftskämpfen innerhalb von 8 Tagen (Poststempel)
- bei Einzelturnieren bis zum Beginn der nächsten Runde schriftlich beim zuständigen Spielleiter eingereicht werden.

b) Protestgebühr:

Innerhalb der Einlegungsfrist von 8 Tagen ist die Protestgebühr von € 20 einzuzahlen. Die Einzahlung kann dadurch erfolgen, dass ein Scheck über die Protestgebühr innerhalb der 8-Tages-Frist beim zuständigen Spielleiter eingeht oder der Betrag innerhalb der gleichen Frist auf ein Konto des PSB überwiesen wird.

Für die Rechtzeitigkeit im letzten Fall ist das Datum des Einganges der Überweisung bei der beauftragten Bank maßgeblich.

Wird dem Protest stattgegeben, wird die Gebühr erstattet.

c) Protestberechtigter:

Grundsätzlich kann ein Protest bei Mannschaftskämpfen nur von dem satzungsgemäß zur gesetzlichen Vertretung des Vereines befugten Organ (z.B. 1. oder 2. Vorsitzender) eingelegt werden.

d) Begründung des Protestes:

Die Begründung des Protestes hat bei Mannschaftskämpfen innerhalb einer weiteren Frist von 6 Tagen (Poststempel) zu erfolgen. Die 6-Tagesfrist errechnet sich ab dem Tag der Aufgabe des Protestes zur Post.

§ 42 Widerspruch

Gegen die Entscheidung des Bezirks- bzw. des Landesspielleiters kann in der gleichen Frist Widerspruch beim Schiedsgericht erhoben werden.

Der Widerspruch ist beim Präsident des PSB einzulegen.

Diesem Widerspruch ist eine Gebühr von € 50 beizufügen, anderenfalls gilt der Widerspruch als nicht eingegangen. Im Übrigen gilt § 41 entsprechend.

§ 43 Keine aufschiebende Wirkung

Proteste und Widersprüche haben keine aufschiebende Wirkung.

Auf Anordnung des Schiedsrichters ist eine strittige Partie weiter zu spielen.

§ 44 Schiedsgericht (vgl. § 10 der Satzung des PSB)

Abs. 1: **Zusammensetzung des Schiedsgerichtes**

Das Schiedsgericht setzt sich zusammen aus einem Vorsitzenden und aus einem stellvertretenden Vorsitzenden, die beide Volljuristen sein sollten, und aus den fünf Bezirksspielleitern (im Verhinderungsfalle bzw. bei Besorgnis der Befangenheit kann der Präsident des PSB andere Personen benennen).

Das Schiedsgericht tagt in der Besetzung mit einem Vorsitzenden und zwei Beisitzern. Ist der 1. Vorsitzende verhindert, übernimmt der stellvertretende Vorsitzende den Vorsitz des Schiedsgerichts. Ist auch der stellvertretende Vorsitzende verhindert, bestimmt der Präsident des PSB für den konkreten Schiedsgerichtsfall einen anderen Schiedsgerichts-Vorsitzenden. Ebenso benennt der Präsident des PSB die beiden Beisitzer, in der Regel aus dem Kreis der Bezirksspielleiter. Dabei sollen die Leiter derjenigen Bezirke nicht berufen werden, deren Mannschaften an dem Protestfall beteiligt sind.

Abs. 2: **Sonderregelung beim Kongress**

Beim Kongress wird von den Kongressteilnehmern ein Schiedsgericht mit einem Vorsitzenden, einem stellvertretenden Vorsitzenden und 6 Beisitzern gewählt, von denen mindestens zwei aus dem MTA/MTB sein sollten.

Das Schiedsgericht tritt mit einem Vorsitzenden und zwei Beisitzern zusammen.

Die Zusammensetzung des Schiedsgerichtes bestimmt der Landesspielleiter oder sein bestellter Vertreter.

Dabei dürfen solche Mitglieder nicht berufen werden, die in der zu entscheidenden Sache direkt oder indirekt betroffen, oder aus sonstigen Gründen befangen sind.

Lässt sich insoweit das Schiedsgericht nicht ausreichend besetzen, sind Ersatzmitglieder nachzuwählen.

Beim Schachkongress beträgt die Protestgebühr für Erwachsene € 20, für Jugendliche € 10.

Die Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind endgültig.

§ 45 Allgemeine Strafen

Verstöße gegen die TO können bestraft werden:

1. Vom Schiedsrichter (auch vom Heimverein zu stellender Leiter eines Mannschaftskampfes):
 - a) Ermahnung
 - b) Verwarnung
 - c) Verweis
 - d) Zeitstrafen gemäß FIDE-Regeln
 - e) Annullierung von Spielergebnissen und Neuansetzung von einzelnen Partien und Mannschaftskämpfen
 - f) Erkennen auf Verlust von Partien
 - g) Anordnung, den Spielraum zu verlassen
 - h) Anordnung, den Zuschauerraum zu verlassen
2. Vom Bezirks- und Landesspielleiter über Nr. 1 hinaus:
 - a) Punktabzug
 - b) Geldbußen bis zu € 100 (nur für Mitglieder gemäß § 4 Absatz 1)
 - c) Zwangsabstieg (bei zweifachem schuldhaften Nichtantritt)
3. Vom Erweiterten Präsidium über Nr. 1 und 2 hinaus:
 - a) Geldbußen bis zu € 250
 - b) Spielsperre bis zu drei Jahren

4. Vom Referenten für Datenverarbeitung und Spielerlaubnisfragen: Einziehung einer ordnungswidrig erlangten vorläufigen Spielerlaubnis.

Spielsperren können für Veranstaltungen des PSB auch gegenüber Personen verhängt werden, die nicht Mitglied in einem Verein des PSB sind.

5. Einsprüche haben keine aufschiebende Wirkung. Das Schiedsgericht kann auf Antrag des Betroffenen die aufschiebende Wirkung anordnen und in besonderen Fällen Ausnahmestpielgenehmigungen erteilen.

§ 46 Einzelne Strafen

Je nach Art des Verstoßes können mehrere Strafen ausgesprochen werden.

- | | | |
|----|--|----------|
| a) | erstmalige unvollständige oder verspätete Berichterstattung | € 7,50 |
| b) | Nicht ausreichend begründeter Nichtantritt während eines Einzelturniers | € 15,00 |
| c) | Entschuldigtes Nichtantreten zu einem Mannschaftskampf je Straßenentfernungskilometer | € 1,00 |
| | mindestens | € 25,00 |
| d) | dto. "unsportliches" Nichtantreten (ohne vorherige Absage beim Turnierleiter und Gegner) je Straßenentfernungskilometer | € 2,00 |
| | mindestens | € 100,00 |
| e) | Nichtantritt eines Spielers an Brett 1 oder 2: | € 20,00 |
| | Nichtantritt eines Spielers an einem anderen Brett (sofern an einem Brett dahinter ein Spieler der gleichen Mannschaft antritt): | € 10,00 |
| | Anmerkung: Vollständiges Aufrücken der Mannschaft wird nicht mit Bußgeld bestraft. | |
| f) | Zurückziehen der Mannschaft während der Spielzeit | € 50,00 |
| | Diese Regel gilt nicht für die letztgemeldete Mannschaft eines Vereines in der Bezirks- oder Kreisklasse bei begründetem schriftlichem Antrag. | |
| g) | Fahrlässiges Aufstellen eines in der betreffenden Klasse nicht mehr spielberechtigten Spielers oder ein sonstiger Verstoß gegen die Mannschaftsaufstellung | € 15,00 |
| h) | Anmerkung: Hierbei handelt es sich um Regelsätze. | |

§ 47 Inkrafttreten

Diese TO wurde vom Erweiterten Präsidium am 15.07.2005 in Grünstadt beschlossen und tritt ab der Saison 2005/2006 in Kraft. Die Veröffentlichung erfolgt in der „Rochade Europa“, Heft 9/2005.