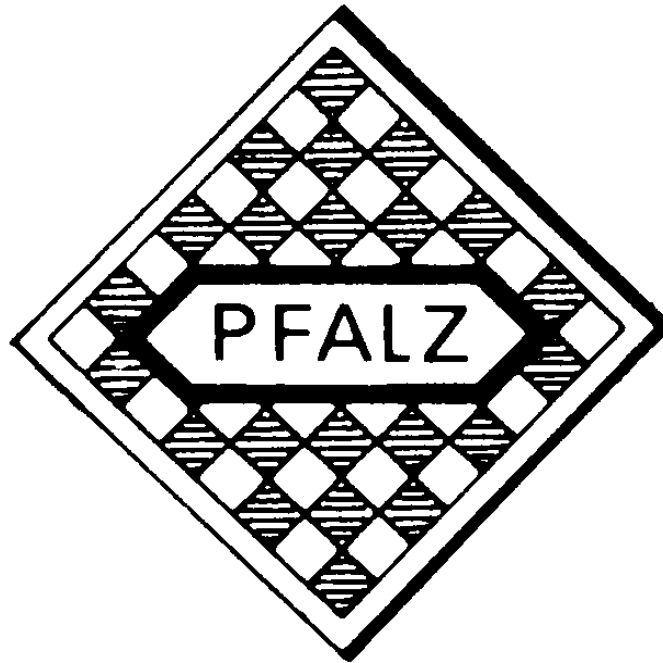


Pfälzischer Schachbund e.V.



Turnierordnung

Stand 26. Mai 2018

Inhaltsverzeichnis:

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

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 Spieljahr und Gliederung des Pfälzischen Schachbundes e.V. (PSB)

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

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 und Neustadt, Landkreise Rhein-Pfalz-Kreis und Bad Dürkheim)
Bezirk IV	Südost	(Speyer, 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-Schachregeln

Es wird grundsätzlich nach den Schachregeln des Weltschachbundes (FIDE) gespielt. FIDE Artikel 11.2.3.3 und Richtlinie III.4 werden nicht angewandt. Das Mitbringen ausgeschalteter Mobiltelefone oder anderer elektronischer Kommunikationsmittel in das Turnierareal ist gestattet. Das Mitbringen und die Benutzung derartiger eingeschalteter Geräte ohne Zustimmung des Schiedsrichters führt zum Partieverlust. Der Gegner gewinnt. Falls der Gegner allerdings die Partie nicht mit einer Folge von regelgemäßen Zügen gewinnen kann, ist sein Ergebnis Remis.

Ergänzend zu den FIDE-Schachregeln sind die Regeln der TO des PSB anzuwenden.

Ist ein Spieler/Spielerin 30 Minuten nach dem offiziellen Beginn nicht am Brett erschienen, ist die Partie für diesen Spieler/Spielerin als nicht angetreten kampflos verloren.

§ 3 Geltungsbereich

Diese TO gilt für alle Turniere im Bereich des PSB. Folgende §§ können durch die Bezirksversammlungen für ihren Bereich geändert bzw. ergänzt werden: §§ 19, 21 Abs. 1 und 7, 23 Abs. 1 Satz 3, 23 Abs. 2 Satz 2, 23 Abs. 12, d, e und f, 27, 28, 29 und 30. 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

Wenn im Folgenden von aktiven Spielern oder von einer aktiven Spielberechtigung die Rede ist, sind solche Spieler gemeint, die in der Passliste des Deutschen Schachbundes den Status A für einen PSB Verein besitzen.

Zum Einzelspielbetrieb des PSB sind nur solche Spieler zugelassen, die einem Verein des PSB als aktive Spieler angehören, es sei denn, die nachfolgenden Paragraphen haben hiervon abweichende Regelungen. Zum Mannschaftsspielbetrieb des PSB sind darüber hinaus solche Spieler zugelassen, die für einen Verein des PSB eine Passivspielgenehmigung besitzen. Voraussetzung für die Erteilung der Passivspielgenehmigung ist die Meldung als passives Mitglied in der Mitgliederliste des Deutschen Schachbundes für diesen Verein sowie die Meldung als aktiver Spieler in einem beliebigen Verein des Deutschen Schachbundes zum 30.06., wobei § 23 Abs. 8 dieser TO zu beachten ist. Pro Spieljahr und pro Spieler ist nur eine Passivspielgenehmigung im Bereich des PSB zulässig.

§ 5 Pfälzischer Schachkongress

Der Pfälzische Schachkongress findet in der Regel alljährlich vor Ostern statt. 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. Zwischen dem PSB als Veranstalter und dem jeweiligen Kongressausrichter ist frühzeitig, spätestens 9 Monate vor Kongressbeginn, ein Vertrag über die Durchführung des Schachkongresses abzuschließen. Der Ausrichter erhält vom PSB einen Zuschuss in Höhe des jeweils hierfür im Haushalt festgesetzten Betrages. Der Landesspielleiter ist für die Besetzung der Meisterturniere zuständig; an ihn sind Auffüllanträge zu richten.

Folgende Turniere kommen zur Austragung:

Meisterturnier A, Meisterturnier B, 2 Meisteranwärterturniere, bis zu 5 Hauptturniere, Frauenmeisterschaft, Senioren- und Nestorenmeisterschaft, Blitzeinzelmeisterschaft, Schnellschach-einzelmeisterschaft, Mannschaftsblitzmeisterschaft und Problemlöseturnier. In der letzten Runde der mehrtägigen Turniere sind keine Spielverlegungen zulässig.

Die Bedenkzeit der Meister- und Meisteranwärterturniere beträgt 90 Minuten für 40 Züge + 30 Minuten für den Rest der Partie bei 30 Sekunden Zeitzugabe ab dem ersten Zug. Die Bedenkzeit der Hauptturniere, Frauen-, Senioren- und Nestorenmeisterschaft, beträgt 40 Züge in 2 Stunden, für den Rest 30 Minuten. Bei den mehrtägigen Turnieren wird ein Reuegeld gemäß §39b erhoben. Die verfallenen Reuegelder erhöhen den Preisfond. Der Ausrichter kann weitere Turniere (z.B. Jugendturniere, Offenes Turnier) in das Programm aufnehmen, wenn dadurch die offiziellen Turniere nicht beeinträchtigt werden. Das Erweiterte Präsidium des PSB kann den Modus einzelner Turniere probeweise ändern.

§ 6 Meisterturnier A (MTA)

Rundenturnier mit 10 vorberechtigten Teilnehmern. Der Sieger des MTA erhält den Titel "Pfalzmeister 20..". Er hat das Recht, bei Länderkämpfen an Brett 1 zu spielen.

Spielberechtigt sind:

Der bestplatzierte pfälzische Teilnehmer der letztjährigen Rheinland-Pfalz-Einzelmeisterschaft, sofern mindestens fünf pfälzische Spieler teilgenommen haben.

Plätze 1 bis 6 des letztjährigen MTA,

Der Sieger des "Dähne-Pokals"

Zwei Aufsteiger aus dem MTB.

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

Die zwei DWZ- stärksten Bewerber, deren DWZ über dem Durchschnittsniveau des MTA des Vorjahres liegt, wobei jeweils ein Bonus gemäß § 9 zu gewähren ist,

Plätze 7bis 8 des letztjährigen MTA,

die DWZ-besten MTB-Berechtigten, wobei jeweils ein Bonus gemäß § 9 zu gewähren ist.

§ 7 Meisterturnier B (MTB)

Rundenturnier mit 10 vorberechtigten Teilnehmern.

Spielberechtigt sind:

Plätze 7bis 10 des letztjährigen MTA,

Plätze 3 bis 5 des letztjährigen MTB,

jeweils ein Aufsteiger aus den MAT des Vorjahres,

ein Jugendvertreter (in der Regel der Meister U18 M)

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

Plätze 6 und 7 des letztjährigen MTB,

die zwei DWZ- stärksten Bewerber, deren DWZ über dem Durchschnittsniveau des MTB des Vorjahres liegt, wobei jeweils ein Bonus gemäß § 9 zu gewähren ist

Platz 2 der letztjährigen MAT (Reihung nach DWZ),

Plätze 7 und 8 des letztjährigen MTB

die MAT-Berechtigten mit der besten DWZ, wobei jeweils 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 6 bis 10 des letztjährigen MTB,

maximal fünf Aufsteiger aus den letztjährigen Hauptturnieren,

sechs Vertreter aus den Bezirken (in der Regel der Bezirksmeister); dem Bezirk II/III stehen zwei Plätze zu,

ein Vertreter des ausrichtenden Vereins, sofern seine DWZ über dem Durchschnittsniveau des MAT des Vorjahres liegt.

Platz 2 aus den beiden MAT-Gruppen des Vorjahres.

ein Jugendvertreter

Bei Verzicht bzw. Doppelqualifikation werden freie Plätze in folgender Reihenfolge vergeben:
Plätze 3 bis 5 aus den beiden MAT-Gruppen des Vorjahres,
Auffüllbewerber in der Reihenfolge der DWZ, wobei ein Bonus gemäß § 9 zu gewähren ist.

Die Aufteilung der möglichst gleich starken Gruppen erfolgt unter Berücksichtigung der DWZ und der Vereinszugehörigkeit. Die Meldung der Bezirksvertreter erfolgt bis 30 Tage vor Kongressbeginn. Die Frist kann durch den Landesspielleiter verkürzt werden.

§ 9 Deutsche Wertungszahl - Bonus

Auffüllbewerber, welche an der Bezirkseinzelnmeisterschaft 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.

§ 10 Meldeschluss

Meldeschluss für die vorgenannten Turniere ist 30 Tage vor Kongressbeginn. Die Frist kann durch den Landesspielleiter verkürzt werden. 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.

§ 11 Hauptturnier

Spielberechtigt sind alle aktiven 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.

§ 12 Frauenturnier

Spielberechtigt sind alle aktiven weiblichen Mitglieder von Vereinen des Deutschen Schachbundes (DSB). 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..". Sie hat das Recht, bei Länderkämpfen am ersten Frauenbrett zu spielen.

§ 13 Seniorenturnier

Spielberechtigt sind alle Spieler, die einem Verein des PSB als aktive Spieler angehören, die im Kongressjahr das 60. Lebensjahr und Spielerinnen, die das 55. Lebensjahr vollendet haben bzw. vollenden werden und ältere. Gespielt werden sieben Runden nach Schweizer System, bei weniger als neun Teilnehmern ein Rundenturnier. Pro Tag wird nur eine Runde gespielt. Der Sieger erhält den Titel „Pfalzmeister der Senioren 20..“ Der bestplatzierte Teilnehmer, der im Kongressjahr das 75. Lebensjahr vollendet hat bzw. vollendet, erhält den Titel „Pfalzmeister der Nestoren 20..“

§ 14 Schnellschach - Einzelmeisterschaft

Es werden drei Gruppen mit etwa gleicher Spielerzahl gebildet. Die Gruppeneinteilung erfolgt nach: 1. DWZ, 2. Einschätzung durch die Turnierleitung (ein Protest hierzu ist nicht möglich). Jeder Spieler hat auf Wunsch das Recht, in der A-Gruppe zu starten. Er muss dies bei der Anmeldung erklären. Die Spielerzahl in der A-Gruppe erhöht sich dementsprechend. Gespielt werden sieben Runden Schweizer System nach den Schnellschach-Regeln der FIDE; 15 Min. Grundbedenkzeit bei 5 Sekunden Zeitzugabe pro Zug ab dem 1. Zug. Über Proteste entscheidet der jeweilige Turnierleiter endgültig. Der Sieger der Gruppe A 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).

§ 15 Schnellschach - Senioren - Einzelmeisterschaft

Spielberechtigt sind alle aktiven Mitglieder von Vereinen des Deutschen Schachbundes (DSB), die im Kongressjahr das 60. Lebensjahr und Spielerinnen, die das 55. Lebensjahr vollendet haben bzw. vollenden werden und ältere. Gespielt werden 5-9 Runden nach Schweizer System nach den Schnellschach-Regeln der FIDE; 15 – 30 Minuten pro Spieler und Partie. Bei weniger als elf Teilnehmern wird ein Rundenturnier gespielt. Über Proteste entscheidet der jeweilige Turnierleiter endgültig. Der bestplatzierte aktive Spieler eines Vereins des PSB erhält den Titel „Pfälzischer Schnellschach Meister der Senioren 20..“

§ 16 Blitzeinzelmeisterschaft

Gespielt werden bis zu 21 Runden nach Schweizer System bzw. verzögertem Schweizer System. Bei verzögertem Schweizer System werden die letzten zwei Runden ohne Verzögerung gespielt. Es gelten die Blitzregeln der FIDE; 5 Minuten pro Spieler und Partie. Über Proteste entscheidet der jeweilige Turnierleiter endgültig.

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).

§ 17 Mannschaftsblitzmeisterschaft

Spielberechtigt sind Vierer-Mannschaften, die aus aktiven Spielern desselben PSB Vereines bestehen. Die Brettfolge ist beliebig. Ein Spieler kann nur für eine Mannschaft eingesetzt werden. Ersatzspieler sind zulässig. Gespielt werden bis zu 21 Runden nach Schweizer System bzw. verzögertem Schweizer System. Die letzten zwei Runden werden bei verzögertem Schweizer System ohne Verzögerung gespielt.

Es gelten die Blitzregeln der FIDE; 5 Minuten pro Spieler und Partie. Über Proteste entscheidet der jeweilige Turnierleiter endgültig.

Für die Preisverteilung erfolgt eine Einteilung in drei Spielklassen:

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

Klasse B: 1. Pfalzliga, 2. Pfalzligen

Klasse C: Bezirksligen, Bezirksklassen, Kreisligen, Kreisklassen

Der Sieger erhält den Titel "Pfälzischer Mannschaftsblitzmeister 20..". Die Siegermannschaft, sowie die nächstplatzierten Mannschaften, vertreten die Pfalz bei den "Rheinland-Pfälzischen Mannschaftsblitzmeisterschaften" (Zuteilung nach der TO SBRP).

§ 18 Jugendturniere

Den Jugendspielbetrieb regelt die Schachjugend Pfalz (SJP).

§ 19 Bezirkseinzelmeisterschaften

Spielberechtigt sind alle Spieler, die einem Verein des Bezirkes als aktive Spieler angehören. Den Austragungsort legt die Bezirksversammlung fest. Die Sieger erhalten den Titel "Bezirkseinzelmeister 20..".

§ 20 Zusätzliche Turniere

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

§ 21 Pokal-Einzelmeisterschaften (Dähne Pokal)

Abs. 1: Spielberechtigt sind alle Spieler, die einem Verein des Bezirkes als aktive Spieler angehören.

Abs. 2: Die Pokalmeisterschaft wird jährlich ausgetragen. Die Austragung erfolgt im KO-System.

Abs. 3: Die Vorrunde wird auf Bezirksebene durchgeführt. Die Startgelder erheben die Bezirke.

Abs. 4: 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. 5: Wird ein Vorjahresfinalist erneut Bezirkspokalsieger nimmt sein Endspielgegner oder in dessen Verhinderungsfall ein von dessen Bezirk nominierter Vertreter teil.

Abs. 6: Planung, Durchführung und Termingestaltung der Endrunde obliegen dem Landesspielleiter.

- Abs. 7:** Die Bedenkzeit beträgt für alle Runden 90 Minuten für 40 Züge + 30 Minuten für den Rest der Partie bei 30 Sekunden Zeitzugabe ab dem ersten Zug.
- Abs. 8:** Endet eine Partie remis, so werden zwei Blitzpartien gespielt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet die nächste Gewinnpartie. Die Farbverteilung wechselt.
- Abs. 9:** Der Turniersieger erhält außer Pokal und Urkunde den Titel "Pfälzischer-Pokal-Meister 20.." und vertritt den PSB bei den "Rheinland-Pfalz-Pokal-Meisterschaften".
- Abs. 10:** Bei kurzfristigen Absagen kann der zuständige Turnierleiter einen Nachrückerplatz vergeben. Der Nachrücker muss am laufenden Wettbewerb teilgenommen haben und sollte möglichst aus demselben Bezirk wie der absagende Spieler kommen.

§ 22 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 §§ 38 und 39 erfolgen, sofern keine rechtzeitige und begründete Abmeldung beim Turnierleiter erfolgte.

§ 23 Mannschaftskämpfe

Abs. 1: Allgemeines

Der gastgebende Verein hat an den Brettern mit gerader Zahl Weiß. Die Bedenkzeit in den Pfalz- und Bezirksligen sowie der Senioren Pfalzliga beträgt 40 Züge in 100 Minuten, für den Rest der Partie 50 Minuten und für jeden Zug 30 Sekunden ab dem ersten Zug.

Die Bedenkzeit auf Bezirksebene beträgt 40 Züge in 2 Stunden und für den Rest der Partie 1 Stunde.

Abs. 2: Teilnahmeberechtigung

An den Mannschaftskämpfen können nur Vereinsmannschaften teilnehmen. Es wird grundsätzlich mit Achtermannschaften gespielt; hierauf beziehen sich die Regelungen dieser TO. Mindestens die Hälfte der Spieler müssen bei einem Mannschaftskampf anwesend sein, sonst gilt die Mannschaft als nicht angetreten (Wertung 0:8). Bei abweichender Brettspielerzahl (Mannschaftsstärke) gelten die Regelungen entsprechend.

Abs. 3: Nichtantritt

Nichtantritt zu einem festgesetzten oder vereinbarten Termin gilt als Verstoß gegen die TO und wird neben den turnierrechtlichen Folgen (Wertung 0:8) mit einem Bußgeld gemäß der §§ 38 und 39 geahndet. Das Gleiche gilt, wenn Ergebnisse ohne Aufnahme der Partie abgesprochen werden. Rechtzeitige Absage 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 mit 0:8 gewertet. Die Mannschaft steigt ab.

Die Spieler einer ausgeschlossenen Mannschaft dürfen nach wie vor nur dreimal in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden.

Abs. 5: Keine Ansprüche Dritter

Für Dritte, die nach Wertung gemäß §23 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 Mitgliedslandes des Europäischen Wirtschaftsraumes (EWR-Land) und Staatsangehörige eines EU-Landes, die 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 als aktiver Spieler 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. Je Mannschaft dürfen bis zu zwei Spielern mit einer Passivspielgenehmigung gemeldet werden. In der Klasse, in der die Mannschaft des Spielers mit Passivspielgenehmigung spielt, darf keine Mannschaft aus dem Verein spielen, für die der Spieler das aktive Spielrecht besitzt.

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 eines Spieljahres nur um einen Platz (nach oben oder unten) verändert werden. Ersatzspieler dürfen nur für eine bestimmte Mannschaft, nicht aber für mehrere Mannschaften gleichzeitig gemeldet werden. Tritt ein Spieler nicht an, so wird dies gem. § 39e) geahndet.

Nachmeldungen von Spielern ohne Spielgenehmigung sind an jedem Brett zulässig. Ein Einsatz in einer Mannschaft (auch als Ersatzspieler) ist nur zulässig, wenn die Meldung des Spielers vor der drittletzten Runde der betreffenden Spielklasse erfolgte. Die Nachmeldungen sind mindestens 8 Tage vor dem 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 Spielgenehmigung informiert. Das Nachmelden von Spielern, die eine Spielgenehmigung als aktive Spieler besitzen, ist bis 2 Tage vor dem geplanten Einsatz beim zuständigen Spielleiter möglich. Das Nachmelden von Spielern, die eine Passivspielgenehmigung besitzen, ist nicht 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 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. Die Anzahl der Einsätze in höheren Mannschaften darf vier betragen, sofern diese ausschließlich auf Bezirksebene (bis Bezirksklasse) vorgenommen

werden. Nach dem dritten bzw. vierten Einsatz sind sie nur noch in der Mannschaft spielberechtigt, in der sie gemeldet sind. Als Einsatz gilt auch der kampflose Gewinn oder Verlust einer Partie. Spieler dürfen nicht am selben Kalendertag in mehreren Mannschaften nominiert werden. Spieler dürfen nicht in derselben Runde in zwei Mannschaften derselben Klasse eingesetzt werden.

3. Spieler mit Passivspielgenehmigung dürfen nur in der Mannschaft spielen, für die das Passivspielrecht beantragt wurde.
4. Nur bei nachweisbaren Härtefällen kann ein Spieler mit aktivem Spielrecht 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.

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

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

Wird ein Spieler einer unteren Mannschaft mehr als drei Mal als Ersatz in der Bundesligamannschaft 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) Kreisliga
- f) Kreisklasse
- g) Senioren-Pfalzliga

Für die Durchführung der Kämpfe auf Pfalzebene ist der Landesspielleiter (1. Pfalzliga, 2. Pfalzliga und Bezirksliga), auf Bezirksebene der Bezirksspielleiter (Bezirksklasse, Kreisliga und Kreisklasse), für die Senioren-Pfalzliga der Referent für Seniorenschach zuständig. Der Landesspielleiter kann 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 Bezirksliga West an.

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

c) Bezirksliga

Die Bezirksliga spielt in 3 Gruppen mit je 10 Mannschaften ein Rundenturnier.

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

Die Meister der Bezirksligen Nordost und Südost sowie die beiden Erstplatzierten der Bezirksliga West 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.

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

Die Sieger erhalten den Titel „Bezirksklassenmeister 20.“ und steigen in die zuständige Bezirksliga auf. Die Bezirksklassen müssen etwaige Absteiger aus den Bezirksligen und den (die) Kreisligameister aufnehmen; danach richtet sich die Zahl der Absteiger.

e) Kreisliga

Spielmodus wie Bezirksklasse. Die Sieger erhalten den Titel „Kreisligameister 20.“ und steigen in die zuständige Bezirksklasse auf. Die Kreisligen müssen etwaige Absteiger aus den Bezirksklassen und den (die) Kreisklassenmeister aufnehmen; danach richtet sich die Zahl der Absteiger.

f) Kreisklasse

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

g) Senioren – Pfalzliga

Spielberechtigt sind alle Spieler, die bis zum 31.12. des Spieljahres das 60. und Spielerinnen, die das 55. Lebensjahr vollendet haben und ältere, die 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 dessen Einverständnis. Wenn der Verein, dem der Spieler als aktives Mitglied angehört, selbst eine Mannschaft in der Senioren-Pfalzliga stellt, muss die Erlaubnis des Vereins schriftlich vorliegen. Das Einverständnis des 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: Aufstiegsverzicht

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

Abs. 14: Freiwilliger Abstieg

Bis zum 30.06. kann eine Mannschaft für das kommende Spieljahr auf ihr Startrecht in einer Klasse verzichten und die nächsttiefere Klasse wählen. Für die zurückziehende Mannschaft steigt die Mannschaft auf, die in der aufnehmenden Klasse den ersten Nichtaufstiegsplatz belegt hat (höchstens bis zu Rang 5).

Abs. 15: Zurückziehen einer Mannschaft

Wird nach Beendigung der letzten Runde und bis zum 30.06. eine Mannschaft zurückgezogen, steigt die Mannschaft auf, die in der Klasse den ersten Nichtaufstiegsplatz belegt hat, in die die zurückgezogene Mannschaft im Falle eines Abstieges abgestiegen wäre. (höchstens bis zu Rang 5). Zieht eine Mannschaft zwischen dem 01.07. und der letzten Runde einer Klasse zurück, wird sie für das Spieljahr ersatzlos gestrichen. Alle bis dahin gespielten Kämpfe werden mit 0:8 gewertet. Die Mannschaft steigt ab. Die Spieler einer zurückgezogenen Mannschaft dürfen nach wie vor nur dreimal in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden. Die Einsätze als Ersatzspieler in einer zurückgezogenen Mannschaft und gegen diese werden wie die Einsätze in einer oder gegen eine nicht zurückgezogene Mannschaft behandelt.

§ 24 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.

§ 25 Regelungen für das Spiellokal**Abs.1: Beschaffenheit des Spiellokals**

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 offiziellen 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 nichtalkoholischen Getränken muss sichergestellt sein. Die Figuren müssen pro Satz einheitlich sein und die Spielbretter eine blendfreie (matte) Oberfläche haben. Gibt es Schwierigkeiten wegen ungeeigneter Räumlichkeiten oder fehlendem Material, so geht dies immer zu Lasten des Ausrichters.

Abs.2: Verlegung des Spiellokals

Das Spiellokal ist gemeinsam mit der Mannschaftsmeldung anzugeben. Eine Verlegung des Spiellokals muss dem Spielleiter und Gegner frühestmöglich mitgeteilt und begründet werden.

§ 26 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	€ 12,00
Mannschaftsblitzmeisterschaft (reine Jugendmannschaft)	€ 6,00
Einzelturniere: MTA/MTB/MAT	€ 10,00
HT, ST, FT	€ 5,00
Schnellschachmeisterschaft	€ 5,00
Schnellschachmeisterschaft der Senioren	€ 5,00
Blitzeinzelmeisterschaft	€ 5,00

Die Bezirke können die Startgelder für ihre Einzelturniere 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 Einzelturnieren sind in voller Höhe für den Preisfonds zweckgebunden.

§ 27 Wertung**Abs. 1: Einzelturniere**

Einzelturniere werden bei Punktgleichheit grundsätzlich durch Wertung entschieden.

Abs. 1 a: Rundenturniere

Bei Rundenturnieren entscheidet zunächst die Siegwertung (Anzahl der Gewinnpartien), dann die Sonneborn-Berger-Wertung. Ergibt sich danach Gleichstand auf dem 1. Platz, wird eine Tie-Break-Blitzpartie gespielt. Hierbei erhält Weiß sechs Minuten auf der Uhr und muss gewinnen; Schwarz erhält fünf Minuten auf der Uhr und es reicht ein Remis zum Gesamtsieg. Über die Farbverteilung entscheidet das Los.

Spieler die mehr als zwei Partien kampflos verlieren, werden aus dem Turnier gestrichen. Eine Korrektur der Feinwertungen bei kampflosen Partien erfolgt nicht.

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 Buchholzsumme, dann die Siegwertung.

Abs. 2: a) Mannschaftskämpfe

- I. Punktwertung: Es gilt folgende Wertung :
Mehr Brettunkte als der Gegner = 2Mannschaftspunkte
Gleiche Brettunkte wie der Gegner = 1 Mannschaftspunkt
Weniger Brettunkte als der Gegner = 0 Mannschaftspunkte
- II. Bei Mannschaftskämpfen entscheiden bei Punktgleichheit zunächst die Summe der positiven Brettunkte aus allen Kämpfen, danach eine Tabelle der mannschafts- und brettpunktgleichen Mannschaften (direkter Vergleich) untereinander, danach die Anzahl der Mannschaftssiege. Bei erneuter Punktgleichheit wird ein StICKkampf ausgetragen.

Abs. 2: b) Mannschaftsblitzmeisterschaft

Abs. 1 b findet ohne Berücksichtigung der Buchholzsumme Anwendung.

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

Die Auslosung erfolgt durch den zuständigen Spielleiter.

Abs. 2 Festlegung

Die Festlegung der Termine erfolgt durch den jeweiligen Spielleiter. Mannschaftskämpfe dürfen nicht auf Allerheiligen, Weihnachten, Neujahr, Palmsonntag, Ostern, Muttertag und Pfingsten gelegt werden. Wahltage und der Termin der Pfälzischen Jugendeinzelmeisterschaften sind freizuhalten. Der Abstand zwischen zwei Runden soll mindestens zwei 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. Der Spielort ist bis zum 31.12 zu veröffentlichen.

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

Im beiderseitigen Einverständnis ist ein Verlegen von Mannschaftskämpfen oder einzelnen Partien möglich. Die Begegnung muss bis zum angesetzten Termin vorgespield oder bis zur nächsten Runde nachgespielt sein. Entsprechende Mitteilung muss dem Spielleiter und dem Ergebnisdienst spätestens drei Tage vor dem neuen (bei Vorverlegungen) bzw. angesetzten (bei Nachverlegungen) Termin zugehen. Die Nachverlegung ist nur mit Genehmigung des Spielleiters zulässig.

Abs. 2: Verlegung durch Spielleiter

Der zuständige Spielleiter kann wegen besonderer Anlässe oder Ereignisse 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.

§ 30 Beginn der Mannschaftskämpfe

Alle Mannschaftskämpfe beginnen um 10.00 Uhr, sofern nicht im beiderseitigen Einvernehmen mit schriftlicher Zustimmung des Spielleiters eine andere Zeit vereinbart worden ist (Ausnahme letzte Runde). Der Spielbeginn auf Bezirksebene und in von Bezirken selbstverwalteten Bezirksligen kann von der jeweiligen Bezirksversammlung abweichend festgelegt werden.

§ 31 Der Mannschaftsführer

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

Abs. 2: Dieser muss sich vor Beginn eines Spiels davon überzeugen, dass die Aufstellung seiner Mannschaft in Übereinstimmung mit der TO erfolgt. Er gibt die Mannschaftsmeldung spätestens 10 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn an den Schiedsrichter ab. Eine spätere Meldung führt zu einem

entsprechenden Bedenkzeitabzug bei allen Spielern dieser Mannschaft. Eine abgegebene Meldung kann nicht mehr geändert werden.

Abs. 3: Der gastgebende Verein hat die Meldung des Spielergebnisses gemäß Anweisung durch den zuständigen Spielleiter vorzunehmen.

Abs. 4: Der Mannschaftsführer darf seinen Spielern die Partieaufgabe, Fortsetzung des Kampfes oder Annahme eines Remisvorschlages empfehlen und zur Abgabe eines Remisangebotes raten.

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

§ 32 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 angerechnet.

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.

§ 33 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 dem Spielbericht 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 oder bei Offenlassen von Brettern ohne Namensnennung 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.)

§ 34 Proteste**a) Einlegung:**

Gegen Entscheidungen des Schiedsrichters 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 der Betrag innerhalb der gleichen Frist auf ein Konto des PSB überwiesen wird.

Für die Rechtzeitigkeit 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.

§ 35 Widerspruch

Gegen die Entscheidung des Bezirks- bzw. des Landesspielleiters kann innerhalb der gleichen Fristen Widerspruch beim Schiedsgericht eingelegt werden. Der Widerspruch ist an den Präsidenten des PSB zu richten. Die Widerspruchsgebühr beträgt € 50. Im Übrigen gilt § 34 entsprechend.

§ 36 Keine aufschiebende Wirkung

Proteste und Widersprüche haben keine aufschiebende Wirkung. Auf Anordnung des Schiedsrichters ist eine strittige Partie weiterzuspielen.

§ 37 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 zwei Beisitzern. Näheres regelt die Satzung des PSB im §28.

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.

Abs. 2: Sonderregelung beim Kongress

Beim Kongress wird von den Kongressteilnehmern ein Schiedsgericht mit einem Vorsitzenden, einem stellvertretenden Vorsitzenden und sechs 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 nachzuzählen. Beim Schachkongress beträgt die Protestgebühr für Erwachsene € 20, für Jugendliche € 10. Die Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind endgültig.

§ 38 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. Zeitstrafen gemäß FIDE-Schachregeln
 - d. Annullierung von Spielergebnissen und Neuansetzung von einzelnen Partien und Mannschaftskämpfen
 - e. Erkennen auf Verlust von Partien
 - f. Anordnung, den Spielraum zu verlassen
 - g. Anordnung, den Zuschauerraum zu verlassen
2. Vom Bezirks- und Landesspielleiter sowie vom Erweiterten Präsidium beauftragte Leiter von Ligen über Nr. 1 hinaus:
 - a) Punktabzug
 - b) Geldbußen bis zu € 150 (nur für Mitglieder gemäß § 4 Absatz 1 der Satzung)
 - c) Zwangsabstieg (bei zweifachem schuldhaften Nichtantritt)
1. Vom Erweiterten Präsidium über Nr. 1 und 2 hinaus:
 - a) Geldbußen bis zu € 500
 - 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 Ausnahmespielgenehmigungen erteilen.

§ 39 Einzelne Strafen

Je nach Art des Verstoßes können mehrere Strafen ausgesprochen werden.

- | | |
|--|----------|
| a) falsche, unvollständige oder verspätete Berichterstattung | € 10,00 |
| b) Nicht ausreichend begründeter Nichtantritt während eines Einzelturniers je | € 15,00 |
| c) Entschuldigtes Nichtantreten zu einem Mannschaftskampf | € 50,00 |
| d) dto. "unsportliches" Nichtantreten | € 100,00 |
| (ohne vorherige Absage beim Turnierleiter/Spielleiter und Gegner) | |
| e) Nichtantritt eines Spielers an Brett 1 oder 2: | € 20,00 |
| Nichtantritt eines Spielers an einem anderen Brett | € 10,00 |
| Anmerkung: Vollständiges Aufrücken der Mannschaft in den | |
| Bezirkklassen und tieferen Ligen/Klassen wird nicht mit Bußgeld bestraft. | |
| f) Zurückziehen der Mannschaft während des Spieljahres | € 50,00 |
| Diese Regel gilt nicht für die letztgemeldete Mannschaft eines Vereines in der | |
| Bezirkklasse, Kreisliga oder Kreisklasse bei begründetem schriftlichem Antrag. | |
| g) Aufstellen eines in der betreffenden Klasse nicht mehr spielberechtigten | |
| Spielers oder ein sonstiger Verstoß gegen die Mannschaftsaufstellung | € 15,00 |
| h) Mahngebühr bei nicht fristgemäßer Bußgeldzahlung | € 5,00 |
| i) Anmerkung: Hierbei handelt es sich um Regelsätze. | |

§ 40 Inkrafttreten

Diese TO wurde vom Erweiterten Präsidium am 26.05.2018 in Frankenthal beschlossen und tritt ab dem Spieljahr 2018/19 in Kraft. Die Veröffentlichung erfolgt im Mai 2018 auf der Homepage des Pfälzischen Schachbundes e.V.