



# Turnierordnung des Schachverbandes der Oberpfalz e.V.

*Stand: 01.07.2015*

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>§ 1</b>	<b>Allgemeine Bestimmungen</b> .....	<b>4</b>
1.1	Geltungsbereich	
1.2	Übergeordnete Regelwerke	
1.3	Spieljahr	
1.4	Start- und Meldegebühren	
1.5	Auszuschreibende Turniere und Veranstaltungen	
1.6	Rauch- und Alkoholverbot, Verhalten der Spieler	
1.7	Zuständigkeiten	
1.8	Spiel- und Terminplan	
1.9	Spielberechtigung	
1.10.	Sanktionsgewalt und Datenerfassung	
1.11	Proteste, Einsprüche, Anträge	
1.12	Änderung der Turnierordnung	
1.13	Gültigkeitsbestimmungen	
<b>§ 2</b>	<b>Allgemeine Mannschaftsmeisterschaften</b> .....	<b>6</b>
2.1	Spielklassen und Ligeneinteilung	
2.2	Zugehörigkeit zu einer Liga	
2.3	Mannschaftsmeldung	
2.4	Mannschaftspass	
2.5	Nachmeldungen	
2.6	Spielmodus, Auslosungsmodus	
2.7	Heimrecht	
2.8	Mannschaftsaufstellung im Mannschaftskampf	
2.9	Spielbeginn	
2.10	Mannschaftsführer	
2.11	Zuspätkommen, Nichtantreten	
2.12	Kampflose Punkte	
2.13	Spielmodus, Bedenkzeit	
2.14	Ergebnismeldung	
2.15	Wertung	
2.16	Aufstieg, Abstieg, Stichkampf	
<b>§ 3</b>	<b>Pokalmannschaftsmeisterschaft ("Viererpokal")</b> .....	<b>11</b>
3.1	Austragungsmodus	
3.2	Mannschaftsmeldung	
3.3	Heimrecht und Wertung	
3.4	Spielmodus, Bedenkzeit	
3.5	Durchführungsbestimmungen	
3.6	Ergebnismeldung	
<b>§ 4</b>	<b>Allgemeine Einzelmeisterschaften</b> .....	<b>12</b>
4.1	Teilnahmeberechtigung	
4.2	Spielklassen	
4.3	Startberechtigung	
4.4	Austragungsmodus	
4.5	Spielmodus, Bedenkzeit, Zuspätkommen	
4.6	Wertung	
4.7	Aufstieg, Abstieg	
4.8	Qualifikation zu Meisterschaften des BSB	

<b>§ 5</b>	<b>Einzelmeisterschaft der Damen .....</b>	<b>13</b>
5.1	Teilnahmeberechtigung	
5.2	Austragungsmodus	
5.3	Spielmodus, Bedenkzeit, Zuspätkommen	
5.4	Wertung	
5.5	Qualifikation zu Meisterschaften des BSB	
<b>§ 6</b>	<b>Einzelpokalmeisterschaft ("Dähnepokal") .....</b>	<b>14</b>
6.1	Teilnahmeberechtigung	
6.2	Austragungsmodus	
6.3	Spielmodus, Bedenkzeit, Zuspätkommen	
6.4	Heimrecht	
6.5	Qualifikation zur Einzelpokalmeisterschaft des BSB	
<b>§ 7</b>	<b>Blitzschach-Mannschaftsmeisterschaft ("Silberschild") .....</b>	<b>14</b>
7.1	Austragungsmodus	
7.2	Mannschaftsmeldung	
7.3	Wertung	
7.4	Qualifikation zur Blitzschach-MMS des BSB	
<b>§ 8</b>	<b>Blitzschach-Einzelmeisterschaften .....</b>	<b>15</b>
8.1	Teilnahmeberechtigung	
8.2	Austragungsmodus	
8.3	Qualifikation zu Blitzschachmeisterschaften des BSB	
<b>§ 9</b>	<b>Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaften ("Georg-Böller-Pokal")... ..</b>	<b>15</b>
9.1	Austragungsmodus	
9.2	Mannschaftsmeldung	
9.3	Wertung	
9.4	Qualifikation zur Schnellschach-MMS des BSB	
<b>§ 10</b>	<b>Schnellschach-Einzelmeisterschaften .....</b>	<b>16</b>
10.1	Teilnahmeberechtigung	
10.2	Austragungsmodus	
10.3	Qualifikation zu Schnellschachmeisterschaften des BSB	

## § 1 Allgemeine Bestimmungen

### 1.1 Geltungsbereich

Die Bestimmungen der Turnierordnung gelten für alle Turniere, die der Schachverband Oberpfalz (SVO) veranstaltet. Den Jugendspielbetrieb regelt eine eigene Jugendturnierordnung.

### 1.2 Übergeordnete Regelwerke

Es finden die Regeln des Weltschachbundes (FIDE) Anwendung, soweit nicht Abweichungen in den Regeln des Deutschen Schachbundes (DSB), des Bayerischen Schachbundes (BSB) und den nachfolgenden Bestimmungen enthalten sind. Es gelten bei Überschneidung die Regelwerke in folgender Reihenfolge:

1. Turnierordnung des SVO
2. Regeln des BSB
3. Regeln des DSB
4. Regeln der FIDE

Jeder Verein hat Anspruch auf Erhalt einer gültigen Turnierordnung. Der SVO hat den Vereinen auch die gültigen Schachregeln der FIDE zuzusenden, oder zumindest eine zugängliche Literaturquelle zu nennen, wo diese nachgelesen werden können.

### 1.3 Spieljahr

Das Spieljahr beginnt am 1. September eines Jahres und endet am 31. August des folgenden Jahres.

### 1.4 Start- und Meldegebühren

Start- und Meldegebühren sind von der Mitgliederversammlung festzulegen. Die Gebühren sind von den Schachvereinen bzw. -abteilungen (im folgenden kurz Schachverein) pünktlich zu bezahlen. Bei Zahlungsverzug kann die Vorstandschaft Strafgebühren und Strafen wie Punktabzug, Sperren u.a. veranlassen. Die Gebühren zieht der Kassier des SVO ein. Eine Teilnahme am Lastschriftverfahren wird empfohlen. Säumige Vereine werden mit 5 € belastet.

Geldstrafen, die der SVO an den BSB wegen Pflichtversäumnissen Oberpfälzer Vereine zahlen muss sind dem SVO durch ebendiese Vereine zurückzuerstatten.

### 1.5 Auszuschreibende Turniere und Veranstaltungen

Der SVO führt jährlich Turniere und Veranstaltungen durch. Folgende Turniere sind auszuschreiben:

1. Mannschaftsmeisterschaften (MMS)
  - a) allgemeine MMS
  - b) Pokal-MMS ("Viererpokal")
2. Einzelmeisterschaften (EMS)
  - a) allgemeine EMS
  - b) Damen-EMS
  - c) Pokal-EMS ("Dähnepokal")
3. Blitzschachmeisterschaften
  - a) Blitzschach-MMS ("Silberschild")
  - b) Blitzschach-EMS
    - allgemeine EMS
    - Damen
4. Schnellschachmeisterschaften
  - a) Schnellschach-MMS ("Georg-Bölller-Pokal")
  - b) Schnellschach-EMS

Der SVO veranstaltet darüber hinaus Vergleichswettkämpfe und weitere Turniere.

### 1.6 Rauch- und Alkoholverbot, Verhalten der Spieler

Bei allen Veranstaltungen und Wettkämpfen des SVO herrscht im Turniersaal striktes Rauchverbot.

In der Ausschreibung kann festgelegt werden, dass im Turnierareal oder in Teilen desselben keine alkoholischen Getränke angeboten oder verzehrt werden dürfen.

Der Gebrauch störender Gegenstände im Turniersaal ist untersagt.

Das Mitbringen eines Mobiltelefons und/oder eines anderen elektronischen Kommunikationsmittels ins Turnierareal ist erlaubt, sofern dieses vollständig ausgeschaltet ist. Ein Spieler verliert seine Partie, sobald ein derartiges Gerät ein Geräusch verursacht oder es sich im eingeschalteten Zustand befindet.

Muss ein Spieler aus wichtigen Gründen ein eingeschaltetes Mobiltelefon oder ähnliches mitführen, so ist es unerlässlich, dass dieses beim Schiedsrichter und dem Gegner angemeldet wird, offen aufliegt und nur unter Aufsicht benutzt werden darf.

## 1.7 Zuständigkeiten

Für Planung, Ausschreibung und Durchführung der Turniere und Meisterschaften des SVO sind folgende Fachleiter zuständig:

- |                                       |                              |
|---------------------------------------|------------------------------|
| a) für den allgemeinen Bereich:       | 1. bzw. 2. Spielleiter(in)   |
| b) für den Bereich der Damen:         | Referent(in) für Damenschach |
| c) für den Bereich der Jugend:        | Jugendleitung                |
| d) für den Bereich Schulschach:       | Referent(in) für Schulschach |
| e) für alle weiteren Veranstaltungen: | 1. bzw. 2. Spielleiter(in)   |

## 1.8 Spiel- und Terminplan

Die Ausarbeitung eines Rahmenplanes für alle Turniere und Meisterschaften des SVO obliegt den zuständigen Fachleitern und soll vor Beginn des Spieljahres erfolgen. Es sind dabei Ort und Zeit der Austragung der Veranstaltungen aufeinander abzustimmen.

## 1.9 Spielberechtigung

1.9.1 Spielberechtigt für Turniere und Meisterschaften des SVO sind prinzipiell Mitglieder eines Schachvereins, der

- Mitglied des SVO ist,
- Mitglied des BSB ist und dem BSB diese Mitglieder ordnungsgemäß gemeldet hat, und
- Mitglied des Bayerischen Landessportverbandes (BLSV) ist und beim BLSV diese Mitglieder ordnungsgemäß gemeldet hat.

Jeder Spieler ist nur für einen ihn nach § 1.9.1 a, b, c meldenden Verein spielberechtigt. Der Verein muss für diesen eine gültige Spielberechtigung nachweisen.

1.9.2 Ein Spieler kann in einem Mannschaftsturnier des SVO nur für einen Verein als Teilnehmer einer Mannschaft benannt werden. Ein Spieler kann nicht als Teilnehmer einer Mannschaft für die Turniere des SVO benannt werden, wenn er

- in der 1. oder 2. Schach-Bundesliga als Teilnehmer eines anderen Vereins oder einer Kapitalgesellschaft gem. Tz. A-5.3.2 der Turnierordnung des Deutschen Schachbunds benannt ist,
- in einer der Ligen des Bayerischen Schachbunds (Oberliga, Landesliga oder Regionalliga) als Teilnehmer eines anderen Vereins benannt ist, oder
- innerhalb des Bayerischen Schachbunds in einem anderen Bezirksverband oder dessen Untergliederungen als Teilnehmer mit aktiver Spielberechtigung (Erstspielrecht) für einen anderen Verein benannt ist.

Bei einem unter Verstoß gegen § 1.9.2 a, b, c erfolgten Einsatzes eines Spielers werden diesem Spieler und dessen Mannschaft in den Mannschaftsturnieren des SVO die Punkte aberkannt, die dieser Spieler im gleichen Spieljahr erzielt hat. Die Mannschaftspunkte werden gegebenenfalls entsprechend angepasst. Die Ergebnisse der Gegner bleiben unverändert.

## 1.10. Sanktionsgewalt und Datenerfassung

Der Spieler erklärt mit der Anmeldung an einem vom SVO veranstaltetem Turnier, - dass er die Regelungen dieser Turnierordnung und der Turnierausschreibung als verbindlich anerkennt

- dass er mit der Verwertung der aus Anlass des Turniers erhobenen Daten und Turnierergebnissen für die Ermittlung der DWZ und der FIDE-Rating durch die hierfür zuständigen Stellen einverstanden ist
- dass Partien, Fotos, Turnierdaten, Spielberichte und ähnliches veröffentlicht werden dürfen.
- dass der Spieler sich der Sanktionsgewalt des SVO unterwirft, soweit solche Sanktionen aus Anlass grober Verstöße gegen Grundsätze des sportlichen, fairen Wettkampfes und gegen grobe Verstöße gegen Artikel 11.1 und 11.3 der FIDE-Schachregeln verhängt werden können.

Als Anmeldung gilt die persönliche Anmeldung bei einem Einzelturnier bzw. die Abgabe einer Mannschaftsaufstellung durch den Verein / Mannschaftsführer bei einem Mannschaftsturnier.

Die eventuelle Ablehnung hat vor Turnierbeginn durch den Spieler zu erfolgen, ansonsten wird von einer Zustimmung ausgegangen.

## **1.11 Proteste, Einsprüche, Anträge**

1.11.1 Bei Verstößen gegen diese Turnierordnung oder Regeln des BSB, DSB oder der FIDE kann vom betroffenen Spieler oder Verein, ggf. auch von Dritten, Protest beim zuständigen Fachleiter eingelegt werden. Ebenso soll bei Anträgen, die die Regelungen des Spielbetriebes berühren, vorgefahren werden.

1.11.2 Der zuständige Fachleiter entscheidet über den Protest.

1.11.3 Bei Mannschaftswettkämpfen ist der Einspruch eines am Wettkampf beteiligten Vereins oder Spielers nur zulässig, wenn er zusammen mit der schriftlichen Ergebnismeldung angekündigt worden ist.

1.11.4 Gegen die Entscheidung des Fachleiters kann binnen einer Woche bei der Vorstandschaft des SVO schriftlich ein zu begründender **Einspruch** erhoben werden. Gleichzeitig ist eine Einspruchsgebühr von 25 € an den SVO zu entrichten, widrigenfalls wird der Einspruch ohne Prüfung zurückgewiesen. Für die Fristwahrung ist das Datum des Poststempels oder eine andere dokumentierte Absendezeit maßgeblich.

1.11.5 Im begründeten Fall wird die Gebühr zurückbezahlt. Die Vorstandschaft kann die Gebühr auch erlassen, selbst wenn der Einspruch zurückgewiesen wird. Bis zu einer Entscheidung der Vorstandschaft bleibt die Entscheidung des Fachleiters bestehen.

1.11.6 Gegen Entscheidungen der Vorstandschaft kann **Beschwerde** beim Verbandsgericht des BSB erhoben werden. Die Beschwerde ist binnen einer Woche, beginnend mit dem Tag des Zugangs der Entscheidung, schriftlich auf dem Postwege in einfacher Ausfertigung – nach Möglichkeit hierzu parallel per E-Mail beim Vorsitzenden des Verbandsgerichts einzureichen. Gleichzeitig ist die Beschwerdegebühr gemäß §7 Nr.4 der Rechts- und Verfahrensordnung des BSB einzuzahlen, widrigenfalls die Beschwerde ohne Prüfung zurückgewiesen wird.

1.11.7 Bis zur Entscheidung des Verbandsgerichts des BSB bleibt die Entscheidung der Vorstandschaft des SVO bestehen. Weitergehende Beschwerden richten sich nach den Bestimmungen des BSB und des DSB.

## **1.12 Änderung der Turnierordnung**

Die Turnierordnung kann nur durch Beschlüsse der Mitgliederversammlung geändert werden. Ausnahme: Die Vorstandschaft kann dringliche Änderungsanträge mit 2/3-Mehrheit beschließen, muss diese bei der nächsten Mitgliederversammlung jedoch nochmals vorbringen. Durch Änderungen der Turnierordnung darf in laufende Wettbewerbe nicht eingegriffen werden.

Die Änderungen sind den Vereinen umgehend mitzuteilen.

## **1.13 Gültigkeitsbestimmungen**

Die Turnierordnung gilt ab der Spielsaison 1987/88.

Verabschiedung: 5. Juli 1987

Letzte Änderungen: Schachkongress der Oberpfalz 14. Juni 2015

## § 2 Allgemeine Mannschaftsmeisterschaften

### 2.1 Spielklassen und Ligeneinteilung

Die Einteilung der Mannschaftsmeisterschaften erfolgt in folgende Spielklassen:

1. Oberpfalzliga
2. Bezirksliga Nord und Süd
3. Kreisliga I Nord und Süd
4. Kreisligen II
5. Kreisligen III

Die Oberpfalz-, Bezirks- und die Kreisligen spielen grundsätzlich mit zehn Mannschaften. Die Unterteilung der Bezirks- und Kreisligen soll hauptsächlich nach geographischen Gesichtspunkten erfolgen.

### 2.2 Zugehörigkeit zu einer Liga

2.2.1 Neugemeldete Mannschaften starten in der untersten Liga. Mannschaften, die eine Saison aussetzen, gelten als Absteiger und müssen eine Liga tiefer an den Start gehen.

2.2.2 Bei Vereinsfusionen, Bildung von Spielgemeinschaften oder anderen Veränderungen eines Vereins entscheidet die Vorstandschaft über die Lizenzzugehörigkeit der Mannschaften des "neuen" Vereins.

2.2.3 Spielgemeinschaften haben vor ihrer Zulassung eine verbindliche Aussage über ihre mögliche Trennung zu machen. Spielgemeinschaften werden nur für ein Jahr zugelassen. Nach Ablauf dieses Jahres haben sie eine Entscheidung über ihre Zukunft zu treffen.

### 2.3 Mannschaftsmeldung

Jeder Schachverein hat die Teilnahme seiner Mannschaften bis spätestens 15. Juli dem Spielleiter mitzuteilen. Die namentliche Mannschaftsmeldung erfolgt durch Einsendung des Mannschaftspasses, welche spätestens bis zu dem vom Spielleiter festgesetzten Termin zu tätigen ist (im allgemeine 15.8).

Der Spielleiter berücksichtigt deutlich verspätet eingehende Mannschaftspässe nicht mehr.

2.3.1 Eine Mannschaft, die vor dem Saisonende (15 Uhr letzter Spieltag) zurückgezogen wird, zählt als Letztplatzierte der laufenden Saison und ist damit Absteiger.

2.3.2 Eine Mannschaft, die vor dem Rückmeldetermin (15.7.) oder dem Beginn der ersten Runde zurückgezogen wird oder in einer niedrigeren Liga, als die, in der sie startberechtigt wäre, melden möchte, ist aus ihrer bisherigen Liga zu streichen.

Sie wird dann sukzessiv in den der Mannschaft zugeordneten Ligen zurückgestuft und jeweils die nach der Abschlusstabelle der vorigen Meisterschaft nächstplatzierte und spielbereite Mannschaft der Liga, in die diese Mannschaft eingeordnet würde bzw. wird, gilt als weiterer Aufsteiger.

### 2.4 Mannschaftspass

2.4.1 Im Mannschaftspass, der für die gesamte Saison gilt, wird die namentliche Reihenfolge der Spieler festgehalten. Es können nur Spieler gemeldet werden, für die der Verein eine gültige Spielberechtigung besitzt (§ 1.9).<sup>\*1</sup>

2.4.2 Eine Mannschaftsmeldung besteht aus 8 Stammspielern (Platz 1 bis 8) und bis zu 12 Ersatzspielern (Platz 9 bis 20). In der Kreisliga I besteht sie aus 6 Stamm- und bis zu 14 Ersatzspielern, in der Kreisliga II besteht sie aus 5 Stamm- und bis zu 15 Ersatzspielern und in der Kreisliga III aus 4 Stamm- und bis zu 16 Ersatzspielern.

Ausnahme: Für die unterste Mannschaft eines Schachvereins kann mehr als die o. g. Anzahl von Ersatzspielern gemeldet werden.

2.4.3 In einem Mannschaftspass dürfen keine Stammspieler einer höheren Mannschaft gemeldet sein. Von den gemeldeten Spielern einer Mannschaft dürfen höchstens vier Spieler nicht die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen und ihren ständigen Wohnsitz nicht im Gebiet der Bundesrepublik Deutschland haben. Von diesen vier Spielern dürfen in einem

---

<sup>\*1</sup> Die neue Bayerische Mitgliederordnung sieht bei Vereinswechsel eine schriftliche Freigabeerklärung des „alten“ Vereines vor. Die Freigabeerklärung kann in der Oberpfalz auch durch Ab- oder Passivmeldung eines Spielers durch den alten Verein geschehen. Als Stichtag für Vereinswechsel soll der 1.7 gelten.

Mannschaftskampf maximal zwei gleichzeitig eingesetzt werden. Werden an den Stammspieler-Positionen drei bzw. vier dieser Spieler gemeldet, erhöht sich die Anzahl der Stammspieler um eins bzw. zwei. <sup>\*2</sup>

- 2.4.4 Der Spielleiter kann Mannschaftsnominierungen zurückweisen, wenn nachrangige Bretter um mehr als 300-DWZ-Punkte besser sind, ohne dass dies begründet ist. Spieler, die nachweislich bis zum 1.7 des Jahres seit fünf Jahren keine ausgewertete Partie mehr gespielt haben, werden im Mannschaftspass als DWZ-los betrachtet. <sup>\*3</sup>

## **2.5 Nachmeldungen**

- 2.5.1 Es sind nur Spieler nachmeldbar, die in der laufenden Saison von keinem anderen Schachverein des DSB gemeldet wurden.
- 2.5.2 Nachmeldungen für Spieler sind nur möglich für die unterste Mannschaft eines Vereins (während der gesamten Saison), wenn diese Mannschaft in einer Kreisliga spielt. für alle weiteren Kreisliga - Mannschaften eines Vereins bis zum 15.12.
- 2.5.3 Nachgemeldete Spieler können nur freie Plätze am Ende des Mannschaftspasses belegen. Die Bestimmungen der Paragraphen 1.9 und 2.4 sind dabei einzuhalten.

## **2.6 Spielmodus, Auslosungsmodus**

- 2.6.1 Es wird in jeder Liga nach dem normalen Rundenplan gespielt. Ligen mit weniger als 7 Mannschaften spielen eine Doppelrunde.
- 2.6.2 Die Auslosungsnummern sollen zwei Spielzeiten erhalten bleiben, wobei für die zweite Saison das Heimrecht wechselt.
- 2.6.3 Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in derselben Liga, so ist dies bei der Auslosung derart zu berücksichtigen (Setzen, Vorziehen einer Runde), dass diese innerhalb der ersten Runden gegeneinander spielen.

## **2.7 Heimrecht**

Heimrecht haben die unter Berücksichtigung von § 2.6 in der Paarungstafel erstgenannten Mannschaften. Die Heimmannschaft hat an den ungeraden Brettern die schwarzen und an den geraden Brettern die weißen Steine. Die Heimmannschaft ist für die Ausrichtung des Kampfes und die Bereitstellung von Spielmaterial und Spiellokal für die gesamte Dauer des Wettkampfs verantwortlich.

## **2.8 Mannschaftsaufstellung im Mannschaftskampf**

- 2.8.1 Eine Mannschaft besteht aus 8 Spielern. In der Kreisliga I besteht eine Mannschaft aus 6 Spielern, in der Kreisliga II aus 5 Spielern und in der Kreisliga III aus 4 Spielern. Die Reihenfolge der Aufstellung richtet sich nach der Rangfolge im Mannschaftspass.
- 2.8.2 Festspielen:  
In einer Mannschaft dürfen Spieler nicht mehr eingesetzt werden, welche in der laufenden Saison mehr als drei Mal (bei Einzelspieltagen) oder mehr als vier Mal (bei Doppelspieltagen) in höheren Mannschaften zum Einsatz kamen. Dabei zählen auch kampflöse Einsätze. Diese Regelung gilt nicht für die Kreisligen.  
Ein Doppelspieltag zählt wie zwei Spiele und fällt nicht unter die Spieltagsgleichheit (s. 2.8.4). Für den Fall, dass die höhere Mannschaft mit Doppelspieltagen spielt, darf die Anzahl der gesamten Saisonspiele eines Ersatzspielers die Anzahl der regulären Spieltage in seiner Stamm-Mannschaft nicht überschreiten.

---

\*2 *Anm. Spielleiter: Der Kongress 1999 fasst ständigen Wohnsitz als Erstwohnsitz im juristischen Sinne auf. Eine Meldung eines Spielers ohne deutsche Staatsangehörigkeit mit Zweitwohnsitz in Deutschland und Erstwohnsitz außerhalb Deutschlands umgeht diese Bestimmung nicht.*

\*3 *Vorstandschafft und Kongresse haben deutlich gemacht, dass dieses „kann“ nicht die Möglichkeit bietet, auf die Überprüfung dieser Regel zu verzichten, sondern dem Spielleiter einen Spielraum in der Akzeptierung einer Begründung für eine abweichende Aufstellung einräumt. Begründungen zur Abweichungen in 2.4.4 (wie sie durch den Oberpfälzer und auch den Bayerischen Kongress angesprochen wurden), können z.B. sein: Wiedereinsetzen einer verfallenen DWZ oder Übernehmen einer anderen Wertungszahl, Vorsetzen junger Spieler stark ansteigender Wertungszahl.*

- 2.8.3 Ausgetretene Spieler:  
Spieler, die während der laufenden Saison den Verein verlassen, verlieren ihre Spielberechtigung und dürfen ab dem Zeitpunkt des Austritts nicht mehr aufgestellt werden (auch nicht als kampfflos).
- 2.8.4 Doppelt spielen:  
Spieler dürfen an demselben Spieltag nicht in zwei Mannschaften aufgestellt sein, auch nicht wenn eine Partie kampfflos abgegeben wird. Spieltage gleicher Nummer gelten als derselbe Spieltag, auch wenn sie zu unterschiedlichem Datum angesetzt sind. Durch eine Verlegung von Mannschaftskämpfen kann diese Bestimmung nicht umgangen werden. Diese Regelung gilt auch, wenn eine der beiden Mannschaften auf überregionaler Ebene vertreten ist.
- 2.8.5 Antreten mit weniger als 8 (bzw. 6, 5 oder 4) Spielern:  
Tritt eine Mannschaft mit weniger als 8 (6, 5 bzw. 4) Spielern an, so sind ohne namentliche Meldung entsprechend viele Bretter von Brett 8 (6, 5 bzw. 4) zu Brett 1 hin freizulassen. Unbesetzte Bretter sind im Spielbericht deutlich zu kennzeichnen.
- 2.8.6 Die Mannschaftsaufstellung hat lückenlos zu erfolgen. Der Mannschaftsführer entscheidet, ob trotz nicht anwesender, aber auf der Spielberichtskarte gemeldeter Spieler, der Mannschaftskampf beginnen soll (Dabei muss jedoch die Mindestmannschaftsstärke eingehalten werden. Ansonsten kann der Kampf nicht begonnen werden. siehe auch 2.11.4).  
Erscheint der/die nicht anwesende/n Spieler nach Ablauf einer halben Stunde nicht am Brett, gelten die Bretter ab dem ersten nicht besetzten Brett als verloren.
- 2.8.7 Falsche Mannschaftsaufstellung:  
Wird nach Beginn des Kampfes eine falsche Mannschaftsaufstellung festgestellt, so gelten alle Bretter ab dem ersten falsch aufgestellten Brett als verloren. Der Zeitpunkt des Beginns ist hier die Freigabe der Bretter und die damit verbundene Ingangsetzung der Uhren.
- 2.9 Spielbeginn**
- 2.9.1 Die Spiele sind für Sonntag 9 Uhr angesetzt, außer der Spielleiter legt aus gegebenem Anlass einen anderen Zeitpunkt fest.  
Die Oberpfalzliga und die Bezirksligen sollen möglichst zeitgleich zu den Ligen auf bayerischer Ebene spielen.
- 2.9.2 Anspruch auf Spielverlegung haben Mannschaften nur bei Abstellung von Spielern für offizielle Kämpfe auf deutscher und bayerischer Ebene oder bei plötzlich auftretenden unzumutbaren Straßenverkehrsbedingungen. In allen anderen Fällen muss die Spielverlegung vom Spielleiter genehmigt werden.  
Bei plötzlich auftretenden unzumutbaren Straßenverkehrsbedingungen sowie bei plötzlicher Erkrankung eines Großteils der Mannschaft hat der Antrag auf Spielverlegung unverzüglich zu erfolgen. In letzterem Fall kann der Spielleiter ärztliche Atteste anfordern.  
In allen anderen Fällen ist die Spielverlegung mindestens zwei Wochen vor dem festgesetzten Spieltermin beim Spielleiter zu beantragen.
- 2.9.3 Verlegte Kämpfe müssen innerhalb von vier Wochen und vor der letzten Runde nachgeholt werden. Hinsichtlich der Spielberechtigungen der Spieler (s. § 2.8) gelten die Bedingungen des ursprünglichen Spieltags.
- 2.9.4 Kämpfe der letzten Runde können nur vorverlegt werden.  
Um Missverständnisse zu vermeiden, sollen Spielverlegungen (Spielbeginn, Spiellokal, etc.) möglichst schriftlich und mit telefonischer Rücksprache abgewickelt werden.
- 2.10 Mannschaftsführer**
- 2.10.1 Die Mannschaftsführer (oder deren Stellvertreter) sind beide zusammen für den spieltechnischen Ablauf des Mannschaftskampfes verantwortlich. Sie tätigen die Mannschaftsaufstellung, können die vorzulegenden Mannschaftspässe prüfen, sowie zusätzlich zum Nachweis der Identität einen amtlichen Lichtbildausweis der Spieler verlangen.
- 2.10.2 Ist ein Mannschaftsführer mit der Abgabe der Mannschaftsaufstellung in Verzug, so können für alle Spieler seiner Mannschaft die Uhren entsprechend vorgestellt werden. Sind beide Mannschaftsaufstellungen verspätet, so können alle Uhren von Weiß entsprechend vorgestellt werden.

2.10.3 Die beiden Mannschaftsführer erfüllen gemeinsam die Funktion des Schiedsrichters. Die Schiedsrichter haben die Pflichten und Befugnisse gemäß den Bestimmungen der FIDE-Regeln. Die Schiedsrichter treffen alle notwendigen Entscheidungen während der Mannschaftskämpfe. Die Schiedsrichter können sich der Hilfe eines oder mehrerer Assistenten bedienen.

Einigen sie sich nicht, trifft der Mannschaftsführer der Heimmannschaft eine Entscheidung. Wird dagegen ein Protest eingelegt, ist dieser mit der Meldekarte anzukündigen. Es sind die Stellung bei Protest und möglichst vorhergehende/nachfolgende Züge zu notieren.

2.10.4 In der Endspurphase wird Anhang G4 der FIDE-Regeln nicht angewandt. Reklamiert ein Spieler in einem Mannschaftskampf, der nicht von einem von der Spielleitung bestellten Schiedsrichter geleitet wird, Remis nach Anhang G5 der FIDE-Regeln, so ist Anhang G6 der FIDE-Regeln anzuwenden mit der Maßgabe, dass der Spielleiter die Entscheidung trifft.

## **2.11 Zuspätkommen, Nichtantreten**

2.11.1 Eine Partie ist für denjenigen Spieler verloren, der schuldhaft mit mehr als einer halben Stunde Verspätung am Brett erscheint. Die Wartefrist läuft ab Beginn des festgesetzten Spielbeginns (dies ist im Allgemeinen 9 Uhr).

2.11.2 Für die von Brett 8 (6, 5 bzw. 4) zu Brett 1 hin freigelassenen Bretter werden vom SVO folgende Bußen erhoben: Brett 8 (6, 5 bzw. 4): 5 €, Brett 7 (5, 4 bzw. 3): 15 €, Brett 6 (4): 25 € usw.

Diese Regelung gilt nicht für die letzte Mannschaft eines Vereins, wenn diese Mannschaft in einer Kreisliga spielt.

2.11.3 Am Brett erscheinen heißt, der Spieler hat einen Zug ausgeführt oder hat sich beim Gegner gemeldet. Kommen zwei gegeneinander spielende Spieler schuldhaft zu spät, so gilt die Partie als für beide verloren.

2.11.4 Kommen mehr als die Hälfte der Spieler einer Mannschaft schuldhaft zu spät, so gilt der Mannschaftskampf als mit 0:8 (0:6, 0:5 bzw. 0:4) verloren. <sup>\*4</sup> Sowohl in diesem Fall als auch wenn eine Mannschaft nicht antritt erhebt der SVO folgende Bußgelder:

Oberpfalz- und Bezirksliga: 100 €  
Kreisligen / Pokalmannschaft: bis zu 50 € .

Für die letzte Mannschaft eines Vereins bleibt der Nichtantritt ohne Geldstrafe, wenn diese Mannschaft in einer der Kreisligen II oder III spielt, und die Absage bis zum Freitag vor dem Spieltag erfolgt.

2.11.5 Im Wiederholungsfalle kann die Vorstandschaft weitere Maßnahmen wie z.B. Punktabzug, Abstieg oder Ausschluss vom Spielbetrieb beschließen. Gleichermaßen kann verfahren werden, wenn innerhalb der von der Vorstandschaft festgesetzten Frist das Bußgeld nicht an den SVO bezahlt wurde. <sup>\*5</sup>

2.11.6 Im Falle nichtschuldhaften Zuspätkommens ist dem Spielleiter ein zu begründender Antrag zu stellen. Wird dem Antrag stattgegeben, so ist der Mannschaftskampf zum neu festgesetzten Zeitpunkt zu spielen. Der verursachende Verein (dessen Spieler zu spät kam) hat dabei eventuell eine Kostenerstattung des Gegners vorzunehmen.

## **2.12 Kampflöse Punkte**

Kampflös erworbene Punkte und Brettunkte gelten wie gespielt erworbene Punkte.

## **2.13 Spielmodus, Bedenkzeit**

Für die ersten 40 Züge stehen jedem Spieler 2 Stunden Bedenkzeit zur Verfügung, danach noch 60 Minuten für den Rest der Partie.

---

\*4 *Diese Vorschrift soll umsetzen, dass nur eine Mannschaft antreten kann, die mindestens einen Mannschaftspunkt erzielen kann. Die Vorschrift wird durch 2.8.6 nicht ersetzt.*

\*5 *Als Zeitraum werden hier mehrere Spielzeiten angesehen (Kongress 2011)*

## **2.14 Ergebnismeldung**

2.14.1 Der Heimverein ist verpflichtet, dafür Sorge zu tragen, dass das Ergebnis bis 18 Uhr in der vorgesehenen Weise gemeldet wird. Der schriftliche Spielbericht mit den Einzelergebnissen ist spätestens einen Tag nach dem Mannschaftskampf - gegebenenfalls unter Bericht über besondere Vorkommnisse - an die zuständige Person zu senden. In der Oberpfalzliga und in den Bezirksligen sind zudem Durchschläge der von beiden Spielern unterschriebenen Partieformulare von den jeweiligen Mannschaften mindestens 30 Tage lang aufzubewahren.

2.14.2 Der zweite und jeder weitere Verstoß gegen die Ergebnismeldung (nicht oder verspätet melden) wird pro Mannschaft mit einer Geldbuße von 25 € bestraft.

## **2.15 Wertung**

2.15.1 Eine Mannschaft erhält folgende Brettpunkte:

für einen Brettsieg:	1	Brettpunkt
für ein Brettremis:	0.5	Brettpunkte
für eine Brettniederlage:	0	Brettpunkte

2.15.2 Eine Mannschaft mit 8 (6, 5, bzw. 4) Spielern erhält für einen Mannschaftskampf folgende Mannschaftspunkte:

für mehr als 4 (3; 2,5 bzw. 2) Brettpunkte:	2	Mannschaftspunkte
für 4 (3; 2,5 bzw. 2) Brettpunkte:	1	Mannschaftspunkt
für weniger als 4 (3; 2,5 bzw. 2) Brettpunkte:	0	Mannschaftspunkte

2.15.3 Die Rangfolge in der Tabelle richtet sich nach der Anzahl der Mannschaftspunkte. Bei Gleichheit der Mannschaftspunkte entscheidet die höhere Anzahl der Brettpunkte. Sind auch die Brettpunkte gleich, entscheidet der direkte Vergleich; außer es betrifft Aufstieg und Abstieg, die dann per StICKkampf entschieden werden.

2.15.4 Die Ergebnisse aus Mannschaftskämpfen werden nach einem Monat (d.h. 30 Tage nach dem Spieltag) verbindlich, sofern nicht ein Protest vorliegt.

## **2.16 Aufstieg, Abstieg, StICKkampf**

2.16.1 Der Aufstieg und Abstieg wird wie bei den bayerischen Ligen geregelt (gleitender Abstieg):

2.16.2 In der neuen Saison setzt sich eine Liga zusammen aus den Absteigern der übergeordneten Ligen, den Aufsteigern der untergeordneten Ligen und wird auf Ligenstärke komplettiert durch die Mannschaften der Liga in der Reihenfolge ihrer letztjährigen Platzierung.

2.16.3 Aus jeder Liga steigt grundsätzlich maximal eine Mannschaft auf. \*6

2.16.4 Aus jeder Liga steigt mindestens eine Mannschaft ab. Verzichtet in einer Kreisliga der Meister (bzw. nachrückend der Tabellenzweite bzw. Tabellendritte) auf den Aufstieg, reduziert sich die Anzahl der Absteiger in der übergeordneten Liga (d.h. gegebenenfalls kein Absteiger).

2.16.5 Eine Mannschaft gilt als abgestiegen, wenn sie zwei Mal in der Saison schuldhaft nicht antritt. Alle Wettkämpfe einer Mannschaft, die zwei Mal nicht antritt, werden nicht gewertet und ihre weiteren Spiele bis zum Ende der Saison werden gestrichen. In der Kreisliga III bzw. in sonstigen Ligen, in denen es keinen Absteiger gibt, sind die letzten Mannschaften eines Vereins, die mehr als die Hälfte der Spiele bestritten haben, von dieser Regelung ausgenommen.

2.16.6 Auf- und Abstieg richten sich nach der Rangfolge in der Tabelle (vgl. § 2.15); bei Mannschafts- und Brettpunktgleichheit wird ein StICKkampf zwischen den betreffenden Mannschaften angesetzt. Termin und Spielort eines möglichen StICKkampfes sowie die Farbverteilung bzw. die Auslosung regelt der Spielleiter. Sieger ist, wer mehr Brettpunkte gewinnt, oder wer bei Brettpunktgleichheit die bessere Berliner Wertung besitzt. Bei Gleichheit entscheidet das Los. Die Partien werden nach dem jeweiligen Bedenkzeitmodus gespielt.

2.16.7 Im Hinblick auf die Spielberechtigung einzelner Spieler wird der StICKkampf als weitere Runde zum normalen Spielplan angesehen.

---

\*6 *Das Besetzen von Freiplätzen durch Zweitplatzierte etc. wird hiermit nicht angesprochen.*

## **§ 3 Pokalmannschaftsmeisterschaft ("Viererpokal")**

### **3.1 Austragungsmodus**

Die Pokalmannschaftsmeisterschaft wird in einer Gesamtgruppe im KO-System ausgetragen. Gepaart wird nach einem Setz/Los-Modus.

Pokalsieger der Oberpfalz ist der Sieger des Finales. Dieser vertritt die Oberpfalz auf baye-rischer Ebene.

### **3.2 Mannschaftsmeldung**

Jeder Verein kann mit einer Mannschaft teilnehmen. Es kann jedoch noch zusätzlich eine Damenmannschaft gemeldet werden. Vereine, die im Vorjahr regulär aus dem Wettbewerb ausgeschieden sind, werden von der Spielleitung automatisch berücksichtigt. Sollte einer dieser Vereine auf eine Teilnahme verzichten, hat er dies vor Beginn der ersten Runde zu einem festgesetzten Termin zu erklären. Alle anderen Vereine können sich bis zu einem festgesetzten Termin für diesen Wettbewerb anmelden.

Es sind alle Spieler eines Vereins mit gültiger Spielberechtigung einsetzbar. Der Pokal-kampf wird auf vier Brettern ausgetragen. Der Verein startet mit vier beliebig aufzustellen-den Spielern.

### **3.3 Heimrecht und Wertung**

Bis einschließlich des Viertelfinales genießen Kreisligavereine gegenüber in höheren Li-gen spielenden Vereinen Heimrecht. Der Heimverein hat an den Brettern 1 und 4 die schwarzen und an den Brettern 2 und 3 die weißen Steine. Bei Gleichstand nach Brett-punkten entscheidet das vorderste Gewinnbrett. Enden alle Partien remis, so erfolgt ein Blitzentscheid mit vertauschten Farben.

### **3.4 Spielmodus, Bedenkzeit**

Für die ersten 40 Züge stehen jedem Spieler 2 Stunden Bedenkzeit zur Verfügung, danach noch 60 Minuten für den Rest der Partie.

### **3.5 Durchführungsbestimmungen**

Im Übrigen gelten die Vorschriften über die Durchführung der Allgemeinen Mannschafts-meisterschaften.

### **3.6 Ergebnismeldung**

Das Ergebnis des Mannschaftskampfes ist am Spieltag vom Heimverein telefonisch oder per E-Mail an die zuständige Person durchzugeben.

Der schriftliche Spielbericht mit den Einzelergebnissen ist spätestens einen Tag nach dem Mannschaftskampf - gegebenenfalls unter Bericht über besondere Vorkommnisse - an die zuständige Person zu senden.

## **§ 4 Allgemeine Einzelmeisterschaften**

### **4.1 Teilnahmeberechtigung**

Teilnahmeberechtigt ist jeder Meldende, der nach § 1.9 eine Spielberechtigung besitzt. Die Meldung hat bis zum ausgeschriebenen Termin zu erfolgen.

Der SVO kann eine Organisationsgebühr erheben, die anteilig auf den Ausrichter und den SVO verteilt wird.

### **4.2 Spielklassen**

Die allgemeine Oberpfalzmeisterschaft ist aufgeteilt in drei Meisterklassen, der M I, M II und M III.

### **4.3 Startberechtigung**

Für die M I sind folgende Spieler startberechtigt:

1. Startberechtigte und Absteiger überbezirklicher EMS.
2. Spieler mit einer DWZ-Zahl 1900 und besser oder mit einer ELO-Zahl von 2000 und besser.
3. Die 4 Erstplatzierten der vorjährigen M II.
4. Der Dähnepokalsieger des Vorjahres.
5. Ein vom Veranstalter benannter und vom Spielleiter bestätigter Spieler des Veranstalters („Ausrichterfreiplatz“).
6. Bei ungerader Teilnehmerzahl der nächstbeste (DWZ) Anwesende.

Der Spielleiter kann das Turnier der M I zur ELO-Auswertung anmelden, wenn die Voraussetzungen erfüllbar sind.

Für die M II sind folgende Spieler startberechtigt:

1. Spieler mit einer DWZ-Zahl von 1899 bis 1600 oder einer ELO-Zahl von 1700 und mehr.
2. Die 8 Erstplatzierten der vorjährigen M III.
3. Zwei vom Veranstalter benannte und vom Spielleiter bestätigte Spieler des Veranstalters („Ausrichterfreiplätze“).
4. Bei ungerader Teilnehmerzahl der nächstbeste (DWZ) Anwesende.

Der Spielleiter kann das Turnier der M II zur ELO-Auswertung anmelden, wenn die Voraussetzungen erfüllbar sind.

Für die M III sind alle übrigen Spieler startberechtigt.

Über Ausnahmen bei den Startgenehmigungen für die M I und M II entscheidet der Spielleiter.

### **4.4 Austragungsmodus**

Alle Klassen werden in acht Runden im Schweizer System gespielt.

Die Auslosung obliegt der Aufsicht eines Spielleiters des SVO. Sie sollte mittels eines Computerprogramms und nach den FIDE-Regeln für Schweizer System erfolgen. Die Bildung der Startrangliste erfolgt in allen Meisterklassen nach DWZ

### **4.5 Spielmodus, Bedenkzeit, Zuspätkommen**

Für die ersten 40 Züge stehen jedem Spieler 2 Stunden Bedenkzeit zur Verfügung, danach noch 30 Minuten für den Rest der Partie.

Eine Partie ist für denjenigen Spieler verloren, der schuldhaft mit mehr als einer halben Stunde Verspätung am Brett erscheint. Die Wartefrist läuft ab Beginn des festgesetzten Spielbeginns.

### **4.6 Wertung**

Die Platzierung in der Tabelle erfolgt nach Punkten. Bei Punktgleichheit entscheidet die Buchholzwertung mit einem Streichergebnis (der schlechteste Gegner wird gestrichen), bei erneuter Gleichheit die verfeinerte Buchholzwertung mit Streichergebnis (die schlechteste Wertung wird gestrichen).

Der Sieger der M I ist der Oberpfalzmeister.

### **4.7 Aufstieg, Abstieg**

Dieser Punkt ist allein durch die Startberechtigung geregelt.

### **4.8 Qualifikation zu Meisterschaften des BSB**

Die Platzierungen in der Endtabelle entscheiden über die Qualifikation zu den Meisterschaften des BSB.

## § 5 Einzelmeisterschaft der Damen

### 5.1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist jede meldende Spielerin, die nach § 1.9 eine Spielberechtigung besitzt. Die Meldung hat bis zum ausgeschriebenen Termin zu erfolgen.

### 5.2 Austragungsmodus

Der Austragungsmodus richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmerinnen (Schweizer System oder Rundensystem). Bei geringer Teilnehmerinnenzahl oder auf Antrag der Damenwartin wird das Damenturnier in die allgemeine Meisterschaft integriert. Die Platzierungen der Damenmeisterschaft ergeben sich dann aus den Tabellenplätzen der jeweiligen Meisterklassen, die bestplatzierte Dame ist Oberpfalzmeisterin.

### 5.3 Spielmodus, Bedenkzeit, Zuspätkommen

Für die ersten 40 Züge stehen jedem Spieler 2 Stunden Bedenkzeit zur Verfügung, danach noch 30 Minuten für den Rest der Partie.

Eine Partie ist für denjenigen Spieler verloren, der schuldhaft mit mehr als einer halben Stunde Verspätung am Brett erscheint. Die Wartefrist läuft ab Beginn des festgesetzten Spielbeginns.

### 5.4 Wertung

Die Platzierung in der Tabelle erfolgt nach Punkten.

Beim Schweizer System entscheidet bei Punktgleichheit die Buchholzwertung mit einem Streichergebnis (der schlechteste Gegner wird gestrichen), bei erneuter Gleichheit die verfeinerte Buchholzwertung mit Streichergebnis (die schlechteste Wertung wird gestrichen). Beim Rundensystem entscheidet bei Punktgleichheit die Wertung nach Sonneborn-Berger.

### 5.5 Qualifikation zu Meisterschaften des BSB

Die Platzierungen in der Endtabelle entscheiden über die Qualifikation zu den Meisterschaften des BSB.

## § 6 Einzelpokalmeisterschaft ("Dähnepokal")

### 6.1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist jeder Meldende, der nach § 1.9 eine Spielberechtigung besitzt. Die Meldung hat bis zum ausgeschriebenen Termin zu erfolgen.

### 6.2 Austragungsmodus

Der Dähnepokal wird im KO-System ausgespielt, die erste Runden zentral an einem Austragungsort.

### 6.3 Spielmodus, Bedenkzeit, Zuspätkommen

Für die ersten 40 Züge stehen jedem Spieler 2 Stunden Bedenkzeit zur Verfügung, danach noch 60 Minuten für den Rest der Partie. Endet die Partie unentschieden, so wird der Sieger durch Blitzentscheid mit vertauschten Farben (Spiel bis zur Entscheidung) ermittelt.

Eine Partie ist für denjenigen Spieler verloren, der schuldhaft mit mehr als einer halben Stunde Verspätung am Brett erscheint. Die Wartefrist läuft ab Beginn des festgesetzten Spielbeginns.

### 6.4 Heimrecht

Sofern eine Runde nicht zentral ausgetragen wird, genießt der Spieler mit den schwarzen Steinen Heimrecht. Spielort ist dabei **in der Regel** das übliche Spiellokal seines Schachvereins.

**6.5 Qualifikation zu den Einzelpokalmeisterschaften des BSB**  
Die Platzierung entscheidet über die Qualifikation zu den Meisterschaften des BSB.

## **§ 7 Blitzschach-Mannschaftsmeisterschaft ("Silberschild")**

**7.1 Austragungsmodus**  
Den Austragungsmodus regelt der Spielleiter an Ort und Stelle.

**7.2 Mannschaftsmeldung**  
Jeder Verein hat seine Mannschaften mit den gemäß § 1.9 Spielberechtigten bis zum ausgeschriebenen Zeitpunkt zu melden.  
Eine Mannschaft besteht aus vier Stammspielern und höchstens einem Ersatzspieler. Die Reihenfolge der Stammspieler ist zu Beginn festzulegen und gilt für das gesamte Turnier. Bei Ausfall eines Stammspielers übernimmt der Ersatzspieler Brett 4.  
Für die Mannschaftsaufstellungen (Aufrücken und Freilassen von Brettern) gelten entsprechend §2.8.5, §2.8.6 und §2.8.7 der Oberpfälzer Turnierordnung.  
Für den Einsatz ausländischer Spieler gilt § 2.4.3 der Oberpfälzer Turnierordnung.

**7.3 Wertung**  
Eine Mannschaft erhält für einen Mannschaftskampf folgende Mannschaftspunkte:  
für mehr als 2 Brettunkte:           2   Mannschaftspunkte  
für 2 Brettunkte:                    1   Mannschaftspunkt  
für weniger als 2 Brettunkte       0   Mannschaftspunkte  
Die Platzierung der Mannschaften richtet sich nach der Anzahl der Mannschaftspunkte. Bei Gleichheit der Mannschaftspunkte entscheidet die höhere Anzahl der Brettunkte. Sind auch die Brettunkte gleich, entscheidet ein Stichkampf, sofern der Tabellenplatz von Interesse ist.

**7.4 Qualifikation zur Blitzschach-MMS des BSB**  
Die Platzierungen in der Finalgruppe entscheiden über die Qualifikation zur bayerischen Blitzschach-MMS.

## **§ 8 Blitzschach-Einzelmeisterschaften**

**8.1 Teilnahmeberechtigung**  
Teilnahmeberechtigt ist jeder Meldende, der nach § 1.9 eine Spielberechtigung besitzt. Die Meldung hat bis zum ausgeschriebenen Termin zu erfolgen.

**8.2 Austragungsmodus**  
Der Austragungsmodus für das allgemeine Turnier und das Damenturnier ist vom jeweiligen Fachleiter an Ort und Stelle festzulegen.

**8.3 Qualifikation zu Blitzschachmeisterschaften des BSB**  
Die Platzierungen in der Finalgruppe entscheiden über die Qualifikation zu den bayerischen Blitzschachmeisterschaften.

**8.4 Wertung**  
Die Wertung wird entsprechend §4.6 vorgenommen.

## § 9 Schnellschach-Mannschaftsmeisterschaft ("Georg-Böller-Pokal")

### 9.1 Austragungsmodus

Der Austragungsmodus wird je nach Anzahl der Mannschaften vom Spielleiter festgelegt. Es werden 6 oder 7 Runden gespielt. Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 30 Minuten pro Partie.

### 9.2 Mannschaftsmeldung

Jeder Verein kann beliebig viele Mannschaften mit den gemäß § 1.9 Spielberechtigten bis zum ausgeschriebenen Zeitpunkt melden.

Die Mannschaftsstärke richtet sich nach der Mannschaftsstärke der untersten bayerischen Ligen. Zurzeit besteht eine Mannschaft in der bayerischen Schnellschach-Regionalliga aus vier Stammspielern und höchstens einem Ersatzspieler. Die Reihenfolge der Spieler ist zu Beginn festzulegen und gilt für das gesamte Turnier. Die Ersatzspieler rücken bei einem Einsatz auf den hinteren Brettern nach.

Für die Mannschaftsaufstellungen (Aufrücken und Freilassen von Brettern) gelten entsprechend §2.8.5, §2.8.6 und §2.8.7 der Oberpfälzer Turnierordnung.

Für den Einsatz ausländischer Spieler gilt § 2.4.3 der Oberpfälzer Turnierordnung.

### 9.3 Wertung

Eine Mannschaft erhält für einen Mannschaftskampf folgende Mannschaftspunkte (gültig bei einer Mannschaftsstärke von vier Spielern):

für mehr als 2 Brettunkte: 2 Mannschaftspunkte

für 2 Brettunkte: 1 Mannschaftspunkt

für weniger als 2 Brettunkte: 0 Mannschaftspunkte

Bei einer größeren Mannschaftsstärke wird die Wertung entsprechend modifiziert.

Die Platzierung der Mannschaften richtet sich nach der Anzahl der Mannschaftspunkte. Bei Gleichheit der Mannschaftspunkte entscheidet die höhere Anzahl der Brettunkte. Sind auch die Brettunkte gleich, entscheidet eine Feinwertung, sofern der Tabellenplatz von Interesse ist. Dabei wird auf die zum Zeitpunkt gültige Feinwertung in der bayerischen Turnierordnung zur bayerischen Schnellschach-MMS zurückgegriffen.

### 9.4 Qualifikation zur Schnellschach-MMS des BSB

Die Platzierungen in der Endtabelle entscheiden über die Qualifikation zur bayerischen Schnellschach-MMS.

## § 10 Schnellschach-Einzelmeisterschaften

### 10.1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist jeder Meldende, der nach § 1.9 eine Spielberechtigung besitzt. Die Meldung hat bis zum ausgeschriebenen Termin zu erfolgen.

### 10.2 Austragungsmodus

Der Austragungsmodus und die Bedenkzeit lehnen sich an die bayerischen Meisterschaften an. Die Anzahl der Runden wird von der Spielleitung in Absprache mit dem Veranstalter festgelegt.

### 10.3 Qualifikation zu Schnellschachmeisterschaften des BSB

Die Platzierungen in der Endtabelle entscheiden über die Qualifikation zu den bayerischen Schnellschachmeisterschaften.

### 10.4 Wertung

Die Wertung wird entsprechend §4.6 vorgenommen.