



# Handbuch des Schachbezirks Frankfurt

Saison 2021/2022

TLfM Sören Keßler



## Vorwort

Liebe Schachfreunde,

Ich freue mich, Ihnen die neue Version des 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. Hinzugekommen ist das aufgrund der pandemischen Situation notwendige Hygienekonzept, unter dem die Bezirkswettkämpfe stattfinden. 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](http://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 den Vorsitzenden. Besonders ans Herz legen möchte ich Ihnen noch das Ligaorakel von Walter Schmidt, 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 Zif. 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 üblicherweise die Anzahl der Absteiger um die Abweichung der Soll-Staffelstärke zur tatsächlichen Staffelstärke, wobei der Tabellenletzte in jedem Falle absteigt. Diese Regelung wird in der Saison 2021/22 jedoch nicht angewandt, damit den Mannschaften, die ihre Teilnahme Pandemie-bedingt zurückziehen mussten, die Möglichkeit gegeben wird, in der kommenden Saison einen Freiplatzantrag in einer Liga zu stellen, die ihrer ursprünglichen möglichst nahe steht.

Für die Saison 2022/23 werden daher bezüglich der Freiplatzanträge folgende Priorisierungen angewendet werden:

1. Mannschaften, die ihre Teilnahme in der jeweiligen oder einer höheren Liga Pandemie-bedingt zurückgezogen haben
2. Mannschaften, die in der Saison 2021/22 aus der jeweiligen Liga abgestiegen sind und bei Anwendung obiger Regelung nicht abgestiegen wären
3. Sonstige Mannschaften

**Bedenkzeit** In der Bezirksoberliga und Bezirksliga beträgt die Bedenkzeit eines jeden Spielers 100 Minuten für die ersten 40 Züge sowie 50 Minuten für den Rest der Partie mit einem Zeitinkrement von 30 Sekunden pro Zug ab dem ersten Zug.

In der Bezirksliga, Kreisliga und Kreisklasse beträgt die Bedenkzeit eines jeden Spielers 2 Stunden für die ersten 40 Züge sowie eine Stunde für den Rest der Partie ohne Zeitinkrement.

In der Jugendliga beträgt die Bedenkzeit 45 Minuten je Spieler und Partie ohne Zeitinkrement.

**Bezirksliga** Auch wenn es in der Paarungsliste anders ausgewiesen ist, werden alle Spiele des Blindenschachklubs Frankfurt in Frankfurt, Adlerfluchtstraße 8 ausgetragen. 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 i. A. nur im komplett ausgeschalteten Zustand statthaft. Abweichend davon darf das Gerät bis unmittelbar vor Partiebeginn eingeschaltet sein, wenn die "Corona Warn App" genutzt wird (s. Hygienekonzept). Ist ein solches Gerät während der Partie eingeschaltet, oder wird es gar verwendet (auch Klingeltöne etc.), hat dies zwingend den Partieverlust zur Folge.

**Endspurtphase** Sofern ein 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/>

Im Ausnahmefall (z. B. bei technischen Störungen) ist die Ergebnismeldung auch per E-Mail an [tlfm@schachbezirk-frankfurt.de](mailto:tlfm@schachbezirk-frankfurt.de) möglich. Die Ergebnismeldung hat bis 22.00 Uhr des Wettkampftages zu erfolgen. Nach 22.00 Uhr eingehende oder unvollständige Ergebnismeldungen ziehen im Wiederholungsfall eine Buße in Höhe von 10 Euro nach sich, die mit der nächsten Beitragsrechnung eingezogen wird. Falls am selben Wettkampftag mehrere Mannschaften eines Vereines gegen die Pflicht der ordnungsgemäßen Ergebnismeldung verstoßen, so wird dies nur als ein einziger Turnierordnungsverstoß gewertet.

Neben den Ergebnissen aller Partien (auch kampfloser) sind die Namen der Mannschaftsführer und des Wettkampfleiters einzutragen, sowie der Start des Wettkampfes festzuhalten, sofern dieser von der geplanten Startzeit (14 Uhr) abweicht. 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 ab der planmäßigen Startzeit (also i. d. R. bis 15 Uhr) und ist unabhängig von der tatsächlichen Startzeit.

**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. Davon unbenommen muss er bei der Ergebnismeldung explizit genannt werden. Der Wettkampfleiter 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. Weiterhin ist der Wettkampfleiter für die Durchsetzung der jeweils gültigen Hygienerichtlinien verantwortlich.

Einen erfolgreichen Saisonverlauf wünscht

TLfM Sören Keßler

## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort.....</b>	<b>3</b>
<b>1. Kontakte.....</b>	<b>7</b>
1.1 Geschäftsführender Vorstand.....	7
1.2 Erweiterter Vorstand.....	7
1.3 Zusätzliche Kontakte.....	8
1.4 Mitgliedsvereine.....	8
<b>3. Hygienekonzept.....</b>	<b>9</b>
<b>3. Verbandskämpfe im Schachbezirk Frankfurt.....</b>	<b>13</b>
3.1 Bezirksoberliga.....	13
3.2 Bezirksliga.....	18
3.3 Bezirksklasse.....	22
3.4 Kreisliga.....	27
3.5 Kreisklasse.....	30
<b>4. Jugendliga im Schachbezirk Frankfurt.....</b>	<b>33</b>
<b>5. Ordnungen und Regelwerke.....</b>	<b>37</b>
4.1 Satzung des Schachbezirks 5 Frankfurt e.V.....	37
4.2 Turnierordnung des Schachbezirks 5 Frankfurt e.V.....	44
4.3 Jugendturnierordnung des Schachbezirks 5 Frankfurt e.V.....	53
4.4 FIDE-Schachregeln (Auszug).....	56

## 1. Kontakte

### 1.1 Geschäftsführender Vorstand

Vorsitzender	Dr. Christoph Hambel <a href="mailto:vorsitzender@schachbezirk-frankfurt.de">vorsitzender@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Stellvertretender Vorsitzender	vakant <a href="mailto:stv.vorsitzender@schachbezirk-frankfurt.de">stv.vorsitzender@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Schatzmeister	Matthias Grünzig <a href="mailto:schatzmeister@schachbezirk-frankfurt.de">schatzmeister@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Schriftführer	Dr. Christian Tobias <a href="mailto:schriftfuehrer@schachbezirk-frankfurt.de">schriftfuehrer@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe	Sören Sebastian Keßler <a href="mailto:tlfm@schachbezirk-frankfurt.de">tlfm@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Turnierleiter für Einzelwettkämpfe	Mirko Humme <a href="mailto:tife@schachbezirk-frankfurt.de">tife@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Jugendleiter	Hendrik Raab <a href="mailto:jugendleiter@schachbezirk-frankfurt.de">jugendleiter@schachbezirk-frankfurt.de</a>

### 1.2 Erweiterter Vorstand

Referent für Frauensach	vakant <a href="mailto:damenschach@schachbezirk-frankfurt.de">damenschach@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Referent für Seniorenach	Günther Kuban <a href="mailto:seniorenach@schachbezirk-frankfurt.de">seniorenach@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Turnierausschuss	Wolf Machowitsch <a href="mailto:turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de">turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Turnierausschuss	Dr. Walter Schmidt <a href="mailto:turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de">turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Turnierausschuss	Thomas Wolfram-Falk <a href="mailto:turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de">turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Turnierausschuss, Ersatzmitglied	Michael Komosz <a href="mailto:turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de">turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Turnierausschuss, Ersatzmitglied	Mathias Leibold <a href="mailto:turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de">turnierausschuss@schachbezirk-frankfurt.de</a>

### 1.3 Zusätzliche Kontakte

Kassenprüfer	Alfonso Fernandes <a href="mailto:kassenpruefer@schachbezirk-frankfurt.de">kassenpruefer@schachbezirk-frankfurt.de</a>
Kassenprüfer	Christopher Muthig <a href="mailto:kassenpruefer@schachbezirk-frankfurt.de">kassenpruefer@schachbezirk-frankfurt.de</a>
DWZ-Referent	Mathias Leibold <a href="mailto:dwz@schachbezirk-frankfurt.de">dwz@schachbezirk-frankfurt.de</a>

### 1.4 Mitgliedsvereine

Der Schachbezirk 5 Frankfurt e.V. hat 24 Mitgliedsvereine in und um Frankfurt, darunter zwei Schachfördervereine. Die folgende Liste mit allen Mitgliedsvereinen des Schachbezirks 5 Frankfurt ist digital unter <https://schachbezirk-frankfurt.de/vereine/> zu finden und verlinkt dort 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](#)  
[Sportfreunde Fortuna Dreieich 2009](#)  
[SV Königliche Trakehner Frankfurt Karbo 2020](#)



## 2. Hygienekonzept

Bei allen Wettkämpfen des Schachbezirks Frankfurt finden die jeweils aktuellen Hygienevorschriften des Hessischen Schachverbandes Anwendung, zu finden unter <http://hessischer-schachverband.de/ordnungen/hygienekonzept/view>

Stand 24.10.2021 lauten diese wie folgt:

### 1 Allgemein

1.1 Dieses Schutz- und Hygienekonzept ist Bestandteil der Ausschreibung der Wettkämpfe der Ligen des Hessischen Schachverbandes. Es wird allen Teilnehmern der Wettkämpfe durch schriftliche Kommunikation (in der Regel per E-Mail) bekannt gegeben.

1.2 Ergänzend gelten die Regeln der Coronaschutzverordnung und eines Rahmenkonzeptes für den Sportbetrieb des jeweiligen Bundeslandes sowie sonstige lokale Anordnungen in der jeweils geltenden Fassung. Ebenso sind weitergehende Regelungen auf Grund von Nutzungsbedingungen zu beachten. Im Folgenden ist unter dem Begriff „Corona-Regeln“ die Gesamtheit der Schutz- und Hygienemaßnahmen gemäß diesem Konzept, den staatlichen Regeln, behördlichen Anordnungen und evtl. Nutzungsbedingungen gemeint.

1.3 Sofern die Veranstaltung in einer gastronomischen Einrichtung stattfindet, gelten zusätzlich die für den Betrieb gastronomischer Einrichtungen existierenden staatlichen Regelungen und behördlichen Vorgaben, für deren Umsetzung der Betreiber verantwortlich ist. Diesbezüglichen Hinweisen oder Aufforderungen des Betreibers ist Folge zu leisten.

1.4 Die Corona-Regeln werden durch die ausrichtenden Vereine zusammen mit evtl. geltenden ergänzenden Regelungen im Spiellokal an einer allgemein zugänglichen Stelle durch Aushang oder Auslage allen Teilnehmern am Spielbetrieb zugänglich gemacht.

1.5 Sollten gegenüber diesem Schutz- und Hygienekonzept weitergehende Vorschriften über Schutz- und Hygienemaßnahmen gelten, hat der ausrichtende Verein diese – bezüglich der Wettkämpfe vom 4./5. September 2021 spätestens am 28. August 2021, – im Übrigen spätestens eine Woche vor dem jeweiligen Spieltermin den Gastvereinen, dem zuständigen Spielleiter und dem für den Wettkampf eingeteilten Schiedsrichter zu übersenden.

1.6 Soweit keine spezielle Regelung besteht, ist für die Durchführung der in diesem Konzept fest-gelegten Regelungen der jeweilige Ausrichter der Veranstaltung verantwortlich. Er wird hierbei vom Schiedsrichter unterstützt.

1.7 Ansprechpartner in allen Fragen zu diesem Konzept ist der Turnierleiter für Mannschaftswettkämpfe, Andreas Filmann

## 2 Zugang zum Spielbereich

2.1 Am Spielbetrieb dürfen Personen nicht teilnehmen:

- a) mit nachgewiesener akuter Covid-19-Infektion,
- b) mit Kontakt zu Covid-19-Fällen in den letzten 14 Tagen vor dem Turniertermin; zu Ausnahmen wird auf die jeweils aktuell gültigen infektionsschutzrechtlichen Vorgaben verwiesen;
- c) die einer Quarantänemaßnahme unterliegen,
- d) mit unspezifischen Allgemeinsymptomen und respiratorischen Symptomen jeder Schwere (wie z. B. Atemnot, Husten, Schnupfen) oder mit den für eine Infektion mit Covid-19-spezifischen Symptomen (Verlust des Geruchs- oder Geschmackssinnes); abweichend hiervon können Personen mit unspezifischen Allgemeinsymptomen am Spielbetrieb teilnehmen, wenn sie einen tagesaktuellen negativen Corona-Test oder eine vollständige Impfung vorweisen können.

2.2 Ferner dürfen den Spielbereich nur Personen betreten, die

- a) geimpft sind, wobei die zweite Impfung mindestens 14 Tage zurückliegen muss; bei Verwendung des Johnson & Johnson-Impfstoffs genügt eine Impfung; die Impfung ist durch Vorlage einer „Internationalen Impf- oder Prophylaxebescheinigung“ der WHO oder in digitaler Form („Impf-App“) nachzuweisen.
- b) nachweislich genesen sind, oder
- c) eine schriftliche oder elektronische Bescheinigung eines negativen Ergebnisses eines Antigen-Schnelltests oder PCR-Tests, der beim Rundenbeginn nicht älter als 48 Stunden ist, vorweisen können.

2.3 Die Anwesenheit im Spielbereich wird durch das Führen einer Teilnehmerliste (je nach behördlicher Anforderung schriftlich oder elektronisch) dokumentiert. Erfasst werden: Name, Vorname, Telefonnummer/E-Mail-Adresse des Teilnehmers sowie Zeitraum der Anwesenheit. Das Muster einer Erfassungsliste liegt als Anlage bei.

- a) Die erfassten Daten sind ausschließlich für die behördlich vorgesehenen Zwecke bestimmt. Es ist zu gewährleisten, dass unbefugte Dritte keine Kenntnis von den Daten erlangen. Sie werden spätestens einen Monat nach der Erfassung vernichtet bzw. gelöscht.
- b) Personen, die die Erhebung ihrer Kontaktdaten verweigern, dürfen das Turnierareal nicht betreten.
- c) Die am Wettkampf beteiligten Vereine stellen dem Schiedsrichter je eine Liste mit den zu erfassenden Kontaktinformationen aller Mannschaftsmitglieder (einschl. Mannschaftsführer, Betreuer etc.) zur Verfügung. Der Schiedsrichter überprüft vor Rundenbeginn die Vollständigkeit der Liste.

d) Im Übrigen ist der Heimverein für die Erfassung der Kontaktdaten sonstiger Personen verantwortlich.

2.4 Die Anwesenheit von Zuschauern, das heißt Personen, die nicht selbst am Spielbetrieb teilnehmen oder in offizieller Funktion (Schiedsrichter, Mannschaftsführer) anwesend sind, ist im gesetzlich erlaubten Rahmen zugelassen. Für sie gelten die Zugangsbeschränkungen gem. Ziff. 2.1 und 2.2 sowie die Regelung über die Erfassung der Kontaktdaten (Ziff. 2.3).

Die Höchstteilnehmerzahl wird durch die Raumgröße und die Mindestabstandsregeln derart beschränkt, dass die Einhaltung des Mindestabstands von 1,5 m zu jeder Zeit gewährleistet ist.

### **3 Einhaltung der Mindestabstandsregel**

3.1 Körperliche Kontakte zwischen Anwesenden sind generell zu vermeiden. Dies gilt auch für sportspezifische Kontakte wie Reichen der Hände zur Begrüßung, Remisvereinbarung, Aufgabe etc.

3.2 Wo immer möglich, ist ein Mindestabstand zwischen zwei Personen (einschl. d. Schiedsrichters) von 1,5 m einzuhalten. Dies gilt für das gesamte Turnierareal.

3.3 Beim Zutritt zum Spiellokal und beim Verlassen des Spiellokals sind Schlangen zu vermeiden.

3.4 Die Aufstellung der Tische und die Bestuhlung sind so zu arrangieren, dass zwischen Wett-kampfteilnehmern an zwei verschiedenen Brettern entsprechend der räumlichen Gegebenheiten ein größtmöglicher Abstand besteht.

3.5 Der Mindestabstand von 1,5 m soll nach Möglichkeit auch von Trainingsteilnehmern eingehalten werden, die am selben Brett sitzen.

### **4 Mund-Nase-Bedeckung, Maskenpflicht**

4.1 Mit Ausnahme derjenigen Zeit, in welcher der Spieler am Schachbrett sitzt, besteht ab dem Zutritt ins Spiellokal bis zum Verlassen desselben die Verpflichtung, eine FFP2-Maske als Mund-Nase-Bedeckung zu tragen. Dies betrifft insbesondere die Zeit, während ein Spieler im Spielbereich herumsteht oder -geht oder sich in anderen Bereichen des Turnierareals aufhält. Für Personen zwischen dem 6. und 16. Geburtstag genügt eine medizinische Gesichtsmaske.

4.2 Die Maskenpflicht gem. Ziff. 4.1 gilt auch für alle anderen Personen, die sich im Turnierareal aufhalten, einschließlich des Schiedsrichters, solange er nicht an seinem Arbeitstisch sitzt.

## **5 Sonstige Schutz- und Hygienevorrichtungen**

5.1 Soweit auf Grund von lokalen Bestimmungen und/oder Nutzungsbedingungen besondere Reinigungs- oder Desinfektionsmaßnahmen vorgeschrieben sind, hat der ausrichtende Verein eine ausreichende Menge hierfür benötigter Reinigungs- oder Desinfektionsmittel vorzuhalten.

5.2 Alle anwesenden Personen müssen sich vor Beginn des Spielbetriebs, d.h. insbesondere vor dem ersten Kontakt mit dem Spielmaterial, gründlich die Hände waschen oder desinfizieren.

5.3 Das Spielmaterial ist vom ausrichtenden Verein vor jedem Rundenbeginn zu reinigen.

5.4 Während der Veranstaltung muss für eine ausreichende Belüftung mit Außenluft gesorgt werden. Mindestens alle 60 Minuten muss eine Durchlüftung erfolgen. Es liegt im pflichtgemäßen Ermessen des Schiedsrichters zu entscheiden, ob während einer Lüftungspause der Wett-kampf unterbrochen und die Uhren angehalten werden.

5.5 Die Regelung, wonach elektronische Geräte während der Partie vollständig abgeschaltet sein müssen und der Spieler ein solches Gerät nicht bei sich tragen darf, gelten weiterhin und ins-besondere auch für den Fall, dass der Spieler die „Corona Warn App“ geladen hat. Die Spieler können ihre mobilen Geräte noch bis unmittelbar vor Partiebeginn in Betrieb behalten, bis beide Spieler am Brett Platz genommen haben.

5.6 Im Spielbereich ist Essen untersagt, das Trinken am Brett ist erlaubt.

## **6 Pflichten des Schiedsrichters**

6.1 Der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der Corona-Regeln im gesamten Turnierareal.

6.2 Der Schiedsrichter ist vor Ort grundsätzlich befugt, den Wettkampfbeginn zu verzögern bzw. den Wettkampf ganz abzusagen, sofern die sich aus den Corona-Regeln ergebenden Voraussetzungen für die Durchführung des Wettkampfs nicht erfüllt werden. Die sich hieraus ergebenden Konsequenzen gehen zu Lasten der Partei, die für die Schaffung der entsprechenden Voraussetzungen verantwortlich ist.

6.3 Bei Verstößen gegen die Corona-Regeln steht dem Schiedsrichter der Sanktionenkatalog des Artikels 12.9 der FIDE-Schachregeln offen. Bei beharrlicher Weigerung eines Teilnehmers, die Corona-Regeln zu befolgen, kommt Artikel 11.7 der FIDE-Schachregeln zur Anwendung. Zuschauer, die gegen diese Regelungen verstoßen, gelten als Störer (Artikel 12.7 der FIDE-Schachregeln). Die sich aus den Corona-Regeln ergebenden Pflichten und Befugnisse des Hausrechtsinhabers bleiben unberührt.

## 3. Verbandskämpfe im Schachbezirk Frankfurt

### 3.1 Bezirksoberliga

Sie erreichen die Seite der Bezirksoberliga unter  
<https://hessen.portal64.de/ergebnisse/show/2021/1331/>.

#### Runde 1 am 31.10.2021 um 14:00 Uhr

SC Matt im Park Ffm 2	-	Sabt Frankfurter TV 1860 3
FV Berkersheim 1	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	SC Bad Nauheim 2
SF Frankfurt 1921 2	-	SC Bergen-Enkheim 1922 1
SC Brett vorm Kopp Ffm 2	-	SV Frankfurt Nord 1926 2

#### Runde 2 am 07.11.2021 um 14:00 Uhr

Sabt Frankfurter TV 1860 3	-	SV Frankfurt Nord 1926 2
SC Bergen-Enkheim 1922 1	-	SC Brett vorm Kopp Ffm 2
SC Bad Nauheim 2	-	SF Frankfurt 1921 2
SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1
SC Matt im Park Ffm 2	-	FV Berkersheim 1

#### Runde 3 am 05.12.2021 um 14:00 Uhr

FV Berkersheim 1	-	Sabt Frankfurter TV 1860 3
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	SC Matt im Park Ffm 2
SF Frankfurt 1921 2	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1
SC Brett vorm Kopp Ffm 2	-	SC Bad Nauheim 2
SV Frankfurt Nord 1926 2	-	SC Bergen-Enkheim 1922 1

#### Runde 4 am 23.01.2022 um 14:00 Uhr

Sabt Frankfurter TV 1860 3	-	SC Bergen-Enkheim 1922 1
SC Bad Nauheim 2	-	SV Frankfurt Nord 1926 2
SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	SC Brett vorm Kopp Ffm 2
SC Matt im Park Ffm 2	-	SF Frankfurt 1921 2
FV Berkersheim 1	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1

#### Runde 5 am 13.02.2022 um 14:00 Uhr

Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	Sabt Frankfurter TV 1860 3
SF Frankfurt 1921 2	-	FV Berkersheim 1
SC Brett vorm Kopp Ffm 2	-	SC Matt im Park Ffm 2
SV Frankfurt Nord 1926 2	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1
SC Bergen-Enkheim 1922 1	-	SC Bad Nauheim 2

#### Runde 6 am 13.03.2022 um 14:00 Uhr

Sabt Frankfurter TV 1860 3	-	SC Bad Nauheim 2
SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	SC Bergen-Enkheim 1922 1
SC Matt im Park Ffm 2	-	SV Frankfurt Nord 1926 2
FV Berkersheim 1	-	SC Brett vorm Kopp Ffm 2
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	SF Frankfurt 1921 2

**Runde 7 am 08.05.2022 um 14:00 Uhr**

SF Frankfurt 1921 2	-	Sabt Frankfurter TV 1860 3
SC Brett vorm Kopp Ffm 2	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1
SV Frankfurt Nord 1926 2	-	FV Berkersheim 1
SC Bergen-Enkheim 1922 1	-	SC Matt im Park Ffm 2
SC Bad Nauheim 2	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1

**Runde 8 am 22.05.2022 um 14:00 Uhr**

Sabt Frankfurter TV 1860 3	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1
SC Matt im Park Ffm 2	-	SC Bad Nauheim 2
FV Berkersheim 1	-	SC Bergen-Enkheim 1922 1
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	SV Frankfurt Nord 1926 2
SF Frankfurt 1921 2	-	SC Brett vorm Kopp Ffm 2

**Runde 9 am 12.06.2022 um 14:00 Uhr**

SC Brett vorm Kopp Ffm 2	-	Sabt Frankfurter TV 1860 3
SV Frankfurt Nord 1926 2	-	SF Frankfurt 1921 2
SC Bergen-Enkheim 1922 1	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1
SC Bad Nauheim 2	-	FV Berkersheim 1
SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	SC Matt im Park Ffm 2

<b>1</b>	<b>SC Matt im Park 2</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Wagner, Dirk	1019	1906
2	Zimpfer, Andreas	1031	1903
3	Sviben, Zvonimir	1045	1885
4	Marchese, Andrea	1028	1880
5	Wilke, Jörg	63	1827
6	Mehlen, Theodor	1039	1818

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

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

<b>2</b>	<b>FV Berkersheim 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Calder, Dennis	21	1944
2	Schrader, Christian	23	1706
3	Mehl, Ulrich	3	1729
4	Schlumbohm, Nils	1	1646
5	Brunner, Andreas	8	1422
6	Widmann, Dieter	17	1366

**Mannschaftsführer:** Calder, Dennis, mf1.fv-berkersheim@schachbezirk-frankfurt.de

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

<b>3</b>	<b>Bad Vilbeler Sfr. 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Keßler, Sören Sebastian	1021	1971
2	Eiglsperger, Martin	1036	1929
3	Dittenberger, Thomas	1017	1948
4	Smit, Josip	1020	1955
5	Büscher, Henrik	92	1928
6	Hambel, Christoph	1018	1833

**Mannschaftsführer:** Eiglsperger, Martin, mf1.bad-vilbeler-sfr@schachbezirk-frankfurt.de

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

<b>4</b>	<b>SF Frankfurt 1921 2</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Ottenburg, Ralph	241	1911
2	Fernandez Egea, Andres	170	1761
3	Bergmann, Michael	1072	1753
4	Kabakci, Cem	1171	1683
5	Lehmann, Gerit	1043	1564
6	Masoudi, Kian	1183	1559

**Mannschaftsführer:** Lehmann, Gerit, mf2.sf-frankfurt@schachbezirk-frankfurt.de

**Spiellokal:** Saalbau Gallus, Frankenallee 111, 60326 Frankfurt

<b>5</b>	<b>SC Brett vorm Kopp Ffm 2</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	McAdam, Mark	206	2022
2	Barpiyeva, Gulsana	180	1930
3	Nimsch, Helmut	158	1921
4	Bagatsch, Thomas	3	1965
5	Knott, Benno	108	1835
6	Koenig, Markus	30	1819

**Mannschaftsführer:** Hinz, André, mf2.sc-bvk@schachbezirk-frankfurt.de

**Spiellokal:** Haus Dornbusch, Eschersheimer Landstraße 248, 60320 Frankfurt

<b>6</b>	<b>SV Frankfurt Nord 1926 2</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Kosak, Matjaz	1072	1844
2	Hartmann, Jörg	1017	1791
3	Ranke, Wilhelm	1026	1700
4	Gräf, Jakob Vincent	1039	1444
5	Liebske, Reiner	1021	1670
6	Kosak, Karolina	1073	1402

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

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

<b>7</b>	<b>SC Bergen-Enkheim 1922 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Zimmer, Gerald	95	1861
2	Falkenhainer, Sven	182	1792
3	Reitmeier, Markus	136	1772
4	Raumanns, Niklas	190	1644
5	Mersinger, Ralf	148	1630
6	Laufenburg, Frank	183	1585

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

**Spiellokal:** Stadthalle Bergen, Schelmenburgplatz 2, 60388 Frankfurt

<b>8</b>	<b>SC Bad Nauheim 2</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Kolker, Vladislav	1063	1851
2	Francke, Helmut	131	1887
3	Willems, Matthias	113	1911
4	Kretner, Georg-Ulrich	213	1805
5	Geiger, Michael	1075	1863
6	Hilbenz, Guntram	49	1849

**Mannschaftsführer:** Francke, Helmut, mf2.sc-bad-nauheim@schachbezirk-frankfurt.de

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

Anfahrt per Navigation: Edelweißstraße eingeben und dann den Schildern Richtung Mehrzweckhalle folgen.

Anfahrt ohne Navigation: nach Bad Nauheim-Schwalheim fahren und dort den Schildern Mehrzweckhalle folgen.

<b>9</b>	<b>SV 1926 Neu-Isenburg 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Junker, Christian	245	1984
2	Caranovic, Goran	274	1759
3	Kusic, Branko	58	1752
4	Köpfler, Boris	242	1687
5	Schuster, Mathias	177	1571
6	Fernandez Garcia, Alfonso Javier	253	1562

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

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

<b>10</b>	<b>Sabt Frankfurter TV 1860 3</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Storch, Dominik	54	1733
2	Bach, Oliver	1117	1746
3	Rettenmayr, Stefan	1163	1683
4	Euler, Uli	1015	1641
5	Thomas, Mario	64	1690
6	Riedl, Janis	1147	1646

**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	SC Matt im Park Ffm 2	**											
2	FV Berkersheim 1		**										
3	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1			**									
4	SF Frankfurt 1921 2				**								
5	SC Brett vorm Kopp Ffm 2					**							
6	SV Frankfurt Nord 1926 2						**						
7	SC Bergen-Enkheim 1922 1							**					
8	SC Bad Nauheim 2								**				
9	SV 1926 Neu-Isenburg 1									**			
10	Sabt Frankfurter TV 1860 3										**		

**DWZ-Schnitt der Mannschaften (Stammspieler):**

Mannschaft	□	# Spieler
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	1927	6
SC Brett vorm Kopp Ffm 2	1915	6
SC Matt im Park Ffm 2	1870	10
SC Bad Nauheim 2	1861	8
SV 1926 Neu-Isenburg 1	1719	6
SC Bergen-Enkheim 1922 1	1714	6
SF Frankfurt 1921 2	1705	6
Sabt Frankfurter TV 1860 3	1690	6
SV Frankfurt Nord 1926 2	1642	6
FV Berkersheim 1	1636	16

## 3.2 Bezirksliga

Sie erreichen die Seite der Bezirksliga unter  
<https://hessen.portal64.de/ergebnisse/show/2021/1333/>.

### Runde 1 am 31.10.2021 um 14:00 Uhr

SAbt Niederräder TG 1	-	SK 1858 Gießen 2
SV Oberursel 4	-	SC Bad Nauheim 3
SK Bad Homburg 1927 3	-	SC Bergen-Enkheim 1922 2
SC Eschbach im Usinger Land 1	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 1

### Runde 2 am 07.11.2021 um 14:00 Uhr

SK 1858 Gießen 2	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 1
SC Bergen-Enkheim 1922 2	-	SC Eschbach im Usinger Land 1
SC Bad Nauheim 3	-	SK Bad Homburg 1927 3
SAbt Niederräder TG 1	-	SV Oberursel 4

### Runde 3 am 05.12.2021 um 14:00 Uhr

SV Oberursel 4	-	SK 1858 Gießen 2
SK Bad Homburg 1927 3	-	SAbt Niederräder TG 1
SC Eschbach im Usinger Land 1	-	SC Bad Nauheim 3
SAbt TuS Makkabi Ffm 1	-	SC Bergen-Enkheim 1922 2

### Runde 4 am 23.01.2022 um 14:00 Uhr

SK 1858 Gießen 2	-	SC Bergen-Enkheim 1922 2
SC Bad Nauheim 3	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 1
SAbt Niederräder TG 1	-	SC Eschbach im Usinger Land 1
SV Oberursel 4	-	SK Bad Homburg 1927 3

### Runde 5 am 13.02.2022 um 14:00 Uhr

SK Bad Homburg 1927 3	-	SK 1858 Gießen 2
SC Eschbach im Usinger Land 1	-	SV Oberursel 4
SAbt TuS Makkabi Ffm 1	-	SAbt Niederräder TG 1
SC Bergen-Enkheim 1922 2	-	SC Bad Nauheim 3

### Runde 6 am 13.03.2022 um 14:00 Uhr

SK 1858 Gießen 2	-	SC Bad Nauheim 3
SAbt Niederräder TG 1	-	SC Bergen-Enkheim 1922 2
SV Oberursel 4	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 1
SK Bad Homburg 1927 3	-	SC Eschbach im Usinger Land 1

### Runde 7 am 08.05.2022 um 14:00 Uhr

SC Eschbach im Usinger Land 1	-	SK 1858 Gießen 2
SAbt TuS Makkabi Ffm 1	-	SK Bad Homburg 1927 3
SC Bergen-Enkheim 1922 2	-	SV Oberursel 4
SC Bad Nauheim 3	-	SAbt Niederräder TG 1

<b>1</b>	<b>SAbt Niederräder TG 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Schneider, Walter	64	1681
2	Taskor, Erkan	23	1673
3	Mahler, Peter	11	1715
4	Faulstich, Kurt	53	1599
5	Schulmerich, Felix	62	1533
6	Suliman, Hafiz	58	1515

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

**Spiellokal:** SAbt. NTG, Goldsteinstraße 35, 60528 Frankfurt - 1. Etage Clubraum

<b>2</b>	<b>SV Oberursel 4</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Stieg, Bastian	1058	1780
2	Nichols, Uwe	162	1677
3	Nahler, Michael	1037	1652
4	Moldenhauer, Lennart	1102	1592
5	Köpke, Carolina	1085	1560
6	Ghaznavi, Massoud	1069	1486

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

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

<b>3</b>	<b>SK Bad Homburg 1927 3</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Lebermann, Hellmuth	4	1864
2	Goetz, Jan	1116	1815
3	Gold, Jan Christian	1262	1569
4	Müller-Dargusch, Marc	1266	1703
5	Winter, Olaf	1106	1641
6	Knuplesch, Ulrich	1127	1460

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

**Spiellokal:** Vereinshaus Gonzenheim, Am Kitzenhof 4, 61352 Bad Homburg

<b>4</b>	<b>SC Eschbach im Usinger Land 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Kirchner, Stefan	114	1895
2	Kiesewetter, Ralf	1052	1812
3	Strate, Wolfgang	24	1521
4	van Kan, Thomas	183	1807
5	Krüger, Matthias	153	1536
6	Solinski, Reinert	1061	1473

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

**Spiellokal:** Schulstraße, 61250 Usingen  
Bürgerhaus Eschbach, gegenüber Sportplatz und Grundschule

<b>5</b>	<b>SAbt TuS Makkabi Ffm 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Wolf, Michael	1116	1702
2	Shkundin, Maximilian	1072	1660
3	Wyrobnik, Jean	52	1668
4	Nedlin, Gregori	1115	1625
5	Reitblatt, Josef	1121	1645
6	Tezerdi, Denis	1131	

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

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

<b>6</b>	<b>SC Bergen-Enkheim 1922 2</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Jordake, Michael	159	1549
2	Komosz, Michael	191	1541
3	Kaiser, Bernd	45	1532
4	Mehler, Christian	13	
5	Waschke, Thomas	85	1426
6	Kluge, Joscha	196	

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

**Spiellokal:** Stadthalle Bergen, Schelmenburgplatz 2, 60388 Frankfurt

<b>7</b>	<b>SC Bad Nauheim 3</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Robinson, Jack	1023	1617
2	Nagel, Norbert	219	1756
3	Klammer, Maximilian	1135	1491
4	Kohner, Martin	1054	1668
5	Olson, Philip Christoph	1105	1312
6	Guntermann, Erik	1146	1127

**Mannschaftsführer:** Olson, Philip Christoph, mf3.sc-bad-nauheim@schachbezirk-frankfurt.de

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

Anfahrt per Navigation: Edelweißstraße eingeben und dann den Schildern Richtung Mehrzweckhalle folgen.

Anfahrt ohne Navigation: nach Bad Nauheim-Schwalheim fahren und dort den Schildern Mehrzweckhalle folgen.

<b>8</b>	<b>SK 1858 Gießen 2</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Bicer, Himmet	1149	1762
2	Zimmermann, Yannis	1189	1584
3	Keil, Reinhard	59	1442
4	Beckers, Willi	1135	1602
5	Erb, Ralf-Dieter	1139	1159
6	Kühn, Leon	1196	

**Mannschaftsführer:** Arvin, Manutschehr, mf2.sk-giessen@schachbezirk-frankfurt.de

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

	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	BP	MP
1	SAbt Niederräder TG 1	**									
2	SV Oberursel 4		**								
3	SK Bad Homburg 1927 3			**							
4	SC Eschbach im Usinger Land 1				**						
5	SAbt TuS Makkabi Ffm 1					**					
6	SC Bergen-Enkheim 1922 2						**				
7	SC Bad Nauheim 3							**			
8	SK 1858 Gießen 2								**		

**DWZ-Schnitt der Mannschaften (Stammspieler):**

Mannschaft	□	# Spieler
SK Bad Homburg 1927 3	1675	6
SC Eschbach im Usinger Land 1	1674	10
SAbt TuS Makkabi Ffm 1	1660	9
SV Oberursel 4	1625	8
SAbt Niederräder TG 1	1619	9
SC Bergen-Enkheim 1922 2	1512	7
SK 1858 Gießen 2	1510	5
SC Bad Nauheim 3	1495	10

### 3.3 Bezirksklasse

**Wichtiger Hinweis:** Auch wenn es in der Paarungsliste anders ausgewiesen ist, werden alle Spiele des Blindenschachklubs Frankfurt in Frankfurt, Adlerfluchtstraße 8 ausgetragen.

Sie erreichen die Seite der Bezirksliga unter  
<https://hessen.portal64.de/ergebnisse/show/2021/1335/>.

#### Runde 1 am 31.10.2021 um 14:00 Uhr

SK Königsjäger Hungen 1	-	Sabt Frankfurter TV 1860 4
Blindenschachklub Frankfurt 1	-	SV 1926 Neu-Isenburg 2
Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	-	SC Bad Nauheim 4
SF Frankfurt 1921 3	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 2
spielfrei	-	SV Frankfurt Nord 1926 3

#### Runde 2 am 07.11.2021 um 14:00 Uhr

Sabt Frankfurter TV 1860 4	-	SV Frankfurt Nord 1926 3
SAbt TuS Makkabi Ffm 2	-	spielfrei
SC Bad Nauheim 4	-	SF Frankfurt 1921 3
SV 1926 Neu-Isenburg 2	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 2
SK Königsjäger Hungen 1	-	Blindenschachklub Frankfurt 1

#### Runde 3 am 05.12.2021 um 14:00 Uhr

Blindenschachklub Frankfurt 1	-	Sabt Frankfurter TV 1860 4
Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	-	SK Königsjäger Hungen 1
SF Frankfurt 1921 3	-	SV 1926 Neu-Isenburg 2
spielfrei	-	SC Bad Nauheim 4
SV Frankfurt Nord 1926 3	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 2

#### Runde 4 am 23.01.2022 um 14:00 Uhr

Sabt Frankfurter TV 1860 4	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 2
SC Bad Nauheim 4	-	SV Frankfurt Nord 1926 3
SV 1926 Neu-Isenburg 2	-	spielfrei
SK Königsjäger Hungen 1	-	SF Frankfurt 1921 3
Blindenschachklub Frankfurt 1	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 2

#### Runde 5 am 13.02.2022 um 14:00 Uhr

Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	-	Sabt Frankfurter TV 1860 4
SF Frankfurt 1921 3	-	Blindenschachklub Frankfurt 1
spielfrei	-	SK Königsjäger Hungen 1
SV Frankfurt Nord 1926 3	-	SV 1926 Neu-Isenburg 2
SAbt TuS Makkabi Ffm 2	-	SC Bad Nauheim 4

#### Runde 6 am 13.03.2022 um 14:00 Uhr

Sabt Frankfurter TV 1860 4	-	SC Bad Nauheim 4
SV 1926 Neu-Isenburg 2	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 2
SK Königsjäger Hungen 1	-	SV Frankfurt Nord 1926 3
Blindenschachklub Frankfurt 1	-	spielfrei
Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	-	SF Frankfurt 1921 3

**Runde 7 am 08.05.2022 um 14:00 Uhr**

SF Frankfurt 1921 3	-	Sabt Frankfurter TV 1860 4
spielfrei	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 2
SV Frankfurt Nord 1926 3	-	Blindenschachklub Frankfurt 1
SAbt TuS Makkabi Ffm 2	-	SK Königsjäger Hungen 1
SC Bad Nauheim 4	-	SV 1926 Neu-Isenburg 2

**Runde 8 am 22.05.2022 um 14:00 Uhr**

Sabt Frankfurter TV 1860 4	-	SV 1926 Neu-Isenburg 2
SK Königsjäger Hungen 1	-	SC Bad Nauheim 4
Blindenschachklub Frankfurt 1	-	SAbt TuS Makkabi Ffm 2
Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	-	SV Frankfurt Nord 1926 3
SF Frankfurt 1921 3	-	spielfrei

**Runde 9 am 12.06.2022 um 14:00 Uhr**

spielfrei	-	Sabt Frankfurter TV 1860 4
SV Frankfurt Nord 1926 3	-	SF Frankfurt 1921 3
SAbt TuS Makkabi Ffm 2	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 2
SC Bad Nauheim 4	-	Blindenschachklub Frankfurt 1
SV 1926 Neu-Isenburg 2	-	SK Königsjäger Hungen 1

<b>1</b>	<b>SK Königsjäger Hungen 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Moritz, Dennis	21	1791
2	Hagel, Stephan	62	1524
3	Klassen, Nikolai	159	1504
4	Humme, Mirko	1	1469
5	Eckhoff, Mathias	124	1320
6	Klein, Simon	129	1280

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

**Spiellokal:** Kulturzentrum Hungen, Am Zwenger 8, 35410 Hungen

<b>2</b>	<b>Blindenschachklub Frankfurt 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Gutzeit, Kurt	44	1832
2	Asbrand, Günter	32	1636
3	Reitz, Thomas	33	1584
4	Eberle, Dieter	36	1559
5	Hahn, Rainer	4	1477
6	Hoffmann, Paul	24	1187

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

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

Unser Schach-Raum befindet sich links hinter dem Haupthaus in der Werkstatt-Galerie 37 mit ebenerdigen Eingang.

<b>3</b>	<b>Bad Vilbeler Sfr. 1985 2</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Besirevic, Adem	1022	1722
2	Hitzer, Dieter	1000	1694
3	Schultheiß, Joachim	106	1672
4	Stoll, Ulrich	97	1591
5	Witt, Mauricio	1038	1388
6	Willenbring, Jens-Dirk	1002	1519

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

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

<b>4</b>	<b>SF Frankfurt 1921 3</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Fischer, Lutz	1024	1727
2	Staeger, Tim	1182	1642
3	Grötzinger, Waldemar	1067	1583
4	Niedermowe, Dirk	1052	1545
5	Stulken, Dietmar	1041	1313
6	Leicht, Thomas	1048	1386

**Mannschaftsführer:** Staeger, Tim, mf3.sf-frankfurt@schachbezirk-frankfurt.de

**Spiellokal:** Saalbau Gallus, Frankenallee 111, 60326 Frankfurt

<b>6</b>	<b>SV Frankfurt Nord 1926 3</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Bork, Siegfried	1009	1745
2	Merten, Rainer	1024	1601
3	Fetzner, Frank	1046	1594
4	Klostermeyer, Bernd	1018	1627
5	Meyer, Klaus	1025	1630
6	Gräf, Kilian Gabriel	1041	1315

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

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

<b>7</b>	<b>SAbt TuS Makkabi Ffm 2</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Bondarevsky, Alexander	1046	1435
2	Bondarevsky, David	1047	1386
3	Rohatgi, Kushagra	1127	1280
4	Zhao, Yunsheng	1125	1159
5	Schwick, Liron	1134	760
6	Tepedibi, Tayfun	1133	

**Mannschaftsführer:** Bondarevsky, Alexander, mf2.sabt-makkabi@schachbezirk-frankfurt.de

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



<b>8</b>	<b>SC Bad Nauheim 4</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Heiden, Stefan	70	1584
2	Plötz, Hans-Jürgen	169	1448
3	Leonard, Etienne Peter	1128	1503
4	Greiner, Erwin	1158	1748
5	Winkler, Sebastian	1026	1342
6	Greiner, Philipp	1095	

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

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

Anfahrt per Navigation: Edelweißstraße eingeben und dann den Schildern Richtung Mehrzweckhalle folgen.

Anfahrt ohne Navigation: nach Bad Nauheim-Schwalheim fahren und dort den Schildern Mehrzweckhalle folgen.

<b>9</b>	<b>SV 1926 Neu-Isenburg 2</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Belsner, Viktor	301	1644
2	Fidelak, Wolfgang	270	1626
3	Bergner, Matthias	260	1550
4	Sacher, Dieter	251	1514
5	Mack, Jürgen	262	1418
6	Heusinger, Robert	19	1458

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

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

<b>10</b>	<b>Sabt Frankfurter TV 1860 4</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Raab, Hendrik	2	1649
2	Zhu, Andy	1097	1535
3	Hufeld, Johannes	1161	1439
4	Badan, Tarkan	1136	1461
5	Siebert, Jan Patrick	1148	1403
6	Matsoukas, Konstantinos	1153	1291

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

**DWZ-Schnitt der Mannschaften (Stammspieler):**

Mannschaft	□	# Spieler
Bad Vilbeler Sfr. 1985 2	1598	6
SV Frankfurt Nord 1926 3	1585	6
Blindenschachklub Frankfurt 1	1546	10
SV 1926 Neu-Isenburg 2	1535	10
SF Frankfurt 1921 3	1533	6
SC Bad Nauheim 4	1525	8
SK Königsjäger Hungen 1	1481	6
Sabt Frankfurter TV 1860 4	1463	6
SAbt TuS Makkabi Ffm 2	1204	8

### 3.4 Kreisliga

Sie erreichen die Seite der Kreisliga unter  
<https://hessen.portal64.de/ergebnisse/show/2021/1337/>

#### Runde 1 am 31.10.2021 um 14:00 Uhr

SC Matt im Park Ffm 3	-	SK 1858 Gießen 3
SV Oberursel 5	-	SC Bad Nauheim 5
Bad Vilbeler Sfr. 1985 3	-	spielfrei
Königliche Trakehner Frankfurt Karbo 2020 1	-	SK Bad Homburg 1927 4

#### Runde 2 am 07.11.2021 um 14:00 Uhr

SK 1858 Gießen 3	-	SK Bad Homburg 1927 4
spielfrei	-	Königliche Trakehner Frankfurt Karbo 2020 1
SC Bad Nauheim 5	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 3
SC Matt im Park Ffm 3	-	SV Oberursel 5

#### Runde 3 am 05.12.2021 um 14:00 Uhr

SV Oberursel 5	-	SK 1858 Gießen 3
Bad Vilbeler Sfr. 1985 3	-	SC Matt im Park Ffm 3
Königliche Trakehner Frankfurt Karbo 2020 1	-	SC Bad Nauheim 5
SK Bad Homburg 1927 4	-	spielfrei

#### Runde 4 am 23.01.2022 um 14:00 Uhr

SK 1858 Gießen 3	-	spielfrei
SC Bad Nauheim 5	-	SK Bad Homburg 1927 4
SC Matt im Park Ffm 3	-	Königliche Trakehner Frankfurt Karbo 2020 1
SV Oberursel 5	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 3

#### Runde 5 am 13.02.2022 um 14:00 Uhr

Bad Vilbeler Sfr. 1985 3	-	SK 1858 Gießen 3
Königliche Trakehner Frankfurt Karbo 2020 1	-	SV Oberursel 5
SK Bad Homburg 1927 4	-	SC Matt im Park Ffm 3
spielfrei	-	SC Bad Nauheim 5

#### Runde 6 am 13.03.2022 um 14:00 Uhr

SK 1858 Gießen 3	-	SC Bad Nauheim 5
SC Matt im Park Ffm 3	-	spielfrei
SV Oberursel 5	-	SK Bad Homburg 1927 4
Bad Vilbeler Sfr. 1985 3	-	Königliche Trakehner Frankfurt Karbo 2020 1

#### Runde 7 am 08.05.2022 um 14:00 Uhr

Königliche Trakehner Frankfurt Karbo 2020 1	-	SK 1858 Gießen 3
SK Bad Homburg 1927 4	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 3
spielfrei	-	SV Oberursel 5
SC Bad Nauheim 5	-	SC Matt im Park Ffm 3

<b>1</b>	<b>SC Matt im Park Ffm 3</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Hupfeld, Lorenz	1032	1431
2	Panosch, Walter	1000	1607
3	Schmitt, Herbert	1007	1545
4	Girstmair, Stefan	1041	1467

**Mannschaftsführer:** Girstmair, Stefan, mf3.sc-matt-im-park@schachbezirk-frankfurt.de

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

<b>2</b>	<b>SV Oberursel 5</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Rotärmel, Leonie	1155	1266
2	Winter, Thomas	1105	1321
3	Viebahn, Tim	1130	1183
4	Moldenhauer, Nils	1103	1271

**Mannschaftsführer:** Tobias, Christian, mf5.sv-oberursel@schachbezirk-frankfurt.de

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

<b>3</b>	<b>Bad Vilbeler Sfr. 1985 3</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Hanka, Katrin	115	1366
2	Müller, Winfried	80	1263
3	Güting, Titus	1042	
4	Wachter, Peter	1006	1211

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

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

<b>4</b>	<b>Königliche Trakehner Frankfurt Karbo 2020 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Rohde, Joachim		4 1984
2	Winand, Edgar		7 1850
3	Boehm, Hans-Peter		8 1875
4	Brücken, Siegfried		9 1555

**Mannschaftsführer:** Winand, Edgar, mf1.kt-karbo@schachbezirk-frankfurt.de

**Spiellokal:** Saalbau Nidda, Harheimer Weg 18-22, 60437 Frankfurt-Bonames

<b>5</b>	<b>SK Bad Homburg 1927 4</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Jäger, Stefan	1247	1673
2	Mandalka, Justus	1194	1536
3	Pichl, Christoph	1253	1554
4	Benz, Jürgen	1197	1498

**Mannschaftsführer:** Peter, Jan, mf456@schachklub-bad-homburg.de

**Spiellokal:** Vereinshaus Gonzenheim, Am Kitzenhof 4, 61352 Bad Homburg

7	SC Bad Nauheim 5	Passnummer	DWZ
	1 Germann, Phil	1162	974
	2 Richter, Edgar	130	1174
	3 Völkel, Sven	1102	1152
	4 Kleinehanding, Manfred	1083	1084

**Mannschaftsführer:** Plötz, Hans-Jürgen, mf5.sc-bad-nauheim@schachbezirk-frankfurt.de

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

8	SK 1858 Gießen 3	Passnummer	DWZ
	1 Himmelpacht, Maxim	1137	1511
	2 Donle, Ekkehardt	1140	1218
	3 Donle, Julius	1129	1034
	4 Kuhn, Oliver	1169	

**Mannschaftsführer:** Donle, Ekkehardt, mf3.sk-giessen@schachbezirk-frankfurt.de

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

	Mannschaft	1	2	3	4	5	7	8	BP	MP
1	<u>SC Matt im Park Ffm 3</u>	**								
2	<u>SV Oberursel 5</u>		**							
3	<u>Bad Vilbeler Sfr. 1985 3</u>			**						
4	<u>Königl. Trakehner Ffm Karbo 2020 1</u>				**					
5	<u>SK Bad Homburg 1927 4</u>					**				
7	<u>SC Bad Nauheim 5</u>						**			
8	<u>SK 1858 Gießen 3</u>							**		

**DWZ-Schnitt der Mannschaften (Stammspieler):**

Mannschaft	□	# Spieler
Königliche Trakehner Frankfurt Karbo 2020 1	1816	4
SK Bad Homburg 1927 4	1565	4
SC Matt im Park Ffm 3	1513	9
Bad Vilbeler Sfr. 1985 3	1280	4
SV Oberursel 5	1260	4
SK 1858 Gießen 3	1254	3
SC Bad Nauheim 5	1096	5

### 3.5 Kreisklasse

Sie erreichen die Seite der Kreisklasse unter  
<https://hessen.portal64.de/ergebnisse/show/2021/1339/>

#### Runde 1 am 31.10.2021 um 14:00 Uhr

Sabt Frankfurter TV 1860 5	-	spielfrei
SV Oberursel 6	-	SK Bad Homburg 1927 6
Bad Vilbeler Sfr. 1985 4	-	SK Bad Homburg 1927 5
Sportfreunde Fortuna Dreieich 2009 1	-	SV Frankfurt Nord 1926 4

#### Runde 2 am 07.11.2021 um 14:00 Uhr

spielfrei	-	SV Frankfurt Nord 1926 4
SK Bad Homburg 1927 5	-	Sportfreunde Fortuna Dreieich 2009 1
SK Bad Homburg 1927 6	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 4
Sabt Frankfurter TV 1860 5	-	SV Oberursel 6

#### Runde 3 am 05.12.2021 um 14:00 Uhr

SV Oberursel 6	-	spielfrei
Bad Vilbeler Sfr. 1985 4	-	Sabt Frankfurter TV 1860 5
Sportfreunde Fortuna Dreieich 2009 1	-	SK Bad Homburg 1927 6
SV Frankfurt Nord 1926 4	-	SK Bad Homburg 1927 5

#### Runde 4 am 23.01.2022 um 14:00 Uhr

spielfrei	-	SK Bad Homburg 1927 5
SK Bad Homburg 1927 6	-	SV Frankfurt Nord 1926 4
Sabt Frankfurter TV 1860 5	-	Sportfreunde Fortuna Dreieich 2009 1
SV Oberursel 6	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 4

#### Runde 5 am 13.02.2022 um 14:00 Uhr

Bad Vilbeler Sfr. 1985 4	-	spielfrei
Sportfreunde Fortuna Dreieich 2009 1	-	SV Oberursel 6
SV Frankfurt Nord 1926 4	-	Sabt Frankfurter TV 1860 5
SK Bad Homburg 1927 5	-	SK Bad Homburg 1927 6

#### Runde 6 am 13.03.2022 um 14:00 Uhr

spielfrei	-	SK Bad Homburg 1927 6
Sabt Frankfurter TV 1860 5	-	SK Bad Homburg 1927 5
SV Oberursel 6	-	SV Frankfurt Nord 1926 4
Bad Vilbeler Sfr. 1985 4	-	Sportfreunde Fortuna Dreieich 2009 1

#### Runde 7 am 08.05.2022 um 14:00 Uhr

Sportfreunde Fortuna Dreieich 2009 1	-	spielfrei
SV Frankfurt Nord 1926 4	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 4
SK Bad Homburg 1927 5	-	SV Oberursel 6
SK Bad Homburg 1927 6	-	Sabt Frankfurter TV 1860 5

<b>1</b>	<b>Sabt Frankfurter TV 1860 5</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Ahmed, Moawis	1179	
2	Benadi, Samy-Souheil	1180	
3	Klees, Verena	1181	
4	Peters, Bijan	1182	

**Mannschaftsführer:** Klees, Verena, mf5.sabt-ftv@schachbezirk-frankfurt.de

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

<b>2</b>	<b>SV Oberursel 6</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Liu, Ruian Ray	1151	1102
2	Fischer, Frederik	1127	950
3	Knez, Lucas	1124	1088
4	Neininger, Pascal	1172	1036

**Mannschaftsführer:** Fischer, Frederik, mf6.sv-oberursel@schachbezirk-frankfurt.de

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

<b>3</b>	<b>Bad Vilbeler Sfr. 1985 4</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Haas, Dieter	15	1284
2	Atwal, Lovis	1029	1520
3	Eiglsperger, Julius	1033	1102
4	Habibzadeh, Vahid	1045	

**Mannschaftsführer:** Haas, Dieter, mf4.bad-vilbeler-sfr@schachbezirk-frankfurt.de

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

<b>4</b>	<b>Sportfreunde Fortuna Dreieich 2009 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Weingärtner, Clemens	1	
2	Weidl, Katharina	10	
3	Weingärtner, Martin	11	
4	von Deessen, Patrick	8	

**Mannschaftsführer:** Weingärtner, Clemens, mf1.sfr-fortuna-dreieich@schachbezirk-frankfurt.de

**Spiellokal:** Haus des Lebenslangen Lernens - Campus Dreieich, Frankfurter Str. 160-166, 63303 Dreieich - Raum: 4.006

<b>5</b>	<b>SV Frankfurt Nord 1926 4</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Jiang, Philipp	1065	1167
2	Koch, Laura	1052	1303
3	Baumann, Christoph	1058	1104
4	Breit, Jens	1062	

**Mannschaftsführer:** Baumann, Christoph, mf4.sv-frankfurt-nord@schachbezirk-frankfurt.de

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

6	SK Bad Homburg 1927 5	Passnummer	DWZ
	1 Peter, Jan	1249	1276
	2 Pflugbeil, Julian	1196	1326
	3 Schaack, Frank	1136	898
	4 Wesselbaum, Malte	1167	1106

**Mannschaftsführer:** Peter, Jan, mf456@schachklub-bad-homburg.de

**Spiellokal:** Vereinshaus Gonzenheim, Am Kitzenhof 4, 61352 Bad Homburg

7	SK Bad Homburg 1927 6	Passnummer	DWZ
	1 Negru, Maximilian	1092	1325
	2 Glavev, Danail	1263	891
	3 Thaler, Regina	1090	1231
	4 Hees, Robin	1276	

**Mannschaftsführer:** Peter, Jan, mf456@schachklub-bad-homburg.de

**Spiellokal:** Vereinshaus Gonzenheim, Am Kitzenhof 4, 61352 Bad Homburg

#	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	BP	MP
1	Sabt Frankfurter TV 1860 5	**								
2	SV Oberursel 6		**							
3	Bad Vilbeler Sfr. 1985 4			**						
4	Sportfreunde Fortuna Dreieich 2009 1				**					
5	SV Frankfurt Nord 1926 4					**				
6	SK Bad Homburg 1927 5						**			
7	SK Bad Homburg 1927 6							**		

**DWZ-Schnitt der Mannschaften (Stammspieler):**

Mannschaft	□	# Spieler
Bad Vilbeler Sfr. 1985 4	1302	3
SV Frankfurt Nord 1926 4	1191	4
SK Bad Homburg 1927 5	1152	4
SK Bad Homburg 1927 6	1149	3
SV Oberursel 6	1044	4
Sabt Frankfurter TV 1860 5		
Sfr. Fortuna Dreieich 2009 1		



## 4. 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). Die Informationen zur Regelauslegung und die Ausschreibung finden Sie unter <https://hessen.portal64.de/ergebnisse/show/2021/1269/rundschreiben/>. Es werden jeweils zwei Spiele pro Spieltag ausgetragen – das erste, wie im Spielplan angegeben, das zweite mit vertauschten Farben. Sie erreichen die Jugendliga unter <https://hessen.portal64.de/ergebnisse/show/2021/1269/>

### Runde 1 am 02.10.2021 um 10:00 Uhr

Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	SV Oberursel 1
Sabt Frankfurter TV 1860 1	-	SV Frankfurt Nord 1926 1
SC Bad Nauheim 1	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1
SK Bad Homburg 1927 2	-	SK Bad Homburg 1927 1

### Runde 2 am 27.11.2021 um 10:00 Uhr

SV Oberursel 1	-	SK Bad Homburg 1927 1
SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	SK Bad Homburg 1927 2
SV Frankfurt Nord 1926 1	-	SC Bad Nauheim 1
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	Sabt Frankfurter TV 1860 1

### Runde 3 am 11.12.2021 um 10:00 Uhr

Sabt Frankfurter TV 1860 1	-	SV Oberursel 1
SC Bad Nauheim 1	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1
SK Bad Homburg 1927 2	-	SV Frankfurt Nord 1926 1
SK Bad Homburg 1927 1	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1

### Runde 4 am 15.01.2022 um 10:00 Uhr

SV Oberursel 1	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1
SV Frankfurt Nord 1926 1	-	SK Bad Homburg 1927 1
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	SK Bad Homburg 1927 2
Sabt Frankfurter TV 1860 1	-	SC Bad Nauheim 1

### Runde 5 am 19.02.2022 um 10:00 Uhr

SC Bad Nauheim 1	-	SV Oberursel 1
SK Bad Homburg 1927 2	-	Sabt Frankfurter TV 1860 1
SK Bad Homburg 1927 1	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1
SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	SV Frankfurt Nord 1926 1

### Runde 6 am 05.03.2022 um 10:00 Uhr

SV Oberursel 1	-	SV Frankfurt Nord 1926 1
Bad Vilbeler Sfr. 1985 1	-	SV 1926 Neu-Isenburg 1
Sabt Frankfurter TV 1860 1	-	SK Bad Homburg 1927 1
SC Bad Nauheim 1	-	SK Bad Homburg 1927 2

**Runde 7 am 05.03.2022 um 14:00 Uhr**

SK Bad Homburg 1927 2	-	SV Oberursel 1
SK Bad Homburg 1927 1	-	SC Bad Nauheim 1
SV 1926 Neu-Isenburg 1	-	Sabt Frankfurter TV 1860 1
SV Frankfurt Nord 1926 1	-	Bad Vilbeler Sfr. 1985 1

**1 Bad Vilbeler Sfr. 1985 1 Passnummer DWZ**

1 Eiglsperger, Julius	1033	1102
2 Horsch, Maximilian	1032	
3 Horsch, Louis	1031	
4 Ludwig, Robert	1028	

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

**Spiellokal:** Seniorentreff der Arbeiterwohlfahrt, Wiesengasse 2, 61118 Bad Vilbel

**2 Sabt Frankfurter TV 1860 1 Passnummer DWZ**

1 Matsoukas, Konstantinos	1153	1291
2 Wagner, Felix	1171	982
3 Yang, Zhifei	1168	
4 Wersing, Linus	1167	

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

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

**3 SC Bad Nauheim 1 Passnummer DWZ**

1 Ulowetz, Julius	1125	954
2 Lekic, Fabian	1129	
3 Mondoloni, Florian	1091	
4 Hochmuth, Lukas Emanuel	1136	

**Mannschaftsführer:** Nagel, Norbert

**Spiellokal:** Altes Rathaus, Marktplatz 2, 61231 Bad Nauheim

**4 SK Bad Homburg 1927 2 Passnummer DWZ**

1 Beier, Martin	1241	1026
2 Belin, Anton	1280	
3 Kukhtichev, Maksim	1268	
4 Markarov, Davit	1259	

**Mannschaftsführer:** Goetz, Jan

**Spiellokal:** Vereinshaus Gonzenheim, Am Kitzenhof 4, 61352 Bad Homburg

<b>5</b>	<b>SK Bad Homburg 1927 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Hilbenz, Philipp	1191	1015
2	Hasenpflug, Till	1201	979
3	Peter, Eric	1170	875
4	Markarov, Artur	1250	

**Mannschaftsführer:** Goetz, Jan

**Spiellokal:** Vereinshaus Gonzenheim, Am Kitzenhof 4, 61352 Bad Homburg

<b>6</b>	<b>SV 1926 Neu-Isenburg 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Inan, Emir	288	1176
2	Bovet, Dregen	279	855
3	Kintrup, Kiran Adil	296	729
4	Inan, Hamza	300	

**Mannschaftsführer:** Fernandez Garcia, Alfonso Javier

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

<b>7</b>	<b>SV Frankfurt Nord 1926 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Tsirigotis, Andreas	1074	904
2	Li, Linjun	1081	920
3	Kempe, Armin	1051	807
4	Alnsour, Jafar	1084	751

**Mannschaftsführer:** Dreis, Volker

**Spiellokal:** Heinrich-Becker-Straße 23, 60437 Frankfurt  
Vereinsheim des TuS Nieder-Eschbach "Am Eschbach"

<b>8</b>	<b>SV Oberursel 1</b>	<b>Passnummer</b>	<b>DWZ</b>
1	Fischer, Frederik	1127	950
2	Joshi, Kanad	1177	
3	Fang, Borui	1145	
4	Liu, Jonas	1186	

**Mannschaftsführer:** Falk, Thomas

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

#	Mannschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	BP	MP
1	<u>Bad Vilbeler Sfr. 1985 1</u>	**									
2	<u>Sabt Frankfurter TV 1860 1</u>		**								
3	<u>SC Bad Nauheim 1</u>			**							
4	<u>SK Bad Homburg 1927 2</u>				**						
5	<u>SK Bad Homburg 1927 1</u>					**					
6	<u>SV 1926 Neu-Isenburg 1</u>						**				
7	<u>SV Frankfurt Nord 1926 1</u>							**			
8	<u>SV Oberursel 1</u>								**		

## 5. Ordnungen und Regelwerke

### 5.1 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“, „Bezirkssliga“, „Bezirkssoberliga“
- 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. Genaueres 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 Bezirks 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 Bezirks 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 Bezirks 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 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 Ehrenvorsitzenden
- 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 I 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 Stimmgleichheit 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 Bezirk-Bereichs 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 Stimmengleichheit 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.

## **5.2 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**

Die Spielberechtigung zu Einzel- und Mannschaftswettkämpfen innerhalb des Bezirk-5-Turnierbereiches 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 Stichkampf 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**

Für die Bedenkzeitregelung der Verbandskämpfe findet Ziffer 5.5 a) Anwendung

für die Bezirksoberliga ab der Saison 2020/21,  
für die Bezirksliga ab der Saison 2021/22,  
für die Bezirksklasse ab der Saison 2022/23,  
für die Kreisliga ab der Saison 2023/24.

Findet Ziffer 5.5 a) keine Anwendung, wird Ziffer 5.5 b) angewendet.

a) Bei den Verbandskämpfen stehen pro Spieler für die ersten 40 Züge jeder Partie 100 Minuten zur Verfügung, dann für den Rest der Partie zuzüglich 50 Minuten, mit einem Zeitinkrement von 30 Sekunden pro Zug ab dem ersten Zug.

b) 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.

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

### **8.4. Erstattung**

Die Protestgebühren werden zurückgezahlt, wenn dem Protest stattgegeben wird.

### **8.5. Zeitraum**

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

### **8.6. Ausnahmen**

Für Tagesturniere 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. 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-Turnieren 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 22.00 Uhr auf elektronischem Wege an den TLfM zu melden. Der TLfM bestimmt das konkrete Meldeverfahren und gibt es vor Beginn der Saison verbindlich bekannt. Für die Ergebnismeldung ist der Verein der Heimmannschaft verantwortlich.

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 kampfloze 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 im Wiederholungsfalle eine Ordnungsgebühr von Euro 10,- erhoben. Falls am selben Wettkampftag mehrere Mannschaften eines Vereines gegen die Pflicht der ordnungsgemäßen Ergebnismeldung verstoßen, so wird dies nur als ein einziger Turnierordnungsverstoß gewertet.

## **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 Abstiegs-kämpfe.

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 oder ein Brett ohne Nennung eines Spielers freigelassen 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.

## **5.3 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 losen. 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“.

## 5.4 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:

<https://www.schachbund.de/srk-downloads.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 Zugszähler 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 Zügezahl 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 Nebenräume 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 irgendeine 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 gefallenes 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 algebraischer 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.

