



Handbuch des Schachbezirks Frankfurt

Saison 2019/2020

TlfM Dr. Christoph Hambel

Vorwort

Liebe Schachfreunde,

Ich freue mich Ihnen die vorläufige Version des neuen Handbuches des Schachbezirks 5 Frankfurt e.V. präsentieren zu dürfen. Es enthält, wie in den Vorjahren auch, die Mannschaftsaufstellungen und Spielpläne zu allen Verbandskämpfen des Bezirks, die Spielpläne der Jugendliga, alle wichtigen Kontakte im Bezirk, die Satzung und die Turnierordnungen des Bezirkes, sowie einen umfangreichen Auszug aus den FIDE-Regeln. Zu den Neuerungen gehören die Inkludierung der Ligastatistiken und von Kreuztabellen, sowie die Einrichtung anonymisierter E-Mail Weiterleitungen für alle Mannschaftsführer zum Schutz der persönlichen Daten. Sollten Sie Fehler in diesem Handbuch finden, wenden Sie sich bitte direkt an mich.

Sie erreichen die Bezirkshomepage, auf der alle relevanten Informationen verkündet werden, unter

www.schachbezirk-frankfurt.de

Möchten Sie auf der Bezirkshomepage einen Hinweis zu einer Veranstaltung platzieren oder einen Bericht zu einem Turnier veröffentlichen, wenden Sie sich bitte an mich oder den stellvertretenden Vorsitzenden. Besonders ans Herz möchte ich Ihnen noch das Ligaorakel von Walter Schmitt, das mittels Monte-Carlo Simulation Auf- und Abstiegswahrscheinlichkeiten innerhalb der jeweiligen Spielklassen ermittelt.

<https://www.schachklub-bad-homburg.de/LigaOrakel/LigaOrakel.php>

Ich bitte nun um Beachtung der folgenden Hinweise:

Auf- und Abstiegsregelung Gemäß Art. 13.3, 13.4 der Turnierordnung gilt folgende Auf- und Abstiegsregelung

Anzahl der Absteiger aus der Landesklasse Ost in den Bezirk 5	Anzahl Aufsteiger		Anzahl Absteiger	
	Bezirks- oberliga	Staffeln darunter	Bezirks- oberliga	Staffeln darunter
0	1	2	1	1
1	1	2	2	2
2	1	1	2	2
3	1	1	3	3

Falls in der laufenden Spielzeit die Soll-Staffelstärke (10 Mannschaften) nicht erreicht worden ist, verringert sich die Anzahl der Absteiger um die Abweichung der Soll-Staffelstärke zur tatsächlichen Staffelstärke. Dies trifft in dieser Saison auf die Kreisliga zu. Der Tabellenletzte steigt jedoch in jedem Falle ab.

Bedenkzeit Die Verbandskämpfe werden mit klassischer Bedenkzeit, d.h. ohne Inkrement gespielt. Die Bedenkzeit eines jeden Spielers beträgt 2 Stunden für die ersten 40 Züge sowie eine Stunde für den Rest der Partie. Hiervon abweichend beträgt die Bedenkzeit in der Jugendliga 45 Minuten je Spieler und Partie.

Bezirksliga Auch wenn es in der Paarungsliste anders ausgewiesen ist, werden alle Spiele des Blindenschachklubs Frankfurt in Frankfurt, Adlerflychtstraße 8 ausgetragen! Die Auswärtsgegner des Blindenschachklubs Frankfurt verlegen also an diesen Austragungsort.

Die gegnerischen Mannschaftsführer werden gebeten dem Blindenschachklub beim Ausfüllen der Wettkampfkarte entsprechend behilflich zu sein, und bei der Ergebnismeldung zu unterstützen.

Elektronische Hilfsmittel Das Einbringen von Smartphones, Handys, Smartwatches und ähnlichen Kommunikationsgeräten in das Turnierareal ist nur im komplett ausgeschalteten Zustand statthaft. Ist ein solches Gerät eingeschaltet, oder wird es gar verwendet (auch Klingeltöne etc.), hat dies zwingend den Partieverlust zur Folge!

Endspurtphase Sofern 1 Spieler weniger als 2 Minuten Restbedenkzeit hat und Remis nach Richtlinien III (Endspurtphase) der FIDE-Regeln beanspruchen will, kommt III.4 nicht zur Anwendung!

Ergebnismeldung Den Ergebnisdienst erreichen Sie wie gewohnt unter

<http://hessen.portal64.de/>

Die Ergebnismeldung hat bis Sonntag 21.00 Uhr zu erfolgen. Nach 21.00 Uhr eingehende oder unvollständige Ergebnismeldungen ziehen im Regelfall eine Buße in Höhe von 10 Euro nach sich, die mit der nächsten Beitragsrechnung eingezogen wird. Die Turnierleitung behält sich vor, die Bußen im Wiederholungsfalle anzuheben.

Neben den Ergebnissen sind die Namen der Mannschaftsführer und des Wettkampfleiters einzutragen, sowie der Start des Wettkampfes festzuhalten. Die von beiden Mannschaftsführern unterschriebene Wettkampfkarte ist unbedingt bis zum Ende der Saison aufzubewahren.

Partieformulare Gemäß Art. 8.3 der FIDE-Schachregeln gehören die Partieformulare dem Turnierveranstalter, d.h. dem Schachbezirk Frankfurt. Die Partieformulare sind unbedingt bis zum Ende der Saison aufzubewahren und auf Verlangen dem Turnierleiter auszuhändigen.

Vorläufige Spielberechtigung Eine vorläufige Spielberechtigung gilt ab dem Zeitpunkt der Beantragung (Portal64); d.h. Spieler, für die um 13.59 einen Antrag gestellt wurde, sind um 14.00 einsatzfähig, unter dem Vorbehalt, dass ein solcher Spieler auch tatsächlich eine Spielberechtigung erhält. Wenn die formalen Voraussetzungen nicht vorliegen (etwa, weil der Spieler noch in einem anderen Landesverband gemeldet ist, o.Ä.), gilt der Spieler als unberechtigt eingesetzt. Das führt zum Verlust des betroffenen und aller nachfolgenden Bretter.

Wartezeit Die Wartezeit beträgt eine Stunde und endet um 15.00 Uhr.

Wettkampfleiter Der Heimverein ist für die Gestellung des Wettkampfleiters verantwortlich. Idealerweise handelt es sich hierbei um einen lizenzierten Schiedsrichter. Unterbleibt eine explizite Benennung, so gilt der Mannschaftsführer der Heimmannschaft als Wettkampfleiter. Er übernimmt die Pflichten und Befugnisse des Schiedsrichters gemäß den Bestimmungen der FIDE- Schachregeln und trifft alle notwendigen Entscheidungen während des Wettkampfes. Falls er zum Einsatz kommt, während er selbst eine Partie spielt, darf er seine Bedenkzeit anhalten. Der Wettkampfleiter muss in jedem Falle eine Zeitüberschreitung oder Regelverstöße feststellen, sobald er eine beobachtet, auch wenn dies zum Nachteil seiner eigenen Mannschaft ist!

Einen spannenden Saisonverlauf wünscht

Dr. Christoph Hambel, TlfM

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
1. Kontakte.....	6
1.1 Geschäftsführender Vorstand	6
1.2 Erweiterter Vorstand	6
1.3 Zusätzliche Kontakte.....	7
1.4 Mitgliedsvereine	7
2. Verbandskämpfe im Schachbezirk Frankfurt	8
2.1 Bezirksoberliga	8
2.2 Bezirksliga	13
2.3 Bezirksklasse	18
2.4 Kreisliga.....	23
2.5 Kreisklasse	26
3. Jugendliga im Schachbezirk Frankfurt	30
4. Ordnungen und Regelwerke.....	31
4.1 Satzung des Schachbezirks 5 Frankfurt e.V.....	31
4.2 Turnierordnung des Schachbezirks 5 Frankfurt e.V.	37
4.3 Jugendturnierordnung des Schachbezirks 5 Frankfurt e.V.	45
4.4 FIDE-Schachregeln (Auszug).....	48

1. Kontakte

1.1 Geschäftsführender Vorstand

Vorsitzender	Paul Lenhart vorsitzender@schachbezirk-frankfurt.de 06172/32274
Stellvertretender Vorsitzender	Steffen Will stv.vorsitzender@schachbezirk-frankfurt.de 06032/86663
Schatzmeister	Dr. Christoph Hambel schatzmeister@schachbezirk-frankfurt.de 0176/64470289
Schriftführer	Dr. Christian Tobias schriftfuehrer@schachbezirk-frankfurt.de 01577/3513725
Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe	Dr. Christoph Hambel tlfm@schachbezirk-frankfurt.de 0176/64470289
Turnierleiter für Einzelwettkämpfe	Hans-Dieter Post tife@schachbezirk-frankfurt.de
Jugendleiter	Hendrik Raab jugendleiter@schachbezirk-frankfurt.de 069/24240635

1.2 Erweiterter Vorstand

Referent für Frauensach	vakant damenschach@schachbezirk-frankfurt.de
Referent für Seniorenach	Günther Kuban seniorenach@schachbezirk-frankfurt.de 0172/4767426
Turnierausschuss	Volker Dreis turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de 0176/50654925
Turnierausschuss	Mathias Leibold turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de
Turnierausschuss	Dr. Walter Schmidt turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de 06171/698697

Turnierausschuss,
Ersatzmitglied

Dieter Haas
turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de
06101/87354

Turnierausschuss,
Ersatzmitglied

Thomas Wolfram-Falk
turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de
06171/910163

1.3 Zusätzliche Kontakte

Kassenprüfer

Matthias Grünzig
kassenpruefer@schachbezirk-frankfurt.de

Kassenprüfer

Christopher Muthig
kassenpruefer@schachbezirk-frankfurt.de
0176/99651969

DWZ-Referent

Mathias Leibold
dwz@schachbezirk-frankfurt.de

1.4 Mitgliedsvereine

Der Schachbezirk 5 Frankfurt e.V. hat 22 Mitgliedsvereine in und um Frankfurt, darunter zwei Schachfördervereine. Die folgende Liste mit allen Mitgliedsvereinen des Schachbezirks 5 Frankfurt verlinkt zu der Internetpräsenz des jeweiligen Vereines, von wo aus Sie die jeweiligen Kontaktdaten entnehmen können.

[SK Bad Homburg 1927](#)
[SC Bergen Enkheim 1922](#)
[SC Eschbach 1947 im Usinger Land](#)
[SV 1926 Fechenheim](#)
[Sfr. Frankfurt 1921](#)
[Sfr. Friedberg 1891](#)
[FV Berkersheim 1974](#)
[SV 1926 Neu-Isenburg](#)
[SC Bad Nauheim](#)
[SV Oberursel](#)
[SC Brett vor'm Kopp Frankfurt](#)
[Bad Vilbeler Sfr. 1985](#)
[SAbt TUS Makkabi Frankfurt](#)
[Blindenschachklub Frankfurt](#)
[SC Matt im Park Frankfurt](#)
[Sabt Frankfurter TV 1860](#)
[Sabt Niederräder TG](#)
[Chess Tigers Schach-Förderverein 1999](#)
[SV Frankfurt Nord 1926](#)
[SG 2001 Griesheim](#)
[SK 1858 Gießen](#)
[SK Königsjäger Hungen](#)

2. Verbandskämpfe im Schachbezirk Frankfurt

2.1 Bezirksoberliga

Sie erreichen die Seite der Bezirksoberliga unter diesem [Link](#). Bitte beachten Sie die Hinweise im Vorwort.

Runde 1 am 22.09.2019 um 14:00

SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	Sabt Frankfurter TV 1860 3
SK 1858 Gießen 2	-	SV 1926 Fechenheim 1
SK Bad Homburg 1927 2	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1
SV Oberursel 4	-	SC Bad Nauheim 2
SF Frankfurt 1921 2	-	SC Bergen-Enkheim 1922 1

Runde 2 am 27.10.2019 um 14:00

Sabt Frankfurter TV 1860 3	-	SC Bergen-Enkheim 1922 1
SC Bad Nauheim 2	-	SF Frankfurt 1921 2
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	SV Oberursel 4
SV 1926 Fechenheim 1	-	SK Bad Homburg 1927 2
SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	SK 1858 Gießen 2

Runde 3 am 10.11.2019 um 14:00

SK 1858 Gießen 2	-	Sabt Frankfurter TV 1860 3
SK Bad Homburg 1927 2	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1
SV Oberursel 4	-	SV 1926 Fechenheim 1
SF Frankfurt 1921 2	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1
SC Bergen-Enkheim 1922 1	-	SC Bad Nauheim 2

Runde 4 am 01.12.2019 um 14:00

Sabt Frankfurter TV 1860 3	-	SC Bad Nauheim 2
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	SC Bergen-Enkheim 1922 1
SV 1926 Fechenheim 1	-	SF Frankfurt 1921 2
SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	SV Oberursel 4
SK 1858 Gießen 2	-	SK Bad Homburg 1927 2

Runde 5 am 26.01.2020 um 14:00

SK Bad Homburg 1927 2	-	Sabt Frankfurter TV 1860 3
SV Oberursel 4	-	SK 1858 Gießen 2
SF Frankfurt 1921 2	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1
SC Bergen-Enkheim 1922 1	-	SV 1926 Fechenheim 1
SC Bad Nauheim 2	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1

Runde 6 am 16.02.2020 um 14:00

Sabt Frankfurter TV 1860 3	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1
SV 1926 Fechenheim 1	-	SC Bad Nauheim 2
SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	SC Bergen-Enkheim 1922 1
SK 1858 Gießen 2	-	SF Frankfurt 1921 2
SK Bad Homburg 1927 2	-	SV Oberursel 4

Runde 7 am 08.03.2020 um 14:00

SV Oberursel 4	-	Sabt Frankfurter TV 1860 3
SF Frankfurt 1921 2	-	SK Bad Homburg 1927 2
SC Bergen-Enkheim 1922 1	-	SK 1858 Gießen 2
SC Bad Nauheim 2	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	SV 1926 Fechenheim 1

Runde 8 am 22.03.2020 um 14:00

Sabt Frankfurter TV 1860 3	-	SV 1926 Fechenheim 1
SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1
SK 1858 Gießen 2	-	SC Bad Nauheim 2
SK Bad Homburg 1927 2	-	SC Bergen-Enkheim 1922 1
SV Oberursel 4	-	SF Frankfurt 1921 2

Runde 9 am 26.04.2020 um 14:00

SF Frankfurt 1921 2	-	Sabt Frankfurter TV 1860 3
SC Bergen-Enkheim 1922 1	-	SV Oberursel 4
SC Bad Nauheim 2	-	SK Bad Homburg 1927 2
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	SK 1858 Gießen 2
SV 1926 Fechenheim 1	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1

1	SV 1926 Neu-Isenburg 1	Pass	DWZ
1	Junker, Christian	245	2001
2	Engers, Günter	101	1892
3	Kusic, Branko	58	1793
4	Caranovic, Goran	274	1737
5	Köpfler, Boris	242	1706
6	Fernandez Garcia, Alfonso Javier	253	1635
7	Sacher, Dieter	251	1613
8	Schuster, Mathias	177	1611

Mannschaftsführer: Kusic, Branko, mf1.sv-neu-isenburg@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Haus der Vereine, 1. Etage, Offenbacher Straße 35 ,63263 Neu-Isenburg

2	SK 1858 Gießen 2	Pass	DWZ
1	Goff, Simon	1114	1826
2	Donchenko, Irina	359	1893
3	Bicer, Himmet	1149	1757
4	Wegener, Sebastian	1174	
5	Keil, Reinhard	59	1449
6	Schmitz, Jochen	1063	1516
7	Fink, Dieter	21	1544
8	Driftmann, Christoph	326	1980

Mannschaftsführer: Henzelmann, Daria, mf2.sk-giessen@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: GSW-Gießen, Hannah-Arendt-Str. 6 ,35394 Gießen

3	SK Bad Homburg 1927 2	Pass	DWZ
1	Kühlmeyer, Manfred	1	2007
2	Heiming, Helmut	1121	1897
3	Schramm, Matthias	1212	1877
4	Lebermann, Hellmuth	4	1852
5	Heil, Walter	1075	1790
6	Reimer, Otto	220	1804
7	Gebauer, Wolfgang	1229	1820
8	Geyer, Stephan	1176	1735

Mannschaftsführer: Reimer, Otto, mf2@schachklub-bad-homburg.de

Spiellokal: Albin-Göhring-Halle, Massenheimer Weg 2 ,61352 Bad Homburg

4	SV Oberursel 4	Pass	DWZ
1	Weber, Andreas	1149	1710
2	Stieg, Bastian	1058	1772
3	Weiland, Thomas	1066	1705
4	Nichols, Uwe	162	1691
5	Nahler, Michael	1037	1659
6	Zerhusen, Martin	1041	1662
7	Roß, Norbert	1153	1616
8	Gerlach, Manuel	1031	1497

Mannschaftsführer: Nichols, Uwe, mf4.sv-oberursel@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Mehrzweckhalle Bommersheim, Im Himmrich 9, 61440 Oberursel-Bommersheim

5	SF Frankfurt 1921 2	Pass	DWZ
1	Winand, Edgar	1168	1843
2	Fernandez Egea, Andres	170	1825
3	Ostermeier, Thorsten	226	1825
4	Ottenburg, Ralph	241	1892
5	Boehm, Hans-Peter	1179	1875
6	Fußnecker, Manfred	1059	1878
7	Fay, Roland	1117	1713
8	Masoudi, Kian	1183	1571

Mannschaftsführer: Winand, Edgar, mf2.sf-frankfurt@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Saalbau Gallus, Frankenallee 111 ,60326 Frankfurt

6	SC Bergen-Enkheim 1922 1	Pass	DWZ
1	Pfeffer, Marko	170	1976
2	Zimmer, Gerald	95	1868
3	Falkenhainer, Sven	182	1775
4	Sterzik, Peter	126	1742
5	Reitmeier, Markus	136	1782
6	Mersinger, Ralf	148	1643
7	Jordake, Michael	159	1606
8	Laufenburg, Frank	183	1602

Mannschaftsführer: Dr. Zimmer, Gerald, mf1.sc-bergen-enkheim@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Stadthalle Bergen, Schelmenburgplatz 2, 60388 Frankfurt

7	SC Bad Nauheim 2	Pass	DWZ
1	Kolker, Vladislav	1063	1924
2	Francke, Helmut	131	1861
3	Kretner, Georg-Ulrich	213	1838
4	Willems, Matthias	113	1901
5	Geiger, Michael	1075	1886
6	Korchounov, Andrei	1002	1859
7	Hilbenz, Guntram	49	1782
8	Basic, Nedjeljko	165	1749

Mannschaftsführer: Geiger, Michael, mf2.sc-bad-nauheim@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Mehrzweckhalle Schwalheim, An der Faulweide 1, 61231 Bad Nauheim

8	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	Pass	DWZ
1	Keßler, Sören Sebastian	1021	1999
2	Smit, Josip	1020	1941
3	Büscher, Henrik	92	1925
4	Eiglsperger, Martin	1036	1947
5	Dittenberger, Thomas	1017	1948
6	Löffler, Hartwig	96	1779
7	Hambel, Christoph	1018	1788
8	Hitzer, Dieter	1000	1709

Mannschaftsführer: Keßler, Sören, mf1.bad-vilbeler-sfr@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Altes Rathaus / Standesamt, Marktplatz 5 ,61118 Bad Vilbel

9	SV Fechenheim 1926 1	Pass	DWZ
1	Voelker, Michael	180	1911
2	Winter, Lars	1020	1906
3	Teschler, Ulrich	170	1899
4	Stahl, Thomas	197	1801
5	Wiegand, Gunter	172	1681
6	Leibold, Mathias	75	1678
7	Mehrwald, Christian	202	1672
8	Steinert, Jürgen	1018	1666

Mannschaftsführer: Voelker, Michael, mf1.sv-fechenheim@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Saalbau TSG-Halle Fechenheim, Pfortenstraße 55, 60386 Frankfurt am Main

10	Sabt Frankfurter TV 3	Pass	DWZ
1	Storch, Dominik	54	1686
2	Fedler, Robert	1108	1745
3	Bender, Dirk	1078	1722
4	Cresswell, Benedikt	1149	1736
5	Bach, Oliver	1117	1761
6	Euler, Uli	1015	1644
7	Reinhold, Günther	1068	1698
8	Thomas, Mario	64	1711

Mannschaftsführer: Reinhold, Günther, mf3.sabt-ftv@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Ravenstein-Zentrum, Pfingstweidstr. 7, 60316 Frankfurt

	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	BP	MP
1	SV 1926 Neu-Isenburg 1	**											
2	SK 1858 Gießen 2		**										
3	SK Bad Homburg 1927 2			**									
4	SV Oberursel 4				**								
5	SF Frankfurt 1921 2					**							
6	SC Bergen-Enkheim 1922 1						**						
7	SC Bad Nauheim 2							**					
8	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1								**				
9	SV 1926 Fechenheim 1									**			
10	Sabt Frankfurter TV 1860 3										**		

DWZ-Schnitt der Mannschaften (Stammspieler):

Mannschaft	∅	# Spieler
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	1880	12
SC Bad Nauheim 2	1852	11
SK Bad Homburg 1927 2	1848	8
SF Frankfurt 1921 2	1803	8
SV 1926 Fechenheim 1	1777	9
SV 1926 Neu-Isenburg 1	1749	8
SC Bergen-Enkheim 1922 1	1749	8
Sabt Frankfurter TV 1860 3	1713	8
SK 1858 Gießen 2	1709	7
SV Oberursel 4	1664	11

2.2 Bezirksliga

Wichtiger Hinweis: Auch wenn es in der Paarungsliste anders ausgewiesen ist, werden alle Spiele des Blindenschachklubs Frankfurt in Frankfurt, Adlerflichtstraße 8 ausgetragen! Die Auswärtsgegner des Blindenschachklubs Frankfurt verlegen also an diesen Austragungsort! Bitte beachten Sie die Hinweise im Vorwort. Sie erreichen die Seite der Bezirksliga unter diesem [Link](#).

Runde 1 am 22.09.2019 um 14:00

FV Berkersheim 1	-	Blindenschachklub Frankfurt 1
SAbt Niederräder TG 1	-	SC Eschbach im Usinger Land 1
SV Frankfurt Nord 1926 2	-	SK Bad Homburg 1927 3
SV Oberursel 5	-	SC Bad Nauheim 3
SF Frankfurt 1921 3	-	SC Matt im Park Ffm 2

Runde 2 am 27.10.2019 um 14:00

Blindenschachklub Frankfurt 1	-	SC Matt im Park Ffm 2
SC Bad Nauheim 3	-	SF Frankfurt 1921 3
SK Bad Homburg 1927 3	-	SV Oberursel 5
SC Eschbach im Usinger Land 1	-	SV Frankfurt Nord 1926 2
FV Berkersheim 1	-	SAbt Niederräder TG 1

Runde 3 am 10.11.2019 um 14:00

SAbt Niederräder TG 1	-	Blindenschachklub Frankfurt 1
SV Frankfurt Nord 1926 2	-	FV Berkersheim 1
SV Oberursel 5	-	SC Eschbach im Usinger Land 1
SF Frankfurt 1921 3	-	SK Bad Homburg 1927 3
SC Matt im Park Ffm 2	-	SC Bad Nauheim 3

Runde 4 am 01.12.2019 um 14:00

Blindenschachklub Frankfurt 1	-	SC Bad Nauheim 3
SK Bad Homburg 1927 3	-	SC Matt im Park Ffm 2
SC Eschbach im Usinger Land 1	-	SF Frankfurt 1921 3
FV Berkersheim 1	-	SV Oberursel 5
SAbt Niederräder TG 1	-	SV Frankfurt Nord 1926 2

Runde 5 am 26.01.2020 um 14:00

SV Frankfurt Nord 1926 2	-	Blindenschachklub Frankfurt 1
SV Oberursel 5	-	SAbt Niederräder TG 1
SF Frankfurt 1921 3	-	FV Berkersheim 1
SC Matt im Park Ffm 2	-	SC Eschbach im Usinger Land 1
SC Bad Nauheim 3	-	SK Bad Homburg 1927 3

Runde 6 am 16.02.2020 um 14:00

Blindenschachklub Frankfurt 1	-	SK Bad Homburg 1927 3
SC Eschbach im Usinger Land 1	-	SC Bad Nauheim 3
FV Berkersheim 1	-	SC Matt im Park Ffm 2
SAbt Niederräder TG 1	-	SF Frankfurt 1921 3
SV Frankfurt Nord 1926 2	-	SV Oberursel 5 *)

Runde 7 am 08.03.2020 um 14:00

SV Oberursel 5	-	Blindenschachklub Frankfurt 1
SF Frankfurt 1921 3	-	SV Frankfurt Nord 1926 2
SC Matt im Park Ffm 2	-	SAbt Niederräder TG 1
SC Bad Nauheim 3	-	FV Berkersheim 1
SK Bad Homburg 1927 3	-	SC Eschbach im Usinger Land 1

Runde 8 am 22.03.2020 um 14:00

Blindenschachklub Frankfurt 1	-	SC Eschbach im Usinger Land 1
FV Berkersheim 1	-	SK Bad Homburg 1927 3
SAbt Niederräder TG 1	-	SC Bad Nauheim 3
SV Frankfurt Nord 1926 2	-	SC Matt im Park Ffm 2
SV Oberursel 5	-	SF Frankfurt 1921 3

Runde 9 am 26.04.2020 um 14:00

SF Frankfurt 1921 3	-	Blindenschachklub Frankfurt 1
SC Matt im Park Ffm 2	-	SV Oberursel 5
SC Bad Nauheim 3	-	SV Frankfurt Nord 1926 2
SK Bad Homburg 1927 3	-	SAbt Niederräder TG 1
SC Eschbach im Usinger Land 1	-	FV Berkersheim 1

***) Spielverlegung Runde 6:** Die Begegnung SV Frankfurt Nord 1926 2 – SV Oberursel 5 findet am 01.03.2020 um 14:00 statt.

1	FV Berkersheim 1	Pass	DWZ
1	Illenberger, Dirk	4	1743
2	Calder, Dennis	21	1953
3	Böhm, Dieter	15	1863
4	Mehl, Ulrich	3	1704
5	Schrader, Christian	22	1703
6	Schlumbohm, Nils	1	1631
7	Crnjac, Zdravko	7	1568
8	Kiel, Gerhard	19	1514

Mannschaftsführer: Illenberger, Dirk, mf1.fv-berkersheim@schachbezirk-frankfurt.de

Spielort: Bürgerhaus Nieder-Erlenbach, Im Sauern 10 ,60437 Frankfurt

2	SAbt Niederräder TG 1	Pass	DWZ
1	Walda, Michael	19	1869
2	Tojic, Josip	61	1760
3	Taskor, Erkan	23	1693
4	Mahler, Peter	11	1740
5	Faulstich, Kurt	53	1537
6	Babl, Christian	1	1487
7	Suliman, Hafiz	58	1519
8	Schulmerich, Felix	62	

Mannschaftsführer: Wenzel, Bernd, mf1.sabt-ntg@schachbezirk-frankfurt.de

Spielort: SAbt. NTG, Goldsteinstraße 35 ,60528 Frankfurt, 1. Etage Clubraum

3	SV Frankfurt Nord 1926 2	Pass	DWZ
1	Hartmann, Jörg	1017	1788
2	Liebske, Erwin	1020	1620
3	Bork, Siegfried	1009	1772
4	Gräf, Jakob Vincent	1039	1561
5	Liebske, Reiner	1021	1714
6	Ranke, Wilhelm	1026	1698
7	Merten, Rainer	1024	1635
8	Klostermeyer, Bernd	1018	1625

Mannschaftsführer: Liebske, Reiner, mf2.sv-frankfurt-nord@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Saalbau Titus-Forum NW-Stadt, Walter-Möller-Platz 2, 60439 Frankfurt

4	SV Oberursel 5	Pass	DWZ
1	Freyh, Thomas	1137	1888
2	Weyerer, Noah	1123	1639
3	Gerhard, Dominik	1094	1558
4	Ghaznavi, Massoud	1069	1546
5	Wu, Sifan	1107	1505
6	Glückmann, Jonas	1169	1458
7	Moldenhauer, Lennart	1102	1469
8	Winter, Thomas	1105	1291

Mannschaftsführer: Gerhard, Dominik, mf5.sv-oberursel@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Mehrzweckhalle Bommersheim, Im Himmrich 9 ,61440 Oberursel-Bommersheim

5	SF Frankfurt 1921 3	Pass	DWZ
1	Staeger, Tim	1182	1612
2	Dittmann, Daniel	1152	1516
3	Fischer, Lutz	1024	1664
4	Mayer, Andreas	1045	1502
5	Leicht, Thomas	1048	1371
6	Wiese, Frank	1131	1400
7	Urbach, Jens	1044	1384
8	Stulken, Dietmar	1041	1317

Mannschaftsführer: Fischer, Lutz, mf3.sf-frankfurt@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Saalbau Gallus, Frankenallee 111 ,60326 Frankfurt

6	SC Matt im Park Ffm 2	Pass	DWZ
1	Zimpfer, Andreas	1031	1892
2	Becker, Dirk	1009	1802
3	Marchese, Andrea	1028	1880
4	Wagner, Dirk	1019	1858
5	Wilke, Jörg	63	1812
6	Sviben, Zvonimir	1045	1860
7	Mehlen, Theodor	1039	1805
8	Stärke, Karsten	1027	1755

Mannschaftsführer: Wilke, Jörg, mf2.sc-matt-im-park@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: AWO Stadtteilzentrum Nordend, Eckenheimer Landstraße 93, 60318 Frankfurt

7	SC Bad Nauheim 3	Pass	DWZ
1	Nagel, Norbert	219	1712
2	Robinson, Jack	1023	1565
3	Kohner, Martin	1054	1703
4	Klammer, Maximilian	1135	1375
5	Mamiy, Dmitry	207	1650
6	Will, Steffen	202	1598
7	Hein, Sebastian	1093	1564
8	Savitskiy, Artur	1099	1403

Mannschaftsführer: Will, Steffen, mf3.sc-bad-nauheim@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Mehrzweckhalle Schwalheim, An der Faulweide 1 ,61231 Bad Nauheim

8	SK Bad Homburg 1927 3	Pass	DWZ
1	Goetz, Jan	1116	1736
2	Schwegler, Jelena	1103	1635
3	Horny, Günter	227	1747
4	Göbel, Ansgar	1230	1755
5	Björknes, Uwe	1181	1778
6	Winter, Olaf	1106	1671
7	Knittel, Michael	1214	1523
8	Knuplesch, Ulrich	1127	1463

Mannschaftsführer: Knuplesch, Ulrich, mf3@schachklub-bad-homburg.de

Spiellokal: Albin-Göhring-Halle, Massenheimer Weg 2 ,61352 Bad Homburg

9	SC Eschbach im Usinger Land 1	Pass	DWZ
1	Kirchner, Stefan	114	1930
2	Kiesewetter, Ralf	1052	1824
3	Strate, Wolfgang	24	1497
4	Feigl, Markus	77	1739
5	van Kan, Thomas	183	1801
6	Tögel, Tom	1039	1517
7	Szivek, Ernö	1059	1635
8	Solinski, Reinert	1061	1529

Mannschaftsführer: Kirchner, Stefan, mf1.sc-eschbach@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Schulstraße ,61250 Usingen Bürgerhaus Eschbach

10	Blindenschachklub Frankfurt 1	Pass	DWZ
1	Gutzeit, Kurt	44	1844
2	Krawczyk, Joachim	38	1314
3	Reitz, Thomas	33	1586
4	Spaeth, Christian	37	1662
5	Hahnewald, Uwe	47	1631
6	Asbrand, Günter	32	1628
7	Eberle, Dieter	36	1506
8	Hahn, Rainer	4	1479

Mannschaftsführer: Hahn, Rainer, mf1.blindenschachklub@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Frankfurt Stiftung für Blinde und Sehbehinderte, Adlerflychtstraße 8 ,60318 Frankfurt am Main

	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	BP	MP
1	FV Berkersheim 1	**											
2	SAbt Niederräder TG 1		**										
3	SV Frankfurt Nord 1926 2			**									
4	SV Oberursel 5				**								
5	SF Frankfurt 1921 3					**							
6	SC Matt im Park Ffm 2						**						
7	SC Bad Nauheim 3							**					
8	SK Bad Homburg 1927 3								**				
9	SC Eschbach im Usinger Land 1									**			
10	Blindenschachklub Frankfurt 1										**		

DWZ-Schnitt der Mannschaften (Stammspieler):

Mannschaft	Ø	# Spieler
SC Matt im Park Ffm 2	1833	12
FV Berkersheim 1	1710	8
SC Eschbach im Usinger Land 1	1684	8
SV Frankfurt Nord 1926 2	1677	12
SK Bad Homburg 1927 3	1664	8
SAbt Niederräder TG 1	1658	7
Blindenschachklub Frankfurt 1	1581	13
SC Bad Nauheim 3	1571	9
SV Oberursel 5	1544	8
SF Frankfurt 1921 3	1471	8

2.3 Bezirksklasse

Die Bezirksklasse hat nach dem Rückzug der Sfr. Friedberg nur 9 Mannschaften. Die Sfr. Friedberg stehen damit bereits als erster Absteiger fest und sind in der kommenden Saison in der Kreisliga startberechtigt.

Sie erreichen die Seite der Bezirksklasse unter diesem [Link](#). Bitte beachten Sie die Hinweise im Vorwort.

Runde 1 am 22.09.2019 um 14:00

SV 1926 Neu-Isenburg 2	-	Sabt Frankfurter TV 1860 4
SK 1858 Gießen 3	-	SC Eschbach im Usinger Land 2
SK Königsjäger Hungen 1	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 2
spielfrei	-	SC Bad Nauheim 4
SAbt TuS Makkabi Ffm 1	-	SC Bergen-Enkheim 1922 2

Runde 2 am 27.10.2019 um 14:00

Sabt Frankfurter TV 1860 4	-	SC Bergen-Enkheim 1922 2
SC Bad Nauheim 4	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 1
Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	-	spielfrei
SC Eschbach im Usinger Land 2	-	SK Königsjäger Hungen 1
SV 1926 Neu-Isenburg 2	-	SK 1858 Gießen 3

Runde 3 am 10.11.2019 um 14:00

SK 1858 Gießen 3	-	Sabt Frankfurter TV 1860 4
SK Königsjäger Hungen 1	-	SV 1926 Neu-Isenburg 2
spielfrei	-	SC Eschbach im Usinger Land 2
SAbt TuS Makkabi Ffm 1	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 2
SC Bergen-Enkheim 1922 2	-	SC Bad Nauheim 4

Runde 4 am 01.12.2019 um 14:00

Sabt Frankfurter TV 1860 4	-	SC Bad Nauheim 4
Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	-	SC Bergen-Enkheim 1922 2
SC Eschbach im Usinger Land 2	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 1
SV 1926 Neu-Isenburg 2	-	spielfrei
SK 1858 Gießen 3	-	SK Königsjäger Hungen 1

Runde 5 am 26.01.2020 um 14:00

SK Königsjäger Hungen 1	-	Sabt Frankfurter TV 1860 4
spielfrei	-	SK 1858 Gießen 3
SAbt TuS Makkabi Ffm 1	-	SV 1926 Neu-Isenburg 2
SC Bergen-Enkheim 1922 2	-	SC Eschbach im Usinger Land 2
SC Bad Nauheim 4	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 2

Runde 6 am 16.02.2020 um 14:00

Sabt Frankfurter TV 1860 4	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 2
SC Eschbach im Usinger Land 2	-	SC Bad Nauheim 4
SV 1926 Neu-Isenburg 2	-	SC Bergen-Enkheim 1922 2
SK 1858 Gießen 3	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 1
SK Königsjäger Hungen 1	-	spielfrei

Runde 7 am 08.03.2020 um 14:00

spielfrei	-	Sabt Frankfurter TV 1860 4
SAbt TuS Makkabi Ffm 1	-	SK Königsjäger Hungen 1
SC Bergen-Enkheim 1922 2	-	SK 1858 Gießen 3
SC Bad Nauheim 4	-	SV 1926 Neu-Isenburg 2
Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	-	SC Eschbach im Usinger Land 2

Runde 8 am 22.03.2020 um 14:00

Sabt Frankfurter TV 1860 4	-	SC Eschbach im Usinger Land 2
SV 1926 Neu-Isenburg 2	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 2
SK 1858 Gießen 3	-	SC Bad Nauheim 4
SK Königsjäger Hungen 1	-	SC Bergen-Enkheim 1922 2
spielfrei	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 1

Runde 9 am 26.04.2020 um 14:00

SAbt TuS Makkabi Ffm 1	-	Sabt Frankfurter TV 1860 4
SC Bergen-Enkheim 1922 2	-	spielfrei
SC Bad Nauheim 4	-	SK Königsjäger Hungen 1
Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	-	SK 1858 Gießen 3
SC Eschbach im Usinger Land 2	-	SV 1926 Neu-Isenburg 2

1	SV Neu-Isenburg 1926 2	Pass	DWZ
1	Fidelak, Wolfgang	270	1646
2	Bergner, Matthias	260	1539
3	Belsner, Viktor	301	1603
4	Lysakovskiy, Oleh	266	1538
5	Mack, Jürgen	262	1425
6	Steffen, Rainer	198	1591
7	Dolaberidze, Nico	273	1362
8	Strangmann, Uwe	264	1150

Mannschaftsführer: Mack, Jürgen, mf2.sv-neu-isenburg@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Haus der Vereine, 1. Etage, Offenbacher Straße 35 ,63263 Neu-Isenburg

2	SK 1858 Gießen 3	Pass	DWZ
1	Rosenberg, Benno	1074	1538
2	Schoenweitz, Friedhelm	44	1541
3	Erb, Ralf-Dieter	1139	1165
4	Assaf, Amr	1177	
5	Danaei Nejad, Sina	1170	
6	Würker, Chris-Steven	1154	1030
7	Ulbrich, Peter	1055	955
8	Henk, Axel	1087	807

Mannschaftsführer: Henzelmann, Daria, mf3.sk-giessen@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: GSW-Gießen, Hannah-Arendt-Str. 6 ,35394 Gießen

3	SK Königsjäger Hungen 1	Pass	DWZ
1	Moritz, Dennis	21	1763
2	Hagel, Stephan	62	1531
3	Humme, Mirko	1	1481
4	Eckhoff, Mathias	124	1325
5	Klein, Simon	129	1192
6	Wittich, Justin	120	1282
7	Eckhoff, Anna Katharina	125	858
8	Deshar, Narin	152	1096

Mannschaftsführer: Humme, Mirko, mf1.sk-hungen@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Kulturzentrum Hungen, Am Zwenger 8 ,35410 Hungen

5	SAbt TuS Makkabi Ffm 1	Pass	DWZ
1	Wyrobnik, Jean	52	1680
2	Gruza, Alexander	23	1838
3	Burkart, Lloyd Shang	1087	1591
4	Wolf, Michael	1116	1651
5	Nedlin, Gregori	1115	
6	Merrson, Anatoly	1021	1503
7	Reitblatt, Josef	1121	1619
8	Hegmann, Kolja	1092	1427

Mannschaftsführer: Wolf, Michael, mf1.sabt-makkabi@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Gemeinderatsaal der Jüdische Gemeinde Frankfurt, Westendstraße 43 ,60325 Frankfurt am Main

6	SC Bergen-Enkheim 1922 2	Pass	DWZ
1	Raumanns, Niklas	190	1624
2	Komosz, Michael	191	1461
3	Waschke, Thomas	85	1463
4	Mehler, Christian	13	
5	Metzger, Georg	100	1369
6	Verin, Eric	189	1326
7	Akinc, Emre	192	995
8	Wieduwilt, Aaron	193	1088

Mannschaftsführer: Komosz, Michael, mf2.sc-bergen-enkheim@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Stadthalle Bergen, Schelmenburgplatz 2 ,60388 Frankfurt

7	SC Bad Nauheim 4	Pass	DWZ
1	Heiden, Stefan	70	1563
2	Plötz, Hans-Jürgen	169	1425
3	Leonard, Etienne Peter	1128	1397
4	Pachl, Albrecht	189	1433
5	Olson, Philip Christoph	1105	1241
6	Winkler, Sebastian	1026	1353
7	Fiebig, Nick	1028	1316
8	Hofmann, Maximilian	1131	1242

Mannschaftsführer: Plötz, Hans-Jürgen, mf4.sc-bad-nauheim@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Mehrzweckhalle Schwalheim, An der Faulweide 1 ,61231 Bad Nauheim

8	Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	Pass	DWZ
1	Besirevic, Adem	1022	1727
2	Stoll, Ulrich	97	1647
3	Schultheiß, Joachim	106	1678
4	Willenbring, Jens-Dirk	1002	1507
5	Bergmann, Bernd	63	1679
6	Hanka, Katrin	115	1390
7	Müller, Winfried	80	1296
8	Witt, Mauricio	1038	

Mannschaftsführer: Stoll, Ulrich, mf2.bad-vilbeler-sfr@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Altes Rathaus / Standesamt, Marktplatz 5 ,61118 Bad Vilbel

9	SC Eschbach im Usinger Land 2	Pass	DWZ
1	Krüger, Matthias	153	1490
2	Feigl, Gerold	78	1306
3	Prinz, Markus	161	1396
4	Hammer, Bernhard	218	1433
5	Semrau, Christoph	91	1323
6	Geis, Robert	1000	1280
7	Nispel, Uwe	97	1311
8	Fuhr, Helmut	4	1367

Mannschaftsführer: Krüger, Matthias, mf2.sc-eschbach@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Bürgerhaus Eschbach, Schulstraße ,61250 Usingen

10	Sabt Frankfurter TV 1860 4	Pass	DWZ
1	Raab, Hendrik	2	1690
2	Varnev, Aleksandar	1019	1627
3	Henrich, Frederik	1141	1589
4	Riedl, Janis	1147	1557
5	Rettenmayr, Stefan	1163	1436
6	Zhu, Andy	1097	1565
7	Polak, Alice	1066	1560
8	Badan, Tarkan	1136	1422

Mannschaftsführer: Raab, Hendrik, mf4.sabt-ftv@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Ravenstein-Zentrum, Pfingstweidstr. 7 ,60316 Frankfurt

#	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	9	BP	MP
1	SV 1926 Neu-Isenburg 2	**										
2	SK 1858 Gießen 3		**									
3	SK Königsjäger Hungen 1			**								
4	SAbt TuS Makkabi Ffm 1				**							
5	SC Bergen-Enkheim 1922 2					**						
6	SC Bad Nauheim 4						**					
7	Bad Vilbeler Sfr. 1985 2							**				
8	SC Eschbach im Usinger Land 2								**			
9	Sabt Frankfurter TV 1860 4									**		

DWZ-Schnitt der Mannschaften (Stammspieler):

Mannschaft	Ø	# Spieler
SAbt TuS Makkabi Ffm 1	1616	12
Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	1561	8
Sabt Frankfurter TV 1860 4	1556	8
SV 1926 Neu-Isenburg 2	1482	8
SC Bad Nauheim 4	1371	11
SC Eschbach im Usinger Land 2	1363	8
SC Bergen-Enkheim 1922 2	1332	8
SK Königsjäger Hungen 1	1316	8
SK 1858 Gießen 3	1173	6

2.4 Kreisliga

Sie erreichen die Kreisliga unter diesem [Link](#). Bitte beachten Sie die Hinweise im Vorwort.

Runde 1 am 22.09.2019 um 14:00

FV Berkersheim 2	-	SV 1926 Fechenheim 2
SK Bad Homburg 1927 5	-	SC Matt im Park Ffm 3
SV Frankfurt Nord 1926 3	-	SK Bad Homburg 1927 4
SV Oberursel 6	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 2

Runde 2 am 27.10.2019 um 14:00

SV 1926 Fechenheim 2	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 2
SK Bad Homburg 1927 4	-	SV Oberursel 6
SC Matt im Park Ffm 3	-	SV Frankfurt Nord 1926 3
FV Berkersheim 2	-	SK Bad Homburg 1927 5

Runde 3 am 10.11.2019 um 14:00

SK Bad Homburg 1927 5	-	SV 1926 Fechenheim 2
SV Frankfurt Nord 1926 3	-	FV Berkersheim 2
SV Oberursel 6	-	SC Matt im Park Ffm 3
SAbt TuS Makkabi Ffm 2	-	SK Bad Homburg 1927 4

Runde 4 am 01.12.2019 um 14:00

SV 1926 Fechenheim 2	-	SK Bad Homburg 1927 4
SC Matt im Park Ffm 3	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 2
FV Berkersheim 2	-	SV Oberursel 6
SK Bad Homburg 1927 5	-	SV Frankfurt Nord 1926 3

Runde 5 am 26.01.2020 um 14:00

SV Frankfurt Nord 1926 3	-	SV 1926 Fechenheim 2
SV Oberursel 6	-	SK Bad Homburg 1927 5
SAbt TuS Makkabi Ffm 2	-	FV Berkersheim 2
SK Bad Homburg 1927 4	-	SC Matt im Park Ffm 3

Runde 6 am 16.02.2020 um 14:00

SV 1926 Fechenheim 2	-	SC Matt im Park Ffm 3
FV Berkersheim 2	-	SK Bad Homburg 1927 4
SK Bad Homburg 1927 5	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 2
SV Frankfurt Nord 1926 3	-	SV Oberursel 6 *)

Runde 7 am 08.03.2020 um 14:00

SV Oberursel 6	-	SV 1926 Fechenheim 2
SAbt TuS Makkabi Ffm 2	-	SV Frankfurt Nord 1926 3
SK Bad Homburg 1927 4	-	SK Bad Homburg 1927 5
SC Matt im Park Ffm 3	-	FV Berkersheim 2

*) **Spielverlegung Runde 6:** Die Begegnung SV Frankfurt Nord 1926 3 – SV Oberursel 6 findet am 01.03.2020 um 14:00 statt.

1	FV Berkersheim 2	Pass	DWZ
1	Trumpp, Christopher	18	1395
2	Brunner, Andreas	8	1374
3	Nebel, Marcel	14	1341
4	Grünzig, Matthias	6	1290
5	Häfner, Günther	5	1184
6	Widmann, Dieter	17	1324

Mannschaftsführer: Häfner, Günther, mf2.fv-berkersheim@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Bürgerhaus Nieder-Erlenbach, Im Sauern 10 ,60437 Frankfurt

2	SK Bad Homburg 1927 5	Pass	DWZ
1	Lautenbacher, Carl Michael	1199	
2	Negru, Maximilian	1092	1184
3	Thaler, Regina	1090	1162
4	Radutny, Alexej	1119	1015
5	Tychyna, Margarita	1177	980
6	Schaack, Frank	1136	904

Mannschaftsführer: Thaler, Regina, mf5@schachklub-bad-homburg.de

Spiellokal: Albin-Göhring-Halle, Massenheimer Weg 2 ,61352 Bad Homburg

3	SV Frankfurt Nord 1926 3	Pass	DWZ
1	Fetzner, Frank	1046	1601
2	Meyer, Klaus	1025	1615
3	Gräf, Kilian Gabriel	1041	1330
4	Kosak, Karolina	1073	1212
5	Koch, Laura	1052	1137
6	Raabe, Benjamin	1071	

Mannschaftsführer: Meyer, Klaus, mf3.sv-frankfurt-nord@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Saalbau Titus-Forum NW-Stadt, Walter-Möller-Platz 2 ,60439 Frankfurt

4	SV Oberursel 6	Pass	DWZ
1	Köpke, Carolina	1085	1316
2	Schneider, Sönke	1079	1391
3	Akhmatovski, Maxim	1140	1328
4	Papadopoulos, Leon	1082	1309
5	Moldenhauer, Nils	1103	1166
6	Tobias, Christian	1081	1192

Mannschaftsführer: Akhmatovski, Maxim, mf6.sv-oberursel@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Mehrzweckhalle Bommersheim, Im Himmrich 9 ,61440 Oberursel

5	SAbt TuS Makki Ffm 2	Pass	DWZ
1	Bondarevsky, David	1047	1403
2	Bondarevsky, Alexander	1046	1353
3	Pessotschinski, Eduard	1068	1224
4	Welker, Alexandra	1100	1312
5	Katsman, Josif	1107	1170
6	Pessotschinski, Lars	1069	1365

Mannschaftsführer: Pessotschinski, Eduard, mf2.sabt-makkabi@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Gemeinderatsaal der Jüdische Gemeinde Frankfurt, Westendstraße 43 ,60325 Frankfurt am Main

6 SK Bad Homburg 1927 4 Pass DWZ

1	Wulf, Günter	1125	1546
2	Goetz, Fenja	1114	1456
3	Berg, Rainer	385	1232
4	Heiming, Cornelius	1122	1333
5	Gold, Jan Christian	1217	1345
6	Würzberger, Günter	1126	1233

Mannschaftsführer: Würzberger, Günter, mf4@schachklub-bad-homburg.de

Spiellokal: Albin-Göhring-Halle, Massenheimer Weg 2 ,61352 Bad Homburg

7 SC Matt im Park Ffm 3 Pass DWZ

1	Marchese, Eric	1020	1684
2	Panosch, Walter	1000	1606
3	Schmitt, Herbert	1007	1555
4	Hupfeld, Lorenz	1032	1415
5	Lemki, Randolf	16	1389
6	Heid, Magdalene	1042	1163

Mannschaftsführer: Girstmair, Stefan, mf3@matt-im-park.de

Spiellokal: AWO Stadtteilzentrum Nordend, Eckenheimer Landstraße 93 ,60318 Frankfurt

8 SV 1926 Fechenheim Pass DWZ

1	Muthig, Christopher	86	1599
2	Eckert, Gerhard	1010	1601
3	Tatzel, Ernst	6	1624
4	Metz, Stefan	178	1370
5	Paaßen, Klaus	1007	1332
6	Reinhard, Brandon	1022	

Mannschaftsführer: Muthig, Christopher, mf2.sv-fechenheim@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Saalbau TSG-Halle Fechenheim, Pfortenstraße 55, 60386 Frankfurt am Main

	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	BP	MP
1	FV Berkersheim 2	**									
2	SK Bad Homburg 1927 5		**								
3	SV Frankfurt Nord 1926 3			**							
4	SV Oberursel 6				**						
5	SAbt TuS Makkabi Ffm 2					**					
6	SK Bad Homburg 1927 4						**				
7	SC Matt im Park Ffm 3							**			
8	SV 1926 Fechenheim 2								**		

DWZ-Schnitt der Mannschaften (Stammspieler):

Mannschaft	Ø	# Spieler
SV 1926 Fechenheim 2	1505	8
SC Matt im Park Ffm 3	1469	10
SV Frankfurt Nord 1926 3	1379	11
SK Bad Homburg 1927 4	1358	6
FV Berkersheim 2	1318	10
SAbt TuS Makkabi Ffm 2	1305	9
SV Oberursel 6	1284	11
SK Bad Homburg 1927 5	1049	6

2.5 Kreisklasse

Sie erreichen die Kreisliga unter diesem [Link](#). Bitte beachten Sie die Hinweise im Vorwort.

Runde 1 am 22.09.2019 um 14:00

SV 1926 Neu-Isenburg 3	-	Sabt Frankfurter TV 1860 5
SK 1858 Gießen 4	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 3
SK Königsjäger Hungen 2	-	SC Bad Nauheim 5
SV Oberursel 7	-	SV Oberursel 8

Runde 2 am 27.10.2019 um 14:00

Sabt Frankfurter TV 1860 5	-	SV Oberursel 8
SC Bad Nauheim 5	-	SV Oberursel 7
Bad Vilbeler Sfr. 1985 3	-	SK Königsjäger Hungen 2
SV 1926 Neu-Isenburg 3	-	SK 1858 Gießen 4

Runde 3 am 10.11.2019 um 14:00

SK 1858 Gießen 4	-	Sabt Frankfurter TV 1860 5
SK Königsjäger Hungen 2	-	SV 1926 Neu-Isenburg 3
SV Oberursel 7	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 3
SV Oberursel 8	-	SC Bad Nauheim 5

Runde 4 am 01.12.2019 um 14:00

Sabt Frankfurter TV 1860 5	-	SC Bad Nauheim 5
Bad Vilbeler Sfr. 1985 3	-	SV Oberursel 8
SV 1926 Neu-Isenburg 3	-	SV Oberursel 7
SK 1858 Gießen 4	-	SK Königsjäger Hungen 2

Runde 5 am 26.01.2020 um 14:00

SK Königsjäger Hungen 2	-	Sabt Frankfurter TV 1860 5
SV Oberursel 7	-	SK 1858 Gießen 4
SV Oberursel 8	-	SV 1926 Neu-Isenburg 3
SC Bad Nauheim 5	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 3

Runde 6 am 16.02.2020 um 14:00

Sabt Frankfurter TV 1860 5	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 3
SV 1926 Neu-Isenburg 3	-	SC Bad Nauheim 5
SK 1858 Gießen 4	-	SV Oberursel 8
SK Königsjäger Hungen 2	-	SV Oberursel 7

Runde 7 am 08.03.2020 um 14:00

SV Oberursel 7	-	Sabt Frankfurter TV 1860 5
SV Oberursel 8	-	SK Königsjäger Hungen 2
SC Bad Nauheim 5	-	SK 1858 Gießen 4
Bad Vilbeler Sfr. 1985 3	-	SV 1926 Neu-Isenburg 3

1 SV 1926 Neu-Isenburg **Pass DWZ**

1	Vonhof, Karlheinz	252	1329
2	Kebede, Desalegn	230	1419
3	Strach, Pascal	295	1072
4	Sallatsch, Roland	275	1103

Mannschaftsführer: Heusinger, Robert, mf3.sv-neu-isenburg@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Haus der Vereine, 1. Etage, Offenbacher Straße 35 ,63263 Neu-Isenburg

2 SK 1858 Gießen 4 **Pass DWZ**

1	Donle, Ekkehardt	1140	1232
2	Himmelpacht, Maxim	1137	1281
3	Donle, Julius	1129	840
4	Henzelmann, Matthias	1090	774

Mannschaftsführer: Donle, Ekkehardt, mf4.sk-giessen@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: GSW-Gießen, Hannah-Arendt-Str. 6 ,35394 Gießen

3 SK Königsjäger Hungen 2 **Pass DWZ**

1	Falk, Aniko Tim	98	1315
2	Stolz, Fabian	16	1203
3	Rodriguez, Luis	131	1105
4	Weyer, Elias Samuel	128	803

Mannschaftsführer: Falk, Aniko Tim, mf2.sk-hungen@schachbezirk-frankfurt.de

Spiellokal: Kulturzentrum Hungen, Am Zwenger 8 ,35410 Hungen

4	SV Oberursel 7	Pass	DWZ
1	Tobias, Karolin	1075	1053
2	Neininger, Sarah	1162	1036
3	Pergament, Rebecca	1091	993
4	Tobias, Franziska Ylvi	1111	877

Mannschaftsführer: Tobias, Karolin, mf7.sv-oberursel@schachbezirk-frankfurt.de

Spielort: Mehrzweckhalle Bommersheim, Im Himmrich 9 ,61440 Oberursel

5	SV Oberursel 8	Pass	DWZ
1	Viebahn, Tim	1130	1154
2	Fischer, Frederik	1127	912
3	Bernig Le Duigou, Vincent	1090	890
4	Liu, Ruian	1151	899

Mannschaftsführer: Fischer, Frederik, mf8.sv-oberursel@schachbezirk-frankfurt.de

Spielort: Mehrzweckhalle Bommersheim, Im Himmrich 9 ,61440 Oberursel

6	SC Bad Nauheim 5	Pass	DWZ
1	Richter, Edgar	130	1193
2	Völkel, Sven	1102	1056
3	Kleinehanding, Manfred	1083	1035
4	Völkel, Liam	1103	881

Mannschaftsführer: Völkel, Sven, mf5.sc-bad-nauheim@schachbezirk-frankfurt.de

Spielort: Mehrzweckhalle Schwalheim, An der Faulweide 1 ,61231 Bad Nauheim

7	Bad Vilbeler Sfr. 1985 3	Pass	DWZ
1	Gronau, Holger	66	1513
2	Breiling, Sebastian	1037	
3	Wachter, Peter	1006	1152
4	Löwer, Wilhelm	1019	1091

Mannschaftsführer: Haas, Dieter, mf3.bad-vilbeler-sfr@schachbezirk-frankfurt.de

Spielort: Altes Rathaus / Standesamt, Marktplatz 5 ,61118 Bad Vilbel

8	Sabt Frankfurter TV 1860 5	Pass	DWZ
1	Albrecht, Klaus-Dieter	1061	1253
2	Albrecht, Jens	1059	1259
3	Li, Toplink	1121	987
4	Roth, Andreas	1155	960

Mannschaftsführer: Schwarz, Claudia, mf5.sabt-ftv@schachbezirk-frankfurt.de

Spielort: Ravenstein-Zentrum, Pfingstweidstr. 7, 60316 Frankfurt

#	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	Sp.	MP
1	SV 1926 Neu-Isenburg 3	**									
2	SK 1858 Gießen 4		**								
3	SK Königsjäger Hungen 2			**							
4	SV Oberursel 7				**						
5	SV Oberursel 8					**					
6	SC Bad Nauheim 5						**				
7	Bad Vilbeler Sfr. 1985 3							**			
8	Sabt Frankfurter TV 1860 5								**		

DWZ-Schnitt der Mannschaften (Stammspieler):

Mannschaft	∅	# Spieler
Bad Vilbeler Sfr. 1985 3	1252	4
SV 1926 Neu-Isenburg 3	1231	4
Sabt Frankfurter TV 1860 5	1115	4
SK Königsjäger Hungen 2	1107	4
SC Bad Nauheim 5	1041	7
SK 1858 Gießen 4	1032	4
SV Oberursel 7	990	4
SV Oberursel 8	964	4

3. Jugendliga im Schachbezirk Frankfurt

Wichtige Hinweise Die Bedenkzeit beträgt 45 Minuten je Spieler und Partie. Es besteht Notationspflicht. Die Karenzzeit beträgt 15 Minuten nach tatsächlichem Spielbeginn. Es gelten die FIDE-Regeln in „kindgerechter Auslegung“ (so verliert z.B. erst der dritte ausgeführte und reklamierte unmögliche Zug). Es werden jeweils zwei Spiele pro Spieltag ausgetragen – das erste, wie im Spielplan angegeben, das zweite mit vertauschten Farben. Sie erreichen die Jugendliga unter diesem Link.

Die Paarungslisten und Aufstellungen werden hier ergänzt sobald diese vorliegen.

4. Ordnungen und Regelwerke

4.1 Satzung des Schachbezirks 5 Frankfurt e.V.

§ 1 Name, Sitz und Zweck

- 1) Der Schachbezirk 5 Frankfurt, im folgenden Bezirk genannt, ist eine Dachorganisation der Schachvereine und Schachabteilungen in Frankfurt am Main und Umgebung. Der Bezirk versteht sich als Unterorganisation des Hessischen Schachverbandes (im folgenden HSV genannt) gemäß § 2 (Bereich und Gliederung des HSV) und § 11 (Bezirke) der HSV-Satzung in der Fassung vom 09.04.2006, ist jedoch rechtlich eigenständig.
- 2) Der Bezirk verfolgt mittelbar als auch unmittelbar ausschließlich gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts „Steuerbegünstigte Zwecke“ der Abgabenordnung.
- 3) Der Bezirk hat die Rechtsform eines Vereins und ist in das Vereinsregister eingetragen.
- 4) Sitz des Bezirks ist Frankfurt am Main.
- 5) Zweck des Bezirks ist die Förderung des Sports. Er unterhält keinen auf Gewinnerzielung gerichteten Geschäftsbetrieb.
- 6) Der Satzungszweck wird verwirklicht insbesondere durch die Förderung und Verbreitung des Schachsports. Dies geschieht primär, aber weder ausschließlich noch verbindlich durch folgende Tätigkeiten:

- Organisation der Mannschaftsmeisterschaften in den Ligen „Kreisklasse“, „Kreisliga“, „Bezirkssklasse“, „Bezirksliga“, „Bezirksoberrliga“
- Organisation des 4er Pokals
- Organisation und Turnierleitung des Mannschaftsblitzturniers, des Einzelblitzturniers, des Einzelschnellschachturniers, der offenen Frankfurter Stadtmeisterschaft, der Chess960 Meisterschaft
- Breitensportaktionen
- Ausrichtung der Jugendeinzelmeisterschaften
- Schiedsrichter- und Trainerausbildung
- Vereinnahmung und Weitergabe der Beiträge zum Hessischen Schachverband e.V. und Deutschen Schachbund e.V.
- Interessenvertretung beim Hessischen Schachverband e.V. und Deutschen Schachbund e.V.

Die vom Bezirk organisierten Turniere können als Qualifikationsturniere für die Turniere des Hessischen Schachverbands dienen. Genauerer regelt die Turnierordnung.

- 7) Der Bezirk ist selbstlos tätig; er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke.
- 8) Die Mittel des Bezirks dürfen nur für die satzungsgemäßen Zwecke verwendet werden. Die Mitglieder erhalten keine Zuwendungen aus Mitteln des Bezirks. Es darf keine Person durch Ausgaben, die dem Zweck des Bezirks fremd sind, oder durch unverhältnismäßig hohe Vergütungen begünstigt werden.

§ 2 Mitgliedschaft, Beitritt

- 1) Dem Bezirk gehören die Schachvereine und Schachabteilungen in Frankfurt am Main und Umgebung an, die ihren Beitritt gegenüber dem Hessischen Schachverband schriftlich erklärt haben und deren Aufnahme vom HSV-Vorstand bestätigt wurde.

2) Die Neuaufnahme eines Vereines bedarf der Zustimmung des geschäftsführenden Vorstandes nach § 6. Grenznahe Vereine außerhalb des Bezirkes können aufgenommen werden, dies bedarf jedoch der Zustimmung der Mitgliederversammlung.

3) Förderndes Mitglied ohne Stimmrecht kann jeder werden, der die Grundsätze des Bezirkes anerkennt und gewillt ist, seine Bestrebungen zu unterstützen und zu fördern. Als fördernde Mitglieder können aufgenommen werden:

a. ordentliche fördernde Mitglieder, und zwar Privatpersonen mit einem Mindestjahresbeitrag von Euro 150.-,

b. juristische Personen mit einem Mindestjahresbeitrag von Euro 300.-

Die Neuaufnahme eines fördernden Mitglieds bedarf der Zustimmung des geschäftsführenden Vorstandes

§ 3 Austritt

Vereine, die gemäß §5 der Satzung des HSV aus diesem ausscheiden, verlieren damit auch die Mitgliedschaft im Bezirk. Vereine, die aus dem Bezirk ausscheiden wollen, um sich einem anderen Bezirk anzuschließen, haben dies dem Vorsitzenden des Bezirkes spätestens einen Monat vor Ablauf des Geschäftsjahres schriftlich mitzuteilen. Der Austritt erfolgt zum 30. Juni des nachfolgenden Jahres.

Mit Beendigung der Mitgliedschaft erlöschen alle Ansprüche aus dem Mitgliedschaftsverhältnis, unbeschadet des Anspruchs des Bezirkes auf rückständige Beitragsforderungen. Eine Rückgewähr von Beiträgen, Sacheinlagen oder Spenden o.ä. ist ausgeschlossen.

§ 4 Organe des Bezirkes

Die Organe des Bezirkes sind:

- die Mitgliederversammlung
- der geschäftsführende Vorstand
- der erweiterte Vorstand

§ 5 Die Mitgliederversammlung

Oberstes Organ des Bezirkes ist gemäß § 11 II der Satzung des HSV der ordentliche Bezirkstag (Mitgliederversammlung). Dabei gilt:

Vereine mit bis zu 20 Mitgliedern haben 1 Stimme

Vereine mit 21 bis 40 Mitgliedern haben 2 Stimmen

Vereine mit 41 bis 60 Mitgliedern haben 3 Stimmen

Vereine mit 61 bis 80 Mitgliedern haben 4 Stimmen

Vereine mit 81 bis 100 Mitgliedern haben 5 Stimmen usw.

Vorstandsmitglieder haben je 1 Stimme, ausgenommen bei Wahlen und Entlastungen.

§ 6 Geschäftsführender Vorstand

1) Der geschäftsführende Vorstand besteht aus:

- dem Vorsitzenden
- dem stellvertretenden Vorsitzenden - dem Jugendleiter
- dem Schatzmeister
- dem Schriftführer
- dem Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe
- dem Turnierleiter für Einzelwettkämpfe
- dem Jugendleiter

2) Der Vorstand im Sinne des § 26 Bürgerliches Gesetzbuch besteht aus:

- dem Vorsitzenden
- dem stellvertretenden Vorsitzenden
- dem Schatzmeister

Jeder von ihnen kann den Bezirk vertreten.

§ 7 Erweiterter Vorstand

Der erweiterte Vorstand setzt sich zusammen aus:

- dem geschäftsführenden Vorstand
- dem Referenten für Seniorenschach
- dem Referenten für Frauenschach
- den Ehrevorsitzenden
- dem Turnierausschuss, bestehend aus 3 Mitgliedern und 2 Ersatzmitgliedern

Die Mitglieder des Turnierausschusses, sowie die Ersatzmitglieder müssen am Tag ihrer Wahl verschiedenen Vereinen angehören.

§ 8 Aufgaben der Mitgliederversammlung

Die besonderen Aufgaben der Mitgliederversammlung sind:

- die Entgegennahme der Tätigkeitsberichte des Vorstandes
- die Entlastung des Vorstandes
- die Wahl des Vorstandes, des Turnierausschuss und der Kassenprüfer
- die Erledigung von Anträgen
- der Beschluss über Satzungsänderungen
- die Feststellung des Bezirksanteils des Verbandsbeitrags

§ 9 Aufgaben des geschäftsführenden Vorstandes

Der geschäftsführende Vorstand des Bezirks regelt entsprechend § 11 der HSV-Satzung alle Bezirksangelegenheiten, soweit sie satzungsgemäß nicht anderen Organen vorbehalten sind. Der geschäftsführende Vorstand ist beschlussfähig, wenn mindestens 3 seiner Mitglieder anwesend sind und die anwesenden Mitglieder mindestens 5 seiner Ämter innehaben. Die Beschlussfassung erfolgt mit einfacher Mehrheit. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden; wenn auch diese Entscheidung unterbleibt, gilt ein Antrag als abgelehnt. Verwaltet ein Vorstandsmitglied mehrere Ämter, hat es trotzdem nur eine Stimme. Der geschäftsführende Vorstand tritt nach Bedarf zusammen, jedoch ist auf Verlangen von 4 seiner Mitglieder innerhalb von 3 Wochen eine Vorstandssitzung einzuberufen.

§ 10 Aufgaben des erweiterten Vorstandes

Der erweiterte Vorstand beschließt Turnierordnungsänderungen mit Zweidrittelmehrheit. Über die weiteren in den Sitzungen abzuhandelnden Themen beschließt er mit einfacher Mehrheit. Der erweiterte Vorstand ist beschlussfähig, wenn mindestens 5 seiner Mitglieder anwesend sind und ein beschlussfähiger geschäftsführender Vorstand gegeben ist. Es gilt hierbei die Stimmenregelung wie in §9. Zu den Sitzungen des erweiterten Vorstandes lädt der Vorsitzende schriftlich, per Brief oder E-Mail mit Tagesordnung ein.

§ 11 Aufgaben des Vorsitzenden

Der Vorsitzende vertritt den Bezirk gerichtlich und außergerichtlich im Sinne des §26 BGB. Er beruft die Mitgliederversammlungen und Vorstandssitzungen ein und führt den Vorsitz.

Ferner ist er dafür verantwortlich, dass wichtige Beschlüsse des HSV und des Bezirkes den Vereinen zur Kenntnis gebracht werden.

§ 12 Aufgaben des stellvertretenden Vorsitzenden

Der stellvertretende Vorsitzende vertritt den Vorsitzenden in dessen Abwesenheit.

13 Aufgaben des Schatzmeisters

Der Schatzmeister ist verantwortlich für alle Kassengeschäfte des Bezirks. Bei der Jahreshauptversammlung hat er den von den beiden Kassenprüfern unterzeichneten Bericht vorzulegen.

§ 14 Aufgaben des Schriftführers

Der Schriftführer (oder im Falle seiner Verhinderung ein anderes Mitglied des geschäftsführenden Vorstandes) hat über jede Sitzung eines Organs des Bezirks ein Protokoll zu führen, welches neben der Anwesenheitsliste alle Beschlüsse und Abstimmungsergebnisse enthalten muss, und den Vorstandsmitgliedern innerhalb einer angemessenen Frist zuzustellen ist.

§ 15 Aufgaben des Turnierleiters für Mannschaftswettkämpfe

Der Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe ist verantwortlich für die innerhalb des Bezirkbereichs durchzuführenden Mannschaftswettkämpfe im Rahmen der Turnierordnungen von HSV und Bezirk. Er betreut bei Vergleichswettkämpfen die Bezirksauswahl.

§ 16 Aufgaben des Turnierleiters für Einzelwettkämpfe

Der Turnierleiter für Einzelwettkämpfe ist verantwortlich für die innerhalb des Bezirk-Bereichs durchzuführenden Einzelturniere im Rahmen der Turnierordnungen von HSV und Bezirk.

§ 17 Aufgaben des Referenten für Seniorenschach

Der Referent für Seniorenschach ist für die gesamte Organisation der Seniorenturniere verantwortlich.

§ 18 Aufgaben des Referenten für Frauenschach

Der Referent für Frauenschach ist für die gesamte Organisation der Frauenturniere verantwortlich.

§ 19 Aufgaben des Jugendleiters

Der Jugendleiter vertritt die Interessen aller Jugendlichen innerhalb des Vorstandes des Bezirks gegenüber der Hessischen Schachjugend und anderen Organisationen. Er ist verantwortlich für die Durchführung der Jugendturniere.

§ 20 Aufgaben des Turnierausschuss

Der Turnierausschuss übernimmt die in der Turnierordnung des Bezirks für den Turnierausschuss festgelegten Aufgaben.

§ 21 Ehrenvorsitzender

Die Mitgliederversammlung kann Personen mit besonderen Verdiensten zu Ehrenvorsitzenden mit Stimmrecht im erweiterten Vorstand ernennen.

§ 22 Tätigkeit der Vorstandsmitglieder

Die Tätigkeit der Vorstandsmitglieder und der Kassenprüfer ist ehrenamtlich. Zweckdienliche Ausgaben können ersetzt werden.

§ 23 Amtsdauer der Vorstandsmitglieder

1) Für jeweils 2 Jahre werden in den Jahren mit ungerader Endziffer gewählt:

- Vorsitzender
- Schriftführer
- Turnierleiter für Einzelwettkämpfe
- Referent für Seniorenschach
- Jugendleiter

2) Für jeweils 2 Jahre werden in den Jahren mit gerader Endziffer gewählt:

- Stellvertretender Vorsitzender
- Schatzmeister
- Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe
- Referent für Frauenschach

3) Für jeweils 1 Jahr werden gewählt:

- drei Turnierausschussmitglieder
- zwei Turnierausschuss-Ersatzmitglieder

4) Bei vorzeitigem Ausscheiden eines Vorstandsmitgliedes haben die übrigen Vorstandsmitglieder das Recht, eine Ersatzperson bis zur nächsten Mitgliederversammlung kommissarisch einzusetzen.

§ 24 Kassenprüfer

Die beiden Kassenprüfer, die nicht dem Vorstand angehören dürfen, haben vor jeder Jahreshauptversammlung die Kasse und den Kassenbericht zu prüfen und der Mitgliederversammlung darüber zu berichten. Sie werden jeweils für 1 Jahr gewählt.

§ 25 Jahreshauptversammlung

Diese Mitgliederversammlung ist alljährlich im ersten Quartal einzuberufen. Beschlussfähigkeit ist stets gegeben, wenn zur Jahreshauptversammlung ordnungsgemäß einberufen wurde. Sie erlischt, wenn die Hälfte der nach Anwesenheitsliste vertretenen Vereine die Versammlung verlassen hat. Vereine können im Falle ihrer Abwesenheit ihre Stimmen durch schriftliche Vollmacht dem Vertreter eines anderen Vereins übertragen. Ein Stimmberechtigter darf aber nicht mehr als drei Vereine vertreten. Bei Wahlen wird schriftlich abgestimmt, wenn mehr als ein Vorschlag vorliegt, oder wenn dies von einem Stimmberechtigten verlangt wird. Die Mitgliederversammlung fasst ihre Beschlüsse mit einfacher Mehrheit. Bei Stimmgleichheit gilt ein Antrag als abgelehnt. Bei Satzungsänderungen ist eine Zweidrittelmehrheit der anwesenden Stimmen erforderlich. Die Einladungen zur Jahreshauptversammlung sind mit mindestens 3 Wochen Vorlaufzeit schriftlich per Brief oder E-Mail unter Angabe der Tagesordnung zu versenden.

§ 26 Außerordentliche Mitgliederversammlung

Eine außerordentliche Mitgliederversammlung ist bei Bedarf einzuberufen, oder wenn dies mindestens 15% der Mitglieder unter Angabe von Gründen verlangen. Bei der Abwicklung einer außerordentlichen Mitgliederversammlung ist entsprechend § 25 zu verfahren.

§ 27 Turnierordnung des Bezirks

Die Turnierordnung des Bezirks regelt die Durchführung der Einzel- und Mannschaftswettkämpfe. Änderungen der Turnierordnung beschließt der erweiterte Vorstand mit Zweidrittelmehrheit der anwesenden Stimmen.

§ 28 Auflösung des Bezirks

Über den Antrag, den Bezirk aufzulösen, kann nur eine Mitgliederversammlung beschließen, die eigens zu diesem Zwecke 3 Wochen vorher einzuberufen ist. Sie ist nur dann beschlussfähig, wenn mindestens die Hälfte der Mitglieder anwesend ist. Ist dies nicht der Fall, so ist binnen 3 Wochen eine neue Versammlung mit gleicher Tagesordnung einzuberufen, die dann beschlussfähig ist. Im Falle der Auflösung des Bezirks oder bei Wegfall des bisherigen Zweckes ist das Bezirksvermögen dem Sportamt der Stadt Frankfurt am Main zuzuführen mit der Auflage, es für gemeinnützige Zwecke im Sinne des § 1 dieser Satzung zu verwenden.

§ 29 Finanzierung

1) Die finanziellen Aufwendungen des Bezirks werden durch Beiträge gedeckt. Über Umfang und Höhe befindet die Mitgliederversammlung. Hierzu stellt der Schatzmeister zu Beginn jedes Geschäftsjahres einen Haushaltsplan auf, der vom Vorstand und der Jahreshauptversammlung zu beschließen ist.

2) Der Schatzmeister stellt die Beiträge den Vereinen einschl. der Beiträge für DSB und HSV in Rechnung, die von diesen innerhalb von vier Wochen zu begleichen ist. Bei verspäteter Zahlung ist ein Säumniszuschlag möglich.

3) Bei schriftlicher Mahnung wird eine Mahngebühr erhoben, deren Höhe der Vorstand festsetzt. Zusätzlich kann der Vorstand einen sofortigen Ausschluss aus der jeweiligen Spielklasse beschließen.

4) Kommt ein Verein seinen finanziellen Verpflichtungen nicht nach, ruhen sämtliche Rechte dieses Vereins, die sich aus der Mitgliedschaft im HSV und im Bezirk ergeben.

5) Der Beitrag ist auch dann zu zahlen, wenn ein Verein während des Jahres austritt oder ausgeschlossen wird.

§ 30 Geschäftsjahr

Das Geschäftsjahr des Bezirks ist das Kalenderjahr.

4.2 Turnierordnung des Schachbezirks 5 Frankfurt e.V.

1. Geltungsbereich

Diese Turnierordnung ist maßgebend für alle vom Bezirk 5 veranstalteten Turniere und regelt den gesamten Spielbetrieb unter Zugrundelegung der Turnierordnung des Hessischen Schachverbandes. Die einzelnen Partien werden nach den Regeln des Weltschachbundes FIDE gespielt.

2. Spielberechtigung, Spielerpass

Turnierberechtigung ist durch die jeweils gültige HSV- Turnierordnung geregelt. An den Bezirk-5-Turnieren nach Punkt 3 dürfen nur Spieler teilnehmen, die ihre Spielberechtigung bei einem Verein des Bezirk 5 haben, es sei denn die Ausschreibung oder die Turnierleitung (TLfM/TLfE) bestimmt in begründeten Fällen etwas Anderes.

Für jeden Schachspieler muss als Berechtigungsnachweis eine gültige Spielerpassnummer vorliegen. Der Turnierleiter, der Wettkampfleiter und die Mannschaftsführer sind berechtigt vor Beginn des Wettkampfes die Nennung der Spielerpassnummern zu verlangen. Es kann ein geeigneter Nachweis (Personalausweis o.ä.) zur Feststellung der Identität eines Spielers verlangt werden. Liegen die Spielerpassnummern und/oder ein geeignetes Identifikationsdokument nicht vor, kann sich der Wettkampfleiter bzw. der Mannschaftsführer Unterschriftsproben der Spieler geben lassen, die dem Turnierleiter zum Vergleich zugestellt werden.

3. Auszurichtende Turniere

Vom Bezirk 5 werden jährlich folgende Turniere durchgeführt:

3.1 Mannschaftswettbewerbe

- Verbandskämpfe in den Klassen
 - Bezirksoberliga (höchste Spielklasse im Bezirk 5)
 - Bezirksliga (zweithöchste Spielklasse)
 - Bezirksklasse (dritthöchste Spielklasse)
 - Kreisliga (vierthöchste Spielklasse)
 - Kreisklasse (fünfhöchste Spielklasse)
- Bezirk-5-Vereinspokal
- Bezirk-5-Blitz-Mannschaftsmeisterschaft

3.2 Einzelturniere

- Bezirk-5-Einzelmeisterschaft
- Bezirk-5-Blitz-Einzelmeisterschaft
- Bezirk-5-Einzelmeisterschaft im Schnellschach
- Bezirk-5-Einzelmeisterschaft im Schnellschach Chess 960
- Damen-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft
- Senioren-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft
- Frankfurter Stadtmeisterschaft
- Frankfurter Stadtmeisterschaft Chess 960

3.3 Jugendmeisterschaften

Jugendmeisterschaften werden gemäß der Bezirk-5-Jugend-Turnierordnung veranstaltet.

4. Start- und Reuegeld

Das Startgeld wird vom Bezirk einbehalten. Das Reuegeld wird an die Teilnehmer zurückgezahlt, die alle Spiele ordnungsgemäß beendet haben. Ordnungsgemäß heißt insbesondere, dass ernsthafte Verhinderungsgründe zu dem frühestmöglichen Zeitpunkt bekannt gemacht wurden. Es wird erhoben:

Veranstaltung	Startgeld	Reue-/Strafgelder
Bezirk-5-Einzelmeisterschaft	10,- €	15,- €
Frankfurter Stadtmeisterschaft	25,- €	20,- €
Frankfurter Stadtmeisterschaft Chess 960	25,- €	20,- €
Bezirk-5-Einzelmeisterschaft Schnellschach Chess 960	10,-€	-, -
Bezirk-5-Einzelmeisterschaft Schnellschach	10,- €	-, -
Bezirk-5-Blitz-Einzelmeisterschaft	10,- €	-, -
Damen-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft	5,- €	10,- €
Senioren-Bezirk-5-Einzelmeisterschaft	5,- €	10,- €
Verbandskämpfe in allen Klassen	25,- €	100,- € pro 0-8k; 75,- pro 0-6k; 50,- pro 0-4k

Die Start- und Reuegelder der Einzelturniere können in der Ausschreibung abweichend festgelegt werden. In der jeweiligen Turnierausschreibung kann festgelegt werden, dass von Spielern, deren Reuegeld in vorangegangenen Turnieren einbehalten wurde, nun ein erhöhtes Reuegeld hinterlegt werden muss. Außerdem wird in der Turnierausschreibung festgelegt, ob das Start-/Reuegeld bis zum Meldetermin auf das Konto des Bezirk-5-Kassenführers zu überweisen ist. Bei Anmeldung nach dem Meldetermin kann ein erhöhtes Startgeld erhoben werden. Zwecks Verwaltungsvereinfachung werden Start- und Reuegelder für Mannschaften den Vereinen vom Bezirk-5-Schatzmeister in Rechnung gestellt.

5. Bedenkzeit

5.1. Blitzschach

Bei Blitzturnieren beträgt die Bedenkzeit 3 Minuten bei einem Zeitinkrement von 2 Sekunden ab dem ersten Zug. Eine abweichende Bedenkzeitregelung kann in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

5.2. Schnellschach

Beim Schnellschach werden in der Regel 30-Minuten-Partien gespielt, in der Ausschreibung kann davon abweichend eine Bedenkzeit von 15-60 Minuten festgelegt werden.

5.3. Bezirk 5-Einzelmeisterschaft und Frankfurter Stadtmeisterschaft

Die Bedenkzeit ist so anzusetzen, dass gemäß 6.2.2 der Wertungsordnung eine DWZ-Auswertung möglich ist.

5.4. Bezirk 5-Vereinspokal

Beim Bezirk-5-Vereinspokal beträgt die Bedenkzeit 90 Minuten für die gesamte Partie bei einem Zeitinkrement von 30 Sekunden ab dem ersten Zug. Bei einem anschließenden StICKkampf beträgt die Bedenkzeit 15 Minuten bei einem Zeitinkrement von 10 Sekunden ab dem ersten Zug. Eine abweichende Bedenkzeitregelung kann in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

5.5. Verbandskämpfe

Bei den Verbandskämpfen stehen pro Spieler für die ersten 40 Züge jeder Partie 2 Stunden zur Verfügung, dann für den Rest der Partie zuzüglich 1 Stunde. Es gelten sinngemäß die Richtlinien III Partien ohne Zeitinkrement einschließlich Endspurtphase (Guidelines III Games without increment including Quickplay Finishes) der aktuellen FIDE-Regeln. Die Möglichkeit der Umstellung des Zeitmodus auf Inkrement (III.4) ist ausgeschlossen.

6. Unsportliches Verhalten

Bei unsportlichem Verhalten eines Schachspielers während seiner Partie bzw. auch als beteiligter oder unbeteiligter Zuschauer kann der erweiterte Bezirk-5-Vorstand gegen ihn eine Strafe verhängen, ungeachtet der Entscheidung, die der zuständige Turnierleiter bezüglich der betroffenen Partie(n) gefällt hat.

7. Sperren, Strafen

Der erweiterte Bezirk-5-Vorstand kann Einzelspieler, Mannschaften und Vereine bei unsportlichem oder undiszipliniertem Verhalten, groben Verstößen gegen die Turnierordnung, Nichtantreten zu Einzel- oder Mannschaftswettkämpfen sowie bei Nichteinhaltung von Verpflichtungen auf Dauer bis zu einem Jahr für jegliche Bezirk-5-Veranstaltungen sperren und/oder Geldstrafen verhängen.

Wurden vom erweiterten Vorstand Sperren ausgesprochen, ist der Bezirk-5-Vorsitzende gehalten, beim Turnierleiter des Hessischen Schachverbandes Sperre gegen die gleichen Einzelspieler, Mannschaften oder Vereine zu beantragen.

8. Proteste

8.1. Protestform

Proteste sind innerhalb von 10 Tagen nach Bekanntwerden des gegebenen Anlasses schriftlich per Postbrief oder E-Mail unter ausführlicher Begründung beim zuständigen Turnierleiter (TLfM/TLfE) einzureichen. Im Fall E-Mail versendet der Turnierleiter unmittelbar nach Eingang der Nachricht eine Empfangsbestätigung. Fristwährend gilt das Datum der Empfangsbestätigung bzw. des Poststempels. Der Turnierleiter hat den Protest innerhalb von 10 Tagen zu beantworten. (Mit Kopie-Versand bzw. im cc an alle Beteiligten)

8.2. Turnierausschuss

Gegen die Entscheidung des Turnierleiters kann innerhalb von 10 Tagen nach dessen Antwort Einspruch erhoben werden (Adressat Turnierleiter). Der TLfM oder TLfE hat diesen Protest dem Turnierausschuss zur Entscheidung vorzulegen. Der Bezirk-5-Vorsitzende ist über die Entscheidung des Turnierausschusses zu informieren. Die Entscheidung des Turnierausschusses ist endgültig.

8.3. Protestgebühren

Ein Protest wird nur wirksam, wenn folgende Protestgebühren an den Bezirk-5-Kassenführer eingezahlt sind. Es ist jeweils der volle Betrag zu bezahlen. Eine Anrechnung des Betrages aus einer vorherigen Instanz ist nicht zulässig.

<u>I. Instanz</u>	<u>II. Instanz</u>
50,- €	100,- €

8.4. Erstattung

Die Protestgebühren werden zurückgezahlt, wenn dem Protest stattgegeben wird.

8.5. Zeitraum

Proteste können nur während des laufenden Turniers ein gereicht werden. Ein Turnier gilt 10 Tage nach Abschluss der letzten Partie als beendet.

8.6. Ausnahmen

Für Tageturniere und mehrtägige Einzelspielerturniere gilt: Bei Protestfällen gegen die Entscheidung des Turnierleiters kann dieser zur endgültigen Entscheidung ein Turniergericht einberufen. Der Instanzenweg nach 8.1 ist in diesem Fall nicht möglich.

9. Durchführung von Einzelturnieren

9.1. Bezirk 5-Einzelmeisterschaft

Es werden grundsätzlich 7 Runden nach Schweizer System ausgetragen. Das Auslosungssystem wird vom Turnierleiter festgesetzt und soweit möglich offengelegt. Bei mehr als 40 Teilnehmern kann in 2 Klassen (A und B) gespielt werden. Die Einteilung erfolgt durch den Turnierleiter nach den vom erweiterten Bezirk-5-Vorstand festgesetzten Bestimmungen. Der TLF E kann die Bezirk-5-Einzelmeisterschaft mit der Frankfurter Stadtmeisterschaft zusammenlegen. Es gelten sinngemäß die Richtlinien III Partien ohne Zeitinkrement einschließlich Endspurtphase (Guidelines III Games without increment including Quickplay Finishes) der aktuellen FIDE-Regeln. Die Möglichkeit der Umstellung des Zeitmodus auf Inkrement (III.4) ist ausgeschlossen.

9.2. Spielverlegungen

Diese sind nur in gegenseitigem Einverständnis auf einen früheren Zeitpunkt möglich, wenn der Turnierleiter davon in Kenntnis gesetzt wurde. Das Spielergebnis muss dem Turnierleiter bis zum Beginn der offiziellen Spielzeit bekannt gemacht werden.

9.3. Punktgleichheit

Bei Punktgleichheit gelten folgende Feinwertungen:

1. Buchholz-Wertung
2. Buchholz-Summe
3. Siegwertung
4. Losentscheid

Die Ausschreibung kann weitere oder abweichende Kriterien zur Bestimmung der Rangfolge festlegen.

Die Punkte 9.2. und 9.3. sind analog bei allen Bezirk-5-Einzelmeisterschaften anzuwenden.

10. Durchführung von Mannschaftswettbewerben

10.1. Allgemeines

Die Fahrtkosten trägt jeder Verein für sich. Die Mietkosten für das Spiellokal trägt der Heimverein.

Jeder Wettkampf muss von einem geeigneten Wettkampfleiter geleitet werden. Der Heimverein hat die Verantwortung zur Stellung des Wettkampfleiters. Dieser hat die Pflichten und Befugnisse als Schiedsrichter gemäß den Bestimmungen der FIDE-Regeln in der jeweils gültigen Fassung. Er trifft alle notwendigen Entscheidungen während des Wettkampfes. Unterbleibt eine explizite Benennung, gilt der Mannschaftsführer der Heimmannschaft als Wettkampfleiter. Muss der Wettkampfleiter, während er selbst eine Partie spielt, als Schiedsrichter tätig werden, darf er hierfür seine Bedenkzeit anhalten.

Die Verbandskämpfe beginnen jeweils am Sonntag um 14.00 Uhr. Die Verlegung eines Mannschaftskampfes ist nur aus zwingenden Gründen mit Billigung des TLFM möglich.

10.2. Wartezeit, Spielbeginn

Es wird keine Wartezeit gewährt. Die Uhren sind bei dem festgesetzten Beginn anzustellen. (Weiß führt seinen Zug aus und drückt die Uhr. Schwarz setzt bei Abwesenheit von Weiß die Uhr in Gang.) Ist eine Mannschaft oder ein Spieler innerhalb einer Stunde nach der festgesetzten Uhrzeit nicht erschienen, ist der Wettkampf bzw. die Partie verloren. Innerhalb dieser festgelegten Stunde muss bei Mannschaftskämpfen die Aufstellung schriftlich abgegeben und der 1. Zug ausgeführt worden sein. Wenn eine Mannschaft eine Stunde nach der festgesetzten Uhrzeit nur mit weniger als der Hälfte der Mannschaft spielbereit ist, so wird der Wettkampf mit 0:x als verloren gewertet. Wird die Verspätung oder das Nichtantreten durch den Einwand der höheren Gewalt entschuldigt, dann ist dies glaubhaft nachzuweisen und außerdem der Nachweis zu führen, dass alles Zumutbare getan wurde, den Gegner, den Wettkampfleiter und den Turnierleiter zu verständigen.

10.3. Ergebnismeldung

Das Ergebnis eines Wettkampfes ist unmittelbar nach Wettkampfbende, spätestens bis 21.00 Uhr auf elektronischem Wege an den TLFM zu melden. Der TLFM bestimmt das konkrete Meldeverfahren und gibt es vor Beginn der Saison verbindlich bekannt.

Diese Meldung muss Angaben über Wettkampfort und -tag, tatsächlichen Spielbeginn, Spielklasse, sowie Name der Heim- und Gastmannschaft enthalten. Je Partie sind Angaben über eindeutige Namen der Spieler, Passnummer und Partieergebnis zu machen. Insbesondere sind kampflöse Partien deutlich zu kennzeichnen. Auf der Wettkampfmeldung ist zu dokumentieren, wer als Wettkampfleiter eingesetzt worden ist. Darüber hinaus ist ein von beiden Mannschaftsführern unterschriebener Spielbericht anzufertigen, der bis zum Turnierende aufbewahrt und auf Verlangen dem TLFM ausgehändigt werden muss. Dieser Bericht muss die gleichen Informationen, wie die Meldung erhalten.

Der TLFM versorgt vor Beginn der Wettkämpfe die jeweiligen Mannschaftsführer mit entsprechendem Info-Material. Wird die Ergebnismeldung nicht gemäß diesen Vorgaben

oder verspätet durchgeführt, wird eine Ordnungsgebühr von Euro 10,- für jeden Fall der Zuwiderhandlung erhoben. Der TLFM kann im Wiederholungsfalle eine erhöhte Ordnungsgebühr verhängen.

11. Bezirk 5 Blitz-Mannschaftsmeisterschaft

Spieltag und Ort sind der Ausschreibung zu entnehmen. Es wird mit 4er-Teams und fester Brettfolge gespielt.

12. Bezirk 5-Vereinspokal

Der Bezirk Frankfurt ermittelt in einem geeigneten Auswahlverfahren die zur Teilnahme an den überregionalen Pokalwettkämpfen beteiligten Mannschaften.

13. Verbandskämpfe

13.1. Klassen

Die Mannschaftsmeister werden ermittelt in den Klassen
Bezirksoberliga
Bezirksliga
Bezirksklasse
Kreisliga
Kreisklasse

13.2. Staffeleinteilung

Die Bezirksoberliga, die Bezirksliga und die Bezirksklasse umfassen in der Regel jeweils 10 Mannschaften. Es wird mit 8er-Teams gespielt. Die Kreisliga und Kreisklasse umfassen in der Regel bis zu 10 Mannschaften. In der Kreisliga wird mit 6er-Teams gespielt, in der Kreisklasse mit 4er-Teams.

Wird die Soll-Staffelstärke durch die Aufsteiger nicht erreicht, werden zunächst die zweit- bis viertplatzierten Mannschaften der jeweils nachfolgenden Klasse gefragt, ob sie höher spielen möchten.

Wird weniger als die Hälfte der Soll-Staffelstärke erreicht, wird eine Doppelrunde ausgetragen.

13.3. Aufstiegsregelung

Für alle Staffeln des Bezirkes 5, außer der höchsten, gilt die folgende Aufstiegsregelung:

0 Absteiger aus der Landesklasse = 2 Aufsteiger
1 Absteiger aus der Landesklasse = 2 Aufsteiger
2 Absteiger aus der Landesklasse = 1 Aufsteiger
3 Absteiger aus der Landesklasse = 1 Aufsteiger

Der Aufstieg aus der höchsten Spielklasse in die Landesklasse richtet sich hiervon abweichend nach der Turnierordnung des Hessischen Schachverbandes. Sind nach Eingang der Mannschaftsmeldungen bei Meldeschluss in einer Klasse Plätze frei, rücken die Mannschaften der nächstniedrigeren Klasse in der Reihenfolge der Platzierung des letzten Spieljahres auf.

13.4. Abstiegsregelung

a) Für alle Staffeln des Bezirkes 5, außer der untersten, gilt die folgende Abstiegsregelung:

0 Absteiger aus der Landesklasse = 1 Absteiger
1 Absteiger aus der Landesklasse = 2 Absteiger
2 Absteiger aus der Landesklasse = 2 Absteiger
3 Absteiger aus der Landesklasse = 3 Absteiger

Falls in der laufenden Spielzeit die Soll-Staffelstärke nicht erreicht worden ist, verringert sich die Anzahl der Absteiger um die Abweichung der Soll-Staffelstärke zur tatsächlichen Staffelstärke. Der Tabellenletzte steigt jedoch in jedem Falle ab.

b) In der untersten Spielklasse gibt es keine Absteiger.

13.5. Mannschaftspunkte, Stichkämpfe

Bei Verbandskämpfen wird wie folgt gewertet:

Mannschaftssieg = 2 Punkte, wenn mehr Brettunkte als der Gegner.
Unentschieden = 1 Punkt, wenn gleiche Brettunkte wie der Gegner.
Niederlage = 0 Punkte, wenn weniger Brettunkte als der Gegner.

Die Meisterschaft sowie Auf- und Abstieg werden in allen Klassen bei punktgleichen Mannschaften (Mannschaftspunkte) aufgrund der erzielten Brettunkte entschieden. Sind auch diese gleich, entscheidet ein Stichkampf. Bei einem Stichkampf mit unentschiedenem Ausgang wird nach Berliner Wertung entschieden, danach durch Los. Zu Stichkämpfen bleibt die Brettfolge verbindlich. Die Aufstellung kann nur im Rahmen der Bestimmungen von 13.7. erfolgen.

13.6. Meldung, Unberechtigte Teilnahme

Eine zu den fälligen Verbandskämpfen nicht gemeldete Mannschaft steigt in die nächsttiefere Klasse ab. Ein Anspruch auf Klassenerhalt bei Nichtmeldung besteht für keine Mannschaft. Die Meldung einer Mannschaft hat jeweils bis zu dem angegebenen Termin entsprechend der vom TLFM veröffentlichten Ausschreibung unter namentlicher Angabe einer Brettfolge einzugehen.

Jeder in Brettfolge gemeldete Spieler muss bei Abgabe der Meldung eine Spielerpassnummer oder eine vorläufige Spielberechtigung besitzen. Die unberechtigte Teilnahme eines Spielers am Wettkampf (bedingt durch fehlende oder ungültige Spielerpassnummer bzw. vorläufiger Spielberechtigung) führt zum Verlust seiner Partie und aller Partien an den nachfolgenden Brettern, auch wenn die Tatsache der Nichtberechtigung erst später innerhalb des Spieljahres bekannt wird.

13.7. Aufstellung, Verstoss gegen die Brettfolge

In sämtlichen Spielklassen des Bezirks 5 ist die Mannschaftsaufstellung in der Reihenfolge der gemeldeten Spieler als Brettfolge verbindlich. Im laufenden Spieljahr kann eine Rangfolge nicht verändert werden. Die gemeldete Rangfolge gilt auch für alle Stich- bzw. Auf- und Abstiegskämpfe.

Fehlt ein Spieler, so müssen die Ersatzspieler unter Aufrücken der Mannschaft unten angeschlossen werden. Zulässig ist unter Namensnennung der nicht anwesenden Spieler ein Offenlassen einzelner Bretter.

Bei fehlerhafter Rangfolge haben alle zu tief eingesetzten Spieler ihre Partien verloren.

- a) Ein Stammspieler gilt dann als zu tief eingesetzt, wenn in seiner Mannschaft vor ihm ein Spieler mit einer höheren Ranglistennummer oder ein Ersatzspieler gesetzt wurde.
- b) Ein Ersatzspieler gilt nie als zu tief eingesetzt.

Entsprechendes gilt, wenn Spieler an falschen Brettern sitzen.

14. Stadt- und Ortsmeisterschaften

14.1. Stadtmeisterschaft

Die Stadtmeisterschaft von Frankfurt richtet der Bezirk 5 selbst aus.

14.2 Stadt- und Ortsmeisterschaften

Stadt- und Ortsmeisterschaften sind für die Gemeinden melde- und vom Bezirk genehmigungspflichtig, in denen mehr als ein Mitgliedsverein des Bezirk 5 ansässig ist.

4.3 Jugendturnierordnung des Schachbezirks 5 Frankfurt e.V.

1. Meistertitel und Preise

Mitglieder des hessischen Schach-Bezirks 5 Frankfurt, im Folgenden *Bezirk* genannt, können als Jahressieger Titel und Preise bei den einzelnen Wettbewerben gewinnen. Preise werden nur dann geteilt, wenn aufgrund der für das jeweilige Turnier gültigen Bestimmungen keine Unterscheidung bei der Platzierung möglich ist.

Ein Pokalgewinner darf einen gewonnenen Pokal endgültig behalten, Ausnahmen (z.B. Wanderpokale) werden in der Turnierausschreibung gesondert erwähnt.

2. Teilnahme von Gästen

Gäste können nur an Rundenturnieren oder an Turnieren, die keine Qualifikation für ein Turnier einer höheren Ebene (z. B. Hessenmeisterschaft) darstellen, teilnehmen. Gäste können ebenso keine Bezirkstitel gewinnen. Diese Titel bleiben den Mitgliedern des Bezirks vorbehalten.

Wird ein Gast im Verlauf eines Jahreswettbewerbs Bezirksmitglied, so werden seine vor Beginn der Mitgliedschaft erzielten Resultate für die Bezirkstitel dieser JTO nicht gewertet. Ausnahmen von dieser Regel können jedoch durch die Turnierleitung beschlossen werden, wenn es die Umstände rechtfertigen.

Wird ein Gast nach Beginn eines Turniers ohne Jahreswertung Bezirksmitglied, so werden seine erzielten Resultate aus dem laufenden Turnier für den Bezirkstitel nicht gewertet.

3. Bezirks-Jugendeinzelmeisterschaft (Qualifikationsturnier)

3.1 Vorbemerkung

Die besonderen Regeln für die Bezirksmeisterschaft sind als Ergänzung zu der TO des Schachbezirks 5 Frankfurt zu betrachten und regeln nur die Besonderheiten und Abweichungen, die im Zusammenhang mit der Durchführung dieses Turniers erforderlich sind.

3.2 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit pro Spieler/Partie in der U14/U16/U18 ist möglichst so zu wählen, dass eine DWZ-Auswertung des Turniers möglich ist.

In der U8/U10/U12 wird ein eintägiges Turnier durchgeführt.

Näheres zur Bedenkzeit regelt die Ausschreibung.

3.3 Auslosung

Die Auslosung wird mit einem gängigen Computerprogramm vorgenommen. Soweit von Spielern bekannt ist, dass sie in der ersten Runde verhindert sind, hat die Turnierleitung das Recht, diese Spieler gegeneinander zu lösen. Die Auslosung einer Runde wird vorgenommen, sobald alle Ergebnisse der Runde bekannt sind.

3.4 Rundenbeginn

Der Turnierleiter setzt zum Rundenbeginn die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang.

3.5 Nichtantreten eines Spielers

Kann ein Teilnehmer nicht am vorgegebenen Termin antreten, verliert er die Partie kampflös, es sei denn, sein Gegner ist mit einer Verlegung auf einen anderen Tag, der vor oder nach dem offiziellen Termin liegen kann, einverstanden. Eine verlegte Partie muss aber spätestens vor der nächsten Runde beendet und das Ergebnis inklusive der unterschriebenen Partienotation der Turnierleitung gemeldet sein.

3.6 Verlegung einer Partie

Ein Teilnehmer kann die Zustimmung seines Gegners zu einer Verlegung nicht verlangen. Eine Verlegung bedarf der **vorherigen** Zustimmung des Turnierleiters. Der Turnierleiter stimmt einer Verlegung nur dann zu, wenn sie von beiden Spielern gewünscht wird. Das Ergebnis einer an einem Ausweichtermin gespielten Partie muss dem Turnierleiter bis spätestens vor Beginn der nächsten Runde von dem Sieger (bei Remis vom Spieler mit den weißen Steinen) gemeldet sein. Partien der letzten Runde können nur vorverlegt und auf gar keinen Fall nachgespielt werden.

Liegt das Ergebnis bei Auslosung der nächsten Runde nicht vor, gilt die Partie für beide Spieler als kampflös verloren.

3.7 Bezirks-Jugendmeister / Bezirks-Jugendmeisterin

Das nach Abschluss des Turniers am besten platzierte Bezirks-Jugendmitglied erhält den Titel "Bezirks-Jugendmeister Uxx".

Das beste Mädchen nach dem ersten Turnierplatz erhält den Titel "Bezirks-Jugendmeisterin Uxx (w)", auch, wenn es nicht das beste Mädchen sein sollte.

Sofern zwei oder mehrere Spieler punktgleich das Turnier beenden, wird über die Titelvergabe nach folgenden Kriterien entschieden:

a) Modus „Schweizer System“:

1. die höhere Buchholz-Wertung
2. die höhere SoBerg-Wertung
3. Sieger des direkten Vergleiches
4. Auslosen

b) Modus „Rundenturnier“

1. direkter Vergleich in gespielten Partien
2. die höhere SoBerg-Wertung
3. gespielte Leistung nach DWZ
4. Auslosen

3.8 Preisverteilung

Die Ausstattung des Turniers mit Preisen wird in der Ausschreibung festgelegt.

4. Regeln bei unsportlichem Verhalten

Für den Fall, dass Turnierteilnehmer bewusst und offensichtlich die Durchführung eines Turniers verzögern oder beeinträchtigen oder durch unsportliches Verhalten

Streitfälle provozieren, hat der Jugend-Turnierleiter des Bezirks auch ohne Vorliegen eines formalen Protestes das Recht, einzuschreiten und geeignete Maßnahmen (bis hin zum Ausschluss von Teilnehmern / Zuschauern / Betreuern aus dem laufenden Turnier) zu ergreifen, mit denen das Turnier wieder in geordnete Bahnen geführt werden kann.

5. Auswahl für Bezirks-Jugendkader

Die Nominierung für den Bezirks-Jugendkader erfolgt durch ein Gremium, welches aus dem Vorsitzenden, dem Jugendleiter und dem Kadertrainer gebildet wird. Auswahlkriterien für eine Teilnahme sind:

- Abschneiden bei den Bezirksmeisterschaften / Hessenmeisterschaften
- Teilnahme und Abschneiden bei externen Turnieren
- Außergewöhnlich hohe DWZ
- Leistungsbereitschaft
- Regelmäßige Teilnahme am Vereins-Jugendtraining
- Angemessenes Verhalten und Auftreten bei Meisterschaften und Turnieren

6. Änderungen der Turnierordnung

Änderungen dieser JTO bedürfen eines protokollierten Vorstandsbeschlusses. Nach Veränderungen soll unverzüglich eine aktualisierte JTO an die Mitgliedsvereine verteilt werden. Die JTO erhält die nächste laufende Versionsnummer. Über die Änderungen ist eine Liste zu führen.

7. Inkrafttreten

Die Turnierordnung wurde in dieser Fassung auf der Vorstandssitzung am 22.08.2011 verabschiedet und in Kraft gesetzt. Sie erhält die laufende Nummer "2".

Die Turnierordnung, wurde am 22.03.2014 von der Jahreshauptversammlung verändert in den Punkten 3.2, 3.7 und 5 und gilt nun in dieser Fassung. Sie erhält die laufende Nummer „3.0“.

4.4 FIDE-Schachregeln (Auszug)

Dieser Auszug enthält die vollständigen FIDE-Schachregeln mit Ausnahme des Vorwortes, der Art. 1-3, Anhang C und Richtlinien I-II. Das vollständige Regelwerk findet sich unter folgendem Link:

<http://www.schachbund.de/satzung-ordnungen.html>

Bitte beachten Sie auch die Auslegungshinweise des deutschen Schachbundes:

<http://srk.schachbund.de/regelauslegung.html>

und der FIDE Arbiters Commission:

<http://arbiters.fide.com/>

Artikel 4: Die Ausführung der Züge

- 4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand alleine ausgeführt werden.
- 4.2.1 Nur der Spieler, der am Zug ist, darf eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken, vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zum Beispiel durch die Ankündigung „j'adoube“ oder „ich korrigiere“).
- 4.2.2 Jede andere Berührung einer Figur gilt als absichtliche Berührung, außer dies geschieht offensichtlich aus Versehen.
- 4.3 Berührt der Spieler, der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, auf dem Schachbrett mit der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen,
 - 4.3.1 eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann,
 - 4.3.2 eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann,
 - 4.3.3 eine oder mehrere Figuren beider Farben, muss er die zuerst berührte gegnerische Figur mit seiner zuerst berührten Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Falls nicht eindeutig feststeht, ob die eigene Figur oder die gegnerische zuerst berührt worden ist, gilt die eigene als die zuerst berührte Figur.
- 4.4 Wenn der am Zug befindliche Spieler
 - 4.4.1 seinen König und einen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß möglich ist,
 - 4.4.2 absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren und der Fall wird durch Artikel 4.3.1 geregelt,
 - 4.4.3 in der Absicht zu rochieren seinen König und dann den Turm berührt, die Rochade mit diesem Turm jedoch regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen,
 - 4.4.4 einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur endgültig, sobald die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.
- 4.5 Falls keine der nach Artikel 4.3 oder 4.4 berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.

- 4.6 Die Bauernumwandlung kann verschieden ausgeführt werden:
 - 4.6.1 Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden.
 - 4.6.2 Das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur auf dem Umwandlungsfeld können in beliebiger Reihenfolge geschehen.
 - 4.6.3 Wenn eine gegnerische Figur auf dem Umwandlungsfeld steht, muss sie geschlagen werden.
- 4.7 Wenn als regelgemäßer Zug oder Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie in diesem Zug nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Ein Zug gilt als ausgeführt:
 - 4.7.1 im Fall des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese losgelassen hat;
 - 4.7.2 im Fall der Rochade, sobald der Spieler den Turm auf dem Feld losgelassen hat, welches der König vorher überquert hat. Wenn der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf keinen anderen Zug als die Rochade auf dieser Seite ausführen, vorausgesetzt, diese ist regelgemäß. Falls die Rochade auf dieser Seite regelwidrig ist, muss der Spieler einen anderen regelgemäßen Königszug (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt) ausführen. Wenn der König keinen regelgemäßen Zug ausführen kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.
 - 4.7.3 im Fall der Bauernumwandlung, sobald der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat und der Bauer vom Brett genommen worden ist.
- 4.8 Ein Spieler verliert das Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4.1 bis 4.7 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt, um diese zu ziehen oder zu schlagen.
- 4.9 Wenn einem Spieler die Ausführung der Züge nicht möglich ist, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, stellen, um diese auszuführen.

Artikel 5: Die Beendigung der Partie

- 5.1.1 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.
- 5.1.2 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 5.2.1 Die Partie ist remis, wenn der Spieler, der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt „Pattstellung“. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.
- 5.2.2 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge matt setzen kann. Eine solche Stellung heißt „tote Stellung“. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.
- 5.2.3 Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft, sofern beide Spieler mindestens einen Zug ausgeführt haben. Damit ist

die Partie sofort beendet.

Artikel 6: Die Schachuhr

- 6.1 Eine „Schachuhr“ ist eine Uhr mit zwei Zeitanzeigen, die so miteinander verbunden sind, dass zu gleicher Zeit nur eine von ihnen laufen kann. „Uhr“ bedeutet in den Schachregeln jeweils eine der beiden Zeitanzeigen. Jede Zeitanzeige hat ein „Fallblättchen“. Das „Fallen des Fallblättchens“ bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.
- 6.2.1 Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die seines Gegners in Gang (d.h. er drückt seine Uhr). Damit wird der Zug „abgeschlossen“. Ein Zug ist auch dann abgeschlossen, wenn
 - 6.2.1.1 der Zug die Partie beendet (siehe Artikel 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 und 9.6.2), oder
 - 6.2.1.2 der Spieler seinen nächsten Zug ausgeführt hat, falls sein vorhergehender Zug nicht abgeschlossen war.
- 6.2.3 Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr nach seinem Zug anzuhalten, auch wenn sein Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt hat. Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Drücken der Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.
- 6.2.4 Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand drücken, mit der er seinen Zug ausgeführt hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über der Uhr zu halten.
- 6.2.5 Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben, die Uhr vor dem Ziehen zu drücken oder umzuwerfen. Der unangemessene Umgang mit der Uhr wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.
- 6.2.6 Nur dem Spieler, dessen Uhr läuft, ist es erlaubt, die Figuren zurechtzurücken.
- 6.2.7 Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.
- 6.3.1 Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode einschließlich einer zusätzlichen Bedenkzeit pro Zug abgeschlossen haben. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.
- 6.3.2 Die Zeit, die ein Spieler in einer Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet. Im Aufschub-Modus erhalten beide Spieler eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist.
- 6.4 Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.3.1 überprüft werden.
- 6.5 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo die Schachuhr zu stehen kommt.

- 6.6 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.
- 6.7.1 Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Ist keine Wartezeit festgelegt, beträgt sie 0. Jeder Spieler, der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.7.2 Falls das Turnierreglement eine Wartezeit ungleich null bestimmt und zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.8 Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.
- 6.9 Außer in den Fällen, die durch einen der Artikel 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch eine beliebige Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen.
- 6.10.1 Jede Anzeige auf der Schachuhr ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel an der Schachuhr vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss durch den Schiedsrichter ersetzt werden, der nach bestem Ermessen die Zeitanzeigen der Ersatzuhr einstellt.
- 6.10.2 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren falsch ist, muss einer der Spieler oder der Schiedsrichter sofort die Schachuhr anhalten. Der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und ggf. die Zeiten und den Zugzähler anpassen. Er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Uhren.
- 6.11.1 Wenn die Partie unterbrochen werden muss, wird die Schachuhr vom Schiedsrichter angehalten.
- 6.11.2 Ein Spieler darf die Schachuhr nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.
- 6.11.3 Der Schiedsrichter entscheidet, wann die Partie wieder aufgenommen wird.
- 6.11.4 Wenn ein Spieler die Schachuhr anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Schachuhr anzuhalten, wird er gemäß Artikel 12.9 bestraft.
- 6.12.1 Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge zeigen, sowie Uhren, die auch die Zugzahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt.
- 6.12.2 Ein Spieler darf einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.

Artikel 7: Regelverstöße

- 7.1 Wenn ein Regelverstoß geschieht und eine frühere Stellung wiederhergestellt werden muss, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Zeiten auf der Schachuhr; dies beinhaltet auch die Entscheidung, die Einstellung der Zeitanzeigen nicht zu ändern. Er muss auch, falls notwendig, den Zugzähler anpassen.
- 7.2.1 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine Neue gespielt.
- 7.2.2 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass das Brett nicht gemäß Artikel 2.1 ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden.
- 7.3 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird die Partie nicht fortgesetzt und eine neue Partie mit den richtigen Farben gespielt, sofern weniger als 10 Züge durch beide Spieler ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 Zügen oder mehr wird die Partie fortgesetzt.
- 7.4.1 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen.
- 7.4.2 Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Schachuhr an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe.
- 7.4.3 Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.
- 7.5.1 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald der Spieler die Uhr gedrückt hat. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Artikel 4.3 und 4.7 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.
- 7.5.2 Wenn ein Spieler seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt.
- 7.5.3 Wenn der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.
- 7.5.4 Benützt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beispielsweise beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung) und drückt er die Uhr, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.
- 7.5.5 Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.
- 7.6 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass eine Figur von ihrem Feld verschoben worden ist, wird die Stellung vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht festgestellt werden kann,

wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Partie wird von der wiederhergestellten Stellung fortgesetzt.

Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

- 8.1.1 Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang C) auf dem für das Turnier vorgeschriebenen „Partieformular“ aufzuzeichnen.
- 8.1.2 Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, es sei denn, der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3 oder bei einer Hängepartie gemäß Ziff. I.1.1 der Richtlinien.
- 8.1.3 Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufzeichnet. Er muss seinen eigenen vorangegangenen Zug aufzeichnen, bevor er einen neuen ausführt.
- 8.1.4 Das Partieformular dient ausschließlich der Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag im Zusammenhang stehenden Umstände sowie anderer bedeutsamer Daten.
- 8.1.5 Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular mit einem Symbol (=) vermerken.
- 8.1.6 Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuzeichnen, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.
- 8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden können.
- 8.3 Die Partieformulare gehören dem Turnierveranstalter.
- 8.4 Wenn ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat und er nicht für jeden Zug 30 Sekunden oder mehr hinzugefügt bekommt, ist er während der Dauer dieser Zeitperiode nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1.1 zu erfüllen.
- 8.5.1 Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreibt, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter, unmittelbar nachdem eines der Fallblättchen gefallen ist, die Schachuhr an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.
- 8.5.2 Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht mitgeschrieben hat, muss er, sobald ein Fallblättchen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt, dass der Spieler am Zug ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben, bevor er zieht.
- 8.5.3 Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten rekonstruieren. Dieser zeichnet als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Bedenkzeiten und, falls bekannt, die Zahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge auf und vermerkt, wessen Uhr zuletzt lief.
- 8.6 Wenn die Partieformulare nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden können und somit nicht zeigen können, ob ein Spieler die Bedenkzeit vor Ausführung der verlangten Zahl von Zügen überschritten hat, gilt der nächste Zug als der erste für die

folgende Zeitperiode, außer in dem Fall, dass nachweisbar mehr Züge ausgeführt oder abgeschlossen worden sind.

- 8.7 Nach Ende der Partie unterzeichnen beide Spieler beide Partieformulare mit dem darauf notierten Partieresultat. Dieses Resultat bleibt gültig, auch wenn es falsch eingetragen worden ist, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.

Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

- 9.1.1 Das Turnierreglement darf bestimmen, dass die Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters entweder für eine bestimmte Anzahl von Zügen oder gar nicht remis anbieten oder vereinbaren dürfen.
- 9.1.2 Falls jedoch das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes:
- 9.1.2.1 Ein Spieler, der Remis anbieten möchte, tut dies, nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr gedrückt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, aber Artikel 11.5 muss berücksichtigt werden. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis es der Gegner annimmt, mündlich ablehnt, ablehnt durch Berühren einer Figur in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, oder die Partie auf andere Weise beendet wird.
- 9.1.2.2 Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol (=) auf dem Partieformular notiert.
- 9.1.2.3 Ein Antrag auf Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 gilt als Remisangebot.
- 9.2.1 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung)
- 9.2.1.1 sogleich entstehen wird, falls der Spieler als erstes seinen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder
- 9.2.1.2 soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.
- 9.2.2 Stellungen gelten nur dann als gleich, wenn derselbe Spieler am Zug ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Demgemäß sind Stellungen nicht gleich, wenn
- 9.2.2.1 ein Bauer zu Beginn der Zugfolge en passant geschlagen werden konnte, oder
- 9.2.2.2 ein König das Recht zur Rochade mit einem Turm, der noch nicht bewegt worden ist, hatte, dieses aber nach dem Zug verloren hat. Das Rochaderecht geht erst verloren, nachdem der König oder Turm gezogen hat.
- 9.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, falls
- 9.3.1 er einen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge habe, dass dann die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist, oder
- 9.3.2 die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist.
- 9.4 Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, verliert er für diesen Zug das Recht, ein Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3. zu reklamieren.

- 9.5 Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, hält er oder der Schiedsrichter die Schachuhr an (siehe Artikel 6.11.1 oder 6.11.2). Er ist nicht berechtigt seinen Antrag zurückzuziehen.
- 9.5.1 Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis.
- 9.5.2 Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter zwei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug entsprechend Artikel 3 und 4 ausgeführt werden.
- 9.6 Falls eine oder beide der folgenden Situationen auftreten, ist die Partie remis:
- 9.6.1 sobald eine gleiche Stellung, entsprechend Artikel 9.2.2, mindestens fünfmal entstanden ist,
- 9.6.2 sobald wenigstens 75 Züge von jedem Spieler ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzte Zug matt setzt, hat dies Vorrang.

Artikel 10: Punkte

- 10.1 Außer nach anders lautender Bestimmung in dem Turnierreglement gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen Punkt (1), der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen Punkt (0) und der remis spielt, einen halben Punkt (1/2) erzielt.
- 10.2 Die Gesamtzahl der Punkte eines Spiels kann nicht höher sein als die Höchstzahl an Punkten, die unter normalen Umständen für diese Partie vergeben werden. Die Punkte, die einem einzelnen Spieler vergeben werden, müssen auch unter normalen Umständen erzielbar sein; z.B. ist ein Ergebnis von $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ nicht erlaubt.

Artikel 11: Das Verhalten der Spieler

- 11.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.
- 11.2.1 Das „Turnierareal“ umfasst den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenträume für Raucher, sowie weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.
- 11.2.2 Der Spielbereich ist der Bereich in dem die Partien eines Turniers gespielt werden.
- 11.2.3 Nur mit Genehmigung des Schiedsrichters darf
- 11.2.3.1 ein Spieler das Turnierareal verlassen,
- 11.2.3.2 der am Zug befindliche Spieler den Spielbereich verlassen,
- 11.2.3.3 jemand, der weder Spieler noch Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten.
- 11.2.4 Das Turnierreglement kann bestimmen, dass der Gegner des am Zug befindlichen Spielers es dem Schiedsrichter anzeigen muss, wenn er den Spielbereich verlassen will.
- 11.3.1 Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu benutzen oder auf einem anderen Schachbrett eine Partie zu analysieren.
- 11.3.2.1 Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben. Das Turnierreglement kann jedoch gestatten, dass ein solches Gerät in der Tasche eines Spielers untergebracht wird, sofern das Gerät vollständig abgeschaltet ist. Diese Tasche muss gemäß der Weisung des Schiedsrichters untergebracht werden.

- Beiden Spielern ist es verboten, diese Tasche ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu benutzen.
- 11.3.2.2 Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein solches Gerät im Turnierareal bei sich trägt, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie. Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen.
- 11.3.3 Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke, anderer Gegenstände oder seines Körpers zulässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person darf den Spieler untersuchen, wobei der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie der zu Untersuchende haben muss. Verweigert ein Spieler die Erfüllung dieser Pflichten, hat der Schiedsrichter Maßnahmen gemäß Artikel 12.9 zu ergreifen.
- 11.3.4 Rauchen einschließlich der Benutzung sog. „e-Zigaretten“ ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.
- 11.4 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.
- 11.5 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von Remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Spielbereich.
- 11.6 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 11.1 bis 11.5 wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.
- 11.7 Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktzahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.
- 11.8 Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 11.7 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.
- 11.9 Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der Schachregeln verlangen.
- 11.10 Sofern das Turnierreglement nichts anderes bestimmt, kann ein Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, selbst wenn er die Partienotation unterzeichnet hat (siehe Artikel 8.7).
- 11.11 Beide Spieler müssen den Schiedsrichter in Fällen einer notwendigen Partierekonstruktion und bei der Prüfung von Remisanträgen unterstützen.
- 11.12 Die Überprüfung einer dreimaligen Stellungswiederholung oder des Remisantrags nach der 50-Züge-Regel obliegt den Spielern, allerdings unter Aufsicht des Schiedsrichters.

Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)

- 12.1 Der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der Schachregeln.
- 12.2 Der Schiedsrichter,
- 12.2.1 sorgt für faires Spiel,
- 12.2.2 handelt im besten Interesse der Veranstaltung,
- 12.2.3 sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen,

- 12.2.4 sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden,
 - 12.2.5 überwacht den Fortgang der Veranstaltung,
 - 12.2.6 ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen,
 - 12.2.7 befolgt die Anti-Cheating-Regelungen.
- 12.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.
- 12.4 Der Schiedsrichter kann Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, z.B. wenn mehrere Spieler eine knappe Restbedenkzeit haben.
- 12.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem oder beiden Spielern zusätzliche Bedenkzeit gewähren.
- 12.6 Der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der abgeschlossenen Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens ein Fallblättchen gefallen ist. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt oder dass der Spieler die Uhr nicht betätigt hat.
- 12.7 Wenn jemand eine Regelwidrigkeit bemerkt, darf er nur den Schiedsrichter benachrichtigen. Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauer dürfen sich nicht in Partien einmischen. Der Schiedsrichter darf die Störer aus dem Turnierareal weisen.
- 12.8 Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für jedermann im Turnierareal und entsprechend der Bestimmung des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.
- 12.9 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:
- 12.9.1 eine Verwarnung,
 - 12.9.2 das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
 - 12.9.3 das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
 - 12.9.4 eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,
 - 12.9.5 eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,
 - 12.9.6 den Verlust der Partie für den zu Bestrafenden (der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners),
 - 12.9.7 ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,
 - 12.9.8 den Ausschluss von einer oder mehreren Runden,
 - 12.9.9 den Ausschluss vom Turnier.

Anhang A. Schnellschach

- A.1 Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten je Spieler abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.

- A.2 Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen, verlieren aber nicht das Recht, einen Anspruch geltend zu machen, der üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Ein Spieler kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten, um die Züge zu notieren.
- A.3.1 Die Turnierschachregeln gelten, wenn
 - A.3.1.1 ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht und
 - A.3.1.2 jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.
- A.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.
- A.4 Anderenfalls gilt folgendes:
 - A.4.1 Sobald beide Spieler ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben,
 - A.4.1.1 dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde gestört.
 - A.4.1.2 kann eine fehlerhafte Figurenaufstellung oder Brettausrichtung nicht mehr beanstandet werden. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung des Königs ist die Rochade unzulässig. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung eines Turms ist die Rochade mit diesem Turm unzulässig.
 - A.4.2 Wenn der Schiedsrichter einen Fall gemäß Art. 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 beobachtet, muss er nach Art. 7.5.5 verfahren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Gegner nicht reklamiert und der Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat der Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, die Spieler einigen sich hierauf ohne Anrufung des Schiedsrichters.
 - A.4.3 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn der Antragssteller aus dieser Stellung heraus mit einer Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König nicht matt setzen kann.
 - A.4.4 Beobachtet der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt er die Partie remis.
 - A.4.5 Der Schiedsrichter muss auf ein gefallenenes Blättchen hinweisen, wenn er dies beobachtet.
- A.5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel A.3 oder A.4 für das gesamte Turnier gilt.

Anhang B. Blitzschach

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

- B.2 Die in den Artikeln 7 und 9 erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten.
- B.3.1 Die Turnierschachregeln gelten, wenn
 - B.3.1.1 ein Schiedsrichter eine Partie überwacht und
 - B.3.1.2 jede Partie durch den Schiedsrichter oder, dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.
- B.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.
- B.4 Anderenfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Artikel A.2 und A.4.
- B.5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel B.3 oder B.4 für das gesamte Turnier gilt.

Anhang D. Regeln für das Spielen mit Sehbehinderten Spielern

- D.1 Die Veranstalter haben das Recht, nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern kann jeder der beiden Spieler die Benutzung von zwei Schachbrettern verlangen. Der sehende Spieler benutzt ein normales Schachbrett, der sehbehinderte Spieler ein speziell gefertigtes. Das speziell gefertigte soll den folgenden Bestimmungen entsprechen:
 - D.1.1 Mindestgröße 20 cm x 20 cm,
 - D.1.2 die schwarzen Felder sind erhaben,
 - D.1.3 eine Sicherungsöffnung in jedem Feld.
 - D.1.4 Die Anforderungen für die Figuren sind:
 - D.1.4.1 jede hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen passt,
 - D.1.4.2 jede im Staunton Format, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet.
- D.2 Es gelten die folgenden Regeln:
 - D.2.1 Die Züge müssen deutlich angesagt werden, vom Gegner wiederholt und von ihm auf seinem Schachbrett ausgeführt werden. Wenn ein Bauer umgewandelt wird, muss der Spieler ansagen, welche Figur er wählt. Um die Ansage so deutlich wie möglich zu machen, wird der Gebrauch folgender Namen statt algebräischer Buchstaben vorgeschlagen: A-Anna B-Bella C-Cäsar D-David E-Eva F-Felix G-Gustav H-Hector Sofern der Schiedsrichter nichts anderes bestimmt, werden die Reihen von Weiß nach Schwarz mit den deutschen Nummern bezeichnet: 1-eins 2-zwei 3-drei 4-vier 5-fünf 6-sechs 7-sieben 8-acht Die Rochade wird mit den deutschen Bezeichnungen „Lange Rochade“ und „Kurze Rochade“ angesagt. Die Figuren tragen folgende Namen: König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.
 - D.2.2 Auf dem Schachbrett des sehbehinderten Spielers zählt eine Figur als „berührt“, wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.
 - D.2.3 Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn:
 - D.2.3.1 bei einem Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielers der zum Zuge kommt, genommen worden ist,
 - D.2.3.2 eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde,
 - D.2.3.3 der Zug angesagt wurde.
 - D.2.4 Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.

- D.2.5 Für die Punkte D.2.2 und D.2.3 gelten die normalen Schachregeln für den sehenden Spieler.
- D.2.6.1 Eine Spezialuhr für den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie soll in der Lage sein, die Bedenkzeit und die Zahl der Züge dem sehbehinderten Spieler anzusagen.
- D.2.6.2 Anderenfalls darf eine Analoguhr mit folgenden Eigenschaften verwendet werden:
- D.2.6.2.1 ein Ziffernblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhabenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhabenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten;
- D.2.6.2.2 ein Fallblättchen, das leicht ertastet werden kann; es ist darauf zu achten, dass das Fallblättchen so angeordnet ist, dass der Spieler den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der Stunde ertasten kann.
- D.2.7 Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Braille oder Langschrift notieren oder ein Aufzeichnungsgerät benutzen.
- D.2.8 Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muss sofort berichtigt werden und zwar bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wird.
- D.2.9 Falls während des Spiels auf den beiden Schachbrettern unterschiedliche Stellungen festgestellt werden, müssen sie unter Mithilfe des Schiedsrichters und unter Benutzung der Aufzeichnungen beider Spieler berichtigt werden. Wenn beide Aufzeichnungen übereinstimmen, muss der Spieler, der den richtigen Zug aufgeschrieben, aber den falschen ausgeführt hat, seine Brettstellung entsprechend den Aufzeichnungen berichtigen. Wenn die Notationen nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mittschriften übereinstimmen und der Schiedsrichter berichtigt die Einstellung der Uhr entsprechend.
- D.2.10 Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützen lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:
- D.2.10.1 die Züge beider Spieler auf dem Brett des Gegners ausführen,
- D.2.10.2 die Züge beider Spieler ansagen,
- D.2.10.3 die Mitschrift für den sehbehinderten Spieler durchführen und die Uhr seines Gegners in Gang setzen,
- D.2.10.4 den sehbehinderten Spieler nur auf dessen Verlangen über die Zügezahl und den Zeitverbrauch beider Spieler informieren,
- D.2.10.5 den Sieg bei Zeitüberschreitung beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler informieren,
- D.2.10.6 die Formalien bei einem Spielabbruch vornehmen.
- D.2.11 Wenn sich der sehbehinderte Spieler nicht von einem Assistenten unterstützen lässt, darf der sehende Spieler jemanden einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt D.2.10.1 und D.2.10.2 übernimmt. Falls ein sehbehinderter Spieler mit einem gehörlosen Spieler gepaart wird, muss ein Assistent eingesetzt werden.

Richtlinien III Partien ohne Zeitinkrement einschließlich Endspurtphase

- III.1 Die „Endspurtphase“ ist die Phase in einer Partie, in der alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit abgeschlossen werden müssen.
- III.2.1 Die nachfolgenden Richtlinien betreffen die letzte Zeitperiode einschließlich der Endspurtphase. Sie werden nur in Turnieren angewandt, für die dies im Voraus angekündigt wurde.

- III.2.2 Diese Richtlinien gelten nur für Turnierschach und Schnellschach ohne Zeitinkrement und nicht für Blitzschach.
- III.3.1 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst,
III.3.1.1 wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode außer der letzten geschieht;
III.3.1.2 ist die Partie remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in der alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.
- III.4 Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass ein Zeitinkrement von fünf Sekunden für beide Spieler eingeführt wird. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr entsprechend auf den neuen Modus eingestellt. Der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.
- III.5 Wenn Artikel III.4 nicht angewandt wird, und der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er Remis beantragen, bevor sein Fallblättchen gefallen ist. Er ruft den Schiedsrichter und darf seine Uhr anhalten (siehe Artikel 6.11.2). Er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.
- III.5.1 Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist, oder der Gegner keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, erklärt er die Partie für remis. Anderenfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.
- III.5.2 Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Später während der Partie oder so schnell wie möglich, nachdem eines der beiden Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Partie für den Gegner des Spielers, dessen Blättchen gefallen ist, mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist oder dieser keine genügenden Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.
- III.5.3 Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.
- III.6 Wenn das Turnier nicht durch einen Schiedsrichter überwacht wird, gilt das Folgende:
III.6.1 Ein Spieler darf zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, remis beantragen. Dies beendet die Partie. Er kann seinen Antrag damit begründen, dass
III.6.1.1 sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, und/oder
III.6.1.2 sein Gegner keine Versuche unternommen hat, um mit normalen Mitteln zu gewinnen.
Im Fall III.6.1.1 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen. Im Fall III.6.1.2 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein vollständig ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Endstellung. III.6.2 Der Antrag wird an einen dafür bestimmten Schiedsrichter übergeben.

