

# Turnierordnung für den Schachkreisverband Hof-Bayreuth-Kulmbach

## **A. Spielbetrieb und Spielberechtigung**

1. Meisterschaften
2. Spielberechtigung
3. Einzelmeisterschaften allgemeine Klasse
4. Einzelmeisterschaft der Damen und Mädchen
5. Einzelmeisterschaft der Jugend
6. Einzelmeisterschaft der Senioren
7. Pokaleinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
8. Blitzeinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
9. Blitzeinzelmeisterschaft der Jugend
10. Schnellschacheinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
11. Schnellschacheinzelmeisterschaft der Jugend
12. Mannschaftsmeisterschaft der Kreisklassen A, B und C
13. Zulassung von Mannschaften
14. Mannschaftsmindeststärke
15. Betreuer der Jugendlichen und Mannschaftsführer der Jugendmannschaften
16. Mannschaftsaufstellung
17. Nachmeldung von Spielern
18. Spielgemeinschaften
19. Einsatz von Spielern
20. Auslosung und Paarungen
21. Spieltermine und Spieltage
22. Heimrecht
23. Ergebniswertung
24. Wettkampfleitung
25. Ergebnismeldung
26. Mannschaftspokalmeisterschaft
27. Mannschaftsmeisterschaft der Jugend
28. Blitzmannschaftsmeisterschaft und Schnellschachmannschaftsmeisterschaft allgemeine Klasse

## **B. Spielordnungen**

29. Spielregeln
30. Bedenkzeit
31. Rücktritt von Spielern und Mannschaften
32. Strafen
33. Leitung der Wettkämpfe
34. Proteste, Beschwerden, Berufungen
35. Startgeld und Fahrtkosten

## **A. Spielbetrieb und Spielberechtigung**

### 1. Meisterschaften

Im Schachkreisverband Hof-Bayreuth-Kulmbach werden alljährlich folgende Meisterschaften angeboten:

#### 1.1. Einzelmeisterschaften

- a) Einzelmeisterschaften allgemeine Klasse
- b) Einzelmeisterschaft der Damen und Mädchen
- c) Einzelmeisterschaft der Jugend
- d) Einzelmeisterschaft der Senioren
- e) Pokaleinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
- f) Blitzeinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
- g) Blitzeinzelmeisterschaft der Jugend
- h) Schnellschacheinzelmeisterschaft allgemeine Klasse
- i) Schnellschacheinzelmeisterschaft der Jugend

## 1.2. Mannschaftsmeisterschaften

- a) Mannschaftsmeisterschaft der Kreisklassen A, B und C
- b) Pokalmannschaftsmeisterschaft
- c) Mannschaftsmeisterschaft der Jugend
- d) Blitzmannschaftsmeisterschaft allgemeine Klasse
- e) Schnellschachmannschaftsmeisterschaft allgemeine Klasse

## 2. Spielberechtigung

2.1. Teilnahmeberechtigt an den Wettkämpfen des Schachkreisverbandes sind nur die Mitglieder der dem Schachkreisverband angeschlossenen Untergliederungen, die ihre Verpflichtungen gegenüber dem Schachkreisverband, dem Bezirksverband Oberfranken, dem BSB und dem BLSV erfüllt haben. Die Mitglieder müssen dem BSB und dem BLSV ordnungsgemäß gemeldet sein.

2.2. Als Berechtigungsnachweis gilt die Spielgenehmigungsnummer (ZPS-Nummer) des DSB.

2.3. Es gelten die Spielgenehmigungsordnung des DSB und die Mitgliederverwaltungsordnung des BSB.

2.4. Ein Spieler ist nur für den Verein spielberechtigt, für den er aktiv (nicht passiv!) gemeldet ist.

2.5. Für die Erteilung einer „Vorläufigen Spielgenehmigung“ im Schachkreisverband muss dem SKVB-Spielleiter eine Kopie des Antrags an den Referenten für Mitgliedererfassung des BVO zugeschickt werden. Nach Eingang der Meldung – auch telefonischer Vorankündigung – (wenigstens 1 Tag vor dem Wettkampf) kann der Spieler sofort eingesetzt werden.

2.6. Wechselt ein Spieler eines Vereins des Schachkreisverbandes zu einem anderen Verein des Schachkreisverbandes, so ist er im neuen Verein erst nach einer Sperrfrist von 3 Monaten nach der Ummeldung spielberechtigt. Dies gilt nicht, wenn der Wechsel in der Zeit vom 1. Mai bis 31. Juli erfolgt und entsprechend mit der Freigabeerklärung des alten Vereins gemeldet wurde. Sollte in dieser Frist die Freigabe nicht erteilt werden, so ist dies gegenüber dem SKVB-Spielleiter und Referenten für Mitgliedererfassung des BVO zu begründen.

2.7. Bei einem Wechsel nach dem 31. Juli beginnt die Sperre ab dem 1. Oktober (Beginn des Spieljahres). Der bisherige Verein stellt eine Freigabeerklärung aus, wenn der wechselnde Spieler seine Verpflichtungen gegenüber dem Verein nachgekommen ist. Die Freigabeerklärung ist innerhalb von drei Monaten nach dem Wechseldatum auszustellen. Sollte diese verweigert werden, so ist dies gegenüber dem SKVB-Spielleiter und Referenten für Mitgliedererfassung des BVO zu begründen.

## 3. Einzelmeisterschaften allgemeine Klasse

3.1. Die Einzelmeisterschaften der allgemeinen Klasse werden alljährlich in 2 Turnieren angeboten:

3.1.1. Die Einzelmeisterschaft in kompakter Form wird an einem (auch verlängerten) oder zwei Wochenenden ausgetragen. Sie findet zentral an einem Spielort statt.

3.1.2. Die Einzelmeisterschaft in dezentraler Form wird in mehreren Runden ausgetragen, die sich auch über einen längeren Zeitraum des Spieljahres hinziehen können. Bei dieser Meisterschaft können die Spieler der jeweiligen Spielpaarungen Termin und Ort in gegenseitiger Übereinkunft selbst bestimmen. Bis zu einem vom SKVB-Spielleiter angesetzten Termin müssen jedoch die einzelnen Spielpaarungen gespielt sein. Können sich die Spieler nicht einigen, so gilt sowohl der Schlusstermin der jeweiligen Runde als auch der vom Schachkreisverbandsspielleiter angegebene Spielort der Runde für die Teilnehmer als verbindlich.

3.2. Die jeweiligen Turniersieger erhalten den Titel „Einzelmeister des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“. Beide Meister sind berechtigt am Meisterturnier der folgenden Oberfränkischen Einzelmeisterschaften teilzunehmen.

3.3. Bei beiden Meisterschaften wird bis zu 6 Teilnehmern ein einrundiges Turnier ausgetragen. Bei Punktgleichheit entscheidet die Wertung nach Sonneborn-Berger. Bei mehr Teilnehmern wird nach dem Schweizer System gespielt. Hier entscheidet bei Punktgleichheit die Buchholzwertung.

#### 4. Einzelmeisterschaft der Damen und Mädchen

4.1. Für diese Meisterschaft wird alljährlich ein Turnier angeboten. Der SKVB-Spielleiter setzt die Turnierform (wie 3.1.1. oder 3.1.2.) in Absprache mit den Spielerinnen fest.

4.2. Die Siegerin erhält den Titel „Damenmeisterin des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“ bzw. „Mädchenmeisterin U.. des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“.

4.3. Es gilt der Punkt 3.3. entsprechend.

4.4. Es gelten die Punkte 5.2 bis 5.5 entsprechend.

#### 5. Einzelmeisterschaft der Jugend

5.1. Die Einzelmeisterschaft der Jugend findet zeitgleich mit der Einzelmeisterschaft der allgemeinen Klasse in kompakter Form statt. Es gelten die Punkte 3.1.1. und 3.3 entsprechend.

##### 5.2. Altersklassen

Zur Bestimmung der Altersklassen gilt das Kalenderjahr am Ende des Spieljahres, also am 31. Juli.

Beträgt die Differenz zwischen diesem Kalenderjahr und dem Geburtsjahr des Jugendlichen

20 oder 19 so lautet die Altersklasse U20

18 oder 17 so lautet die Altersklasse U18

16 oder 15 so lautet die Altersklasse U16

14 oder 13 so lautet die Altersklasse U14

12 oder 11 so lautet die Altersklasse U12

10 oder 9 so lautet die Altersklasse U10

8 oder weniger so lautet die Altersklasse U8

5.3. Die Sieger der jeweiligen Altersklassen erhalten den Titel „Jugendeinzelmeister 20 . . .des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach U . . .

5.4. Auf Wunsch können jüngere Spieler in einer höheren Altersklasse starten.

5.5. Bei geringeren Teilnehmerzahlen können Altersklassen im Turnier in Gruppen zusammengefasst werden. Die Endwertung erfolgt jedoch nach Altersklassen getrennt.

#### 6. Einzelmeisterschaft der Senioren

6.1. Die Einzelmeisterschaft der Senioren wird entsprechend den Punkten 4.1 und 4.3. ausgetragen.

6.2. Zur Bestimmung der Altersklassen gilt das Kalenderjahr am Ende des Spieljahres, also am 31. Juli.

Beträgt die Differenz zwischen diesem Kalenderjahr und dem Geburtsjahr

60 oder 74 so lautet die Altersklasse Senioren

75 oder mehr so lautet die Altersklasse Nestoren

6.3. Die Sieger der jeweiligen Altersklassen erhalten den Titel „Seniorenmeister 20 . . .des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“ beziehungsweise „Nestorenmeister 20 . . . des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“.

#### 7. Pokaleinzelmeisterschaft allgemeine Klasse

##### 7.1. Spielmodus

Gespielt wird im KO-System. Bei Remis werden 2 Blitzpartien zu je 5 Minuten (beginnend mit vertauschten Farben der Pokalpartie) gespielt. Ist dann noch keine Entscheidung gefallen, so entscheidet die nächste gewonnene Blitzpartie.

7.2. Der Pokalsieger erhält den Titel „Pokaleinzelmeister 20 . . . des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“.

7.3. Der Pokalsieger und der unterlegene Pokalfinalist erhalten die Qualifikation für die folgende Pokalmeisterschaft im BVO.

## 8. Blitzeinzelmeisterschaft allgemeine Klasse

8.1. Es wird nach den gültigen FIDE-Blitzregeln gespielt

8.2. Der Turniersieger erhält den Titel „Blitzeinzelmeister 20. . . des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“.

## 9. Blitzeinzelmeisterschaft der Jugend

9.1. Es wird nach den gültigen FIDE-Blitzregeln gespielt.

9.2. Der Turniersieger jeder Altersklasse erhält den Titel „Blitzeinzelmeister 20. . . des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach U ....“

## 10. Schnellschacheinzelmeisterschaft allgemeine Klasse

10.1. Es wird nach den gültigen FIDE-Schnellschachregeln gespielt.

10.2. Der Turnierleiter legt Spielmodus und Bedenkzeit fest.

10.3. Der Turniersieger erhält den Titel „Schnellschacheinzelmeister 20. . . des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“.

## 11. Schnellschacheinzelmeisterschaft der Jugend

11.1. Es wird nach den gültigen FIDE-Schnellschachregeln gespielt.

11.2. Der Turnierleiter legt Spielmodus und Bedenkzeit fest.

11.3. Die Turniersieger der jeweiligen Altersklassen erhalten den Titel „Schnellschacheinzelmeister 20. . . des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach U . . .“.

## 12. Mannschaftsmeisterschaft der Kreisklassen A, B und C

### 12.1. Klassen

Die Mannschaftsmeisterschaften werden in folgenden Klassen ausgetragen:  
Kreisklasse A, B und C. Dabei spielt die Kreisklasse A mit Mannschaften zu jeweils acht Spielern. Die Mannschaftsstärke der folgenden Ligen legt der Kreisverbandsbeirat vor der Saison fest.

### 12.2. Kreisklasse A

12.2.1. Die Kreisklasse A spielt in der Regel mit 10 Mannschaften.

12.2.2. Meister und Vizemeister erhalten das Recht zum Aufstieg in die Bezirksliga Ost.

Sie erhalten den Titel „Mannschaftsmeister 20. . . der Kreisklasse A des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“ und „Vizemannschaftsmeister 20. . . der Kreisklasse A des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“

Sollte einer der beiden auf den Aufstieg verzichten, so rückt der dritte (vierte, fünfte,...) nach. Werden vom BVO weitere Aufstiegsplätze bzw. Ausscheidungsspiele angeboten, so sind die jeweils bestplatzierten, nicht bereits aus anderen Gründen aufstiegsberechtigten, Mannschaften für diese startberechtigt.

12.2.3. Der Tabellenletzte und –vorletzte steigt in die Kreisklasse B ab. Sollten sich keine zwei Aufsteiger aus der Kreisklasse B bereit erklären, steigt nur der Letzte ab.

12.2.4. Wird die Zahl der Mannschaften (z.B. durch nur einen oder gar keinen Absteiger aus der Bezirksliga Ost) nicht erreicht, so steigen die nächstplatzierten Mannschaften aus der Kreisklasse B auf.

12.2.5. Wird die Zahl der Mannschaften überschritten (z.B. durch drei oder mehr Absteigern aus der Bezirksliga Ost, so spielt die Kreisklasse A im Folgejahr mit 11 (bzw. 12) Mannschaften.

In diesem Folgespieljahr müssen dann so viele Mannschaften absteigen, damit die Anzahl der Mannschaften im Spieljahr darauf wieder 10 beträgt.

Es müssen jedoch niemals mehr Mannschaften absteigen, als die zu Beginn des Spieljahres, ausgehend von 2 Aufsteigern in die Bezirksliga Ost und 2 Absteigern aus der Bezirksliga Ost, festgelegten Absteigern. Das heißt

- Aus einer 10 er Liga steigen die letzten beiden ab.
- Aus einer 11 er Liga steigen höchstens die letzten drei ab.
- Aus einer 12 er Liga steigen höchstens die letzten vier ab.

### 12.3. Kreisklasse B

12.3.1. Der Meister und der Vizemeister der Kreisklasse B steigt in die Kreisklasse A auf.

12.3.2. Die Kreisklasse B spielt in der Regel mit 8 bis 10 Mannschaften.

12.3.3. Der Tabellenletzte steigt in die Kreisklasse C ab.

12.3.4. Der Schachkreisverbandsbeirat regelt darüber hinausgehenden Auf- oder Abstieg unter Beachtung der Turnierordnung.

### 12.4. Kreisklasse C

12.4.1. Der Meister der Kreisklasse C steigt in die Kreisklasse B auf.

12.4.2. Es gibt keinen Absteiger

12.4.3. Bis zu 10 Mannschaften wird in einer Gruppe gespielt. Wird die Klassenstärke überschritten, so entscheidet der Schachkreisverbandsbeirat über eine mögliche Aufteilung, bzw. eine Erhöhung der Mannschaften in der Kreisklasse B.

### 12.5. Einsatz in niedrigster Spielklasse

Spieler unter 18 Jahren, die für die jeweils niedrigste, ausgespielte Klasse gemeldet sind, können als Ersatzspieler in den höheren Mannschaften unbeschränkt eingesetzt werden ohne ihre Spielberechtigung für die Kreisklasse B bzw. C zu verlieren.

## 13. Zulassung von Mannschaften

13.1. In der Kreisklasse A dürfen höchstens zwei Mannschaften eines Vereins spielen. Würde eine weitere Mannschaft durch Erringung der Meisterschaft in eine Klasse aufsteigen, in der schon zwei Mannschaften des gleichen Vereins spielen, so unterbleibt der Aufstieg. In diesem Falle geht das Aufstiegsrecht an die nächstplatzierte aufstiegsfähige Mannschaft über. Steigt eine Mannschaft in eine Klasse ab, in der bereits 2 Mannschaften des gleichen Vereins spielen, so muss die dort schlechter platzierte Mannschaft absteigen (gilt jedoch nicht als erster Absteiger!)

13.2. Verzichtet eine Mannschaft auf ihr Aufstiegsrecht, so geht dieses auf den Nächstplatzierten über.

## 14. Mannschaftsmindeststärke

Es muss mindestens die Hälfte der Bretter mit anwesenden Spielern besetzt sein.

## 15. Betreuer der Jugendlichen und Mannschaftsführer der Jugendmannschaften

Zu jeder Veranstaltung des Schachkreisverbands sollte ein Erwachsener (über 18) die Jugendspieler seines Vereins betreuen, zu jedem Mannschaftskampf der Jugendlichen muss ein erwachsener Mannschaftsführer anwesend sein.

## 16. Mannschaftsaufstellung

16.1. Die Vereine haben bis zu einem vom SKVB-Spielleiter festgesetzten Termin die Reihenfolge der Spieler einer jeden Mannschaft und deren Ersatzspieler mit Vornamen, Zunamen, Spielberechtigungsnummer und DWZ in Textform zu melden. Bei Jugendmannschaften muss für jeden Spieler auch das Geburtsjahr angegeben werden.

16.2. Die Zahl der zu meldenden Spieler einer jeden Mannschaft wird auf 20 beschränkt. Diese Einschränkung gilt nicht für die niedrigste Vollmannschaft eines Vereins und ebenso nicht für Mannschaften der niedrigsten ausgespielten Kreisklasse und Jugendmannschaften.

16.3. Die Spieler sollten in der Reihenfolge gemäß ihrer DWZ gemeldet werden. Auf keinen Fall dürfen nachrangige Spieler besser als 300 DWZ-Punkte als vor ihnen gemeldete Spieler sein. Andernfalls wird die Mannschaftsmeldung vom SKVB-Spielleiter zurückgewiesen und muss binnen einer Woche neu in Textform

dem SKVB-Spielleiter übersendet werden.  
Der Kreisspielleiter kann begründete Ausnahmen zulassen.  
Diese Regel findet in der Jugendmannschaftsmeisterschaft keine Anwendung.

16.4. Die Mannschaftsaufstellung ist in der Reihenfolge der gemeldeten Spieler als Brettfolge verbindlich. Umstellungen sind nicht zulässig.

16.5. Zulässig ist im Erwachsenenbereich auch unter Namensnennung der nicht anwesenden Spieler ein Offenlassen einzelner Bretter. Unbesetzte Bretter sind im Spielbericht deutlich zu kennzeichnen. Maximal die Hälfte der Bretter darf unbesetzt bleiben.

16.6. Tritt eine Jugendmannschaft mit weniger als 4 Spielern an, so sind mit namentlicher Meldung von noch spielberechtigten Spielern Brett 4, ggf. auch Brett 3 freizulassen. Der Mannschaftsführer entscheidet, ob trotz nicht anwesender Spieler der Mannschaftskampf beginnen soll oder ob er seine Aufstellung noch nicht abgeben möchte. Die Uhren dieser Mannschaft sind in Gang zu setzen. Erscheint ein Spieler nicht vor Ablauf einer Stunde, gerechnet ab dem offiziellen Spielbeginn, am Brett, sind auch alle nachfolgenden Bretter für diese Mannschaft verloren. Unbesetzte Bretter sind im Spielbericht deutlich zu kennzeichnen.

16.7. Bei Verstößen gegen die Brettfolge wird die Partie des Spielers, der zu weit vorne eingesetzt wurde, als verloren gewertet. Weiter werden alle Partien der Spieler an den darauffolgenden Brettern als verloren gewertet.

### 17. Nachmeldung von Spielern

Die Nachmeldung von Spielern kann jederzeit erfolgen (siehe dazu Punkt 2.5.). Es ist jedoch nur eine Nachmeldung von Spielern möglich, die zum Zeitpunkt der Abgabe der Mannschaftsmeldung nicht als aktives Mitglied des jeweiligen Vereins im Schachkreisverband gemeldet waren.

### 18. Spielgemeinschaften

Spielgemeinschaften zweier (oder mehrerer) Vereine sind in den Kreisklassen A, B und C sowie in den Jugendkreisklassen und im Mannschaftspokal in folgenden Formen zulässig:

18.1. Alle Mannschaften gehören der Spielgemeinschaft an. Diese Spielgemeinschaft wird in allen Punkten dieser Turnierordnung wie ein einzelner Verein behandelt.

18.2. Es wird nur für einen bestimmten Kreis aus Spielern, die in keiner anderen Mannschaft Stammspieler sind, aus den beteiligten Vereinen eine Mannschaft als Spielgemeinschaft gegründet. In diesem Fall sind die Spieler dieser Mannschaft nur als Ersatzspieler von Mannschaften ihres Vereins spielberechtigt. Über die Zulassung solcher Spielgemeinschaften und in welcher Spielklasse diese startberechtigt sind entscheidet der Schachkreisverbandsbeirat.

18.3. Ein eventuelles Aufstiegsrecht kann nur von einer Spielgemeinschaft als ganzes wahrgenommen werden.

18.4. Ein eventueller Abstieg ist für beide, an der Spielgemeinschaft beteiligten Mannschaften verpflichtend.

18.5. Falls sich eine bestehende Spielgemeinschaft auflöst, so entscheidet der Beirat über die Klassenzugehörigkeit.

### 19. Einsatz von Spielern

#### 19.1. Stammspieler

Die für eine Mannschaft gemeldeten Stammspieler dürfen im selben Spieljahr nicht in einer ihrer Mannschaft untergeordneten Klasse oder Mannschaft spielen, auch nicht als Ersatzspieler.

#### 19.2. Eingliederung der Jugendmannschaften

Jugendmannschaften sind keine den Erwachsenenmannschaften untergeordneten Mannschaften im Sinne dieser Turnierordnung.

#### 19.3. Mehrfacher Einsatz in höheren Klassen

Wird ein Spieler mehr als zweimal in einer höheren Klasse oder Mannschaft eingesetzt, so verliert er seine Spielberechtigung für die nachgeordnete Klasse oder Mannschaft. (Ausnahme siehe TO 12.5.) Als Einsatz gilt bereits die namentliche Aufstellung eines Spielers auf der Mannschaftsaufstellung eines

Wettkampfes.

#### 19.4. Spielrunde und Termin

Ein Spieler darf in einer Spielrunde nur in einer Mannschaft eingesetzt werden. Zu einer Spielrunde gehören zunächst alle Mannschaftskämpfe, die nach dem Terminplan an demselben Tag stattfinden sollen. Durch Verlegung eines Mannschaftskampfes ändert sich nicht seine Zugehörigkeit zur ursprünglichen Runde.

#### 19.5. Nicht spielberechtigte Spieler

Der Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers hat den Verlust seiner und aller nachfolgenden Partien zur Folge, auch wenn die Tatsache der fehlenden Spielberechtigung erst später innerhalb des Spieljahres bekannt wird.

#### 19.6. Unbegründetes Fernbleiben

Unbegründetes Fernbleiben einer Mannschaft wird für diese mit 0:2 Mannschaftspunkten und 0:X (X=Anzahl der Bretter) Brettspunkten gewertet. Der Verein der nicht angetretenen Mannschaft hat außerdem das in dieser Turnierordnung festgelegte Bußgeld zu zahlen. Bei mehrmaligem Fernbleiben tritt Punkt 32.2 in Kraft.

### 20. Auslosung und Paarungen

20.1. Die Auslosung wird für alle Klassen alle zwei Jahre (und zwar in Jahren mit ungerader Endziffer) durchgeführt. Im auf das Auslosungsjahr folgenden Jahr mit gerader Endziffer tritt Heimrechtswechsel ein. Lediglich die Auf- und Absteiger werden auf die frei gewordenen Plätze gesetzt.

20.2. Die Auslosung wird vom Schachkreisverbandsbeirat vorgenommen. Dieser kann auch beschließen, dass Auslosungsnummern von Vereinen getauscht werden, wenn sich dadurch Benachteiligungen von Vereinen mit mehreren Mannschaften vermeiden lassen.

20.3. Die Paarungen werden nach der Paarungstafel in einem Rundenplan festgelegt, den alle Vereine für ihre Mannschaften vor Beginn des Spieljahres erhalten.

20.4. Spielen zwei Mannschaften eines Vereins in einer Klasse, so sind diese in der ersten Runde gegeneinander zu paaren. Kommt im zweiten Jahr eine zweite Mannschaft eines Vereins durch Auf- oder Abstieg in eine Spielklasse, so wird diese auf eine Auslosungsnummer gesetzt, die sie in der ersten Runde auf die Mannschaft ihres Vereins treffen lässt. Die Mannschaft, die ihre Auslosungsnummer abgeben musste, nimmt dafür die frei gewordene Auslosungsnummer ein.

20.5. Ändert sich die Mannschaftszahl in einer Spielklasse, so wird in jedem Fall neu ausgelost.

20.6. Die Wettkämpfe werden in einfacher Punkterunde durchgeführt. Sollte eine Klasse zahlenmäßig schwach besetzt sein, kann doppelrundig gespielt werden. Hierüber entscheidet der Schachkreisverbandsbeirat.

### 21. Spieltermine und Spieltage

21.1. Die Termine für die Ligawettkämpfe werden in einer Gesamtterminliste vor Beginn der Spielsaison durch den Schachkreisverbandsbeirat festgelegt. Diese Termine haben Vorrang vor Terminen einzelner Vereine. Überschneidungen mit Terminen von Meisterschaften, Pokal- und Ligakämpfen des Bezirksverbands Oberfranken und Terminen im Erwachsenen-Spielbereich des SKVB sind zu vermeiden. Dabei können jedoch nur die Bezirkstermine berücksichtigt werden, die bei Aufstellung der Gesamtterminliste für den SKVB bekannt sind. Ausnahmen können mit Zustimmung des Kreisverbandsbeirats genehmigt werden.

21.2. Ein Vorspielen oder Nachspielen ist bei beiderseitiger Einigung gestattet, jedoch ist der SKVB-Spielleiter von der Spielverlegung rechtzeitig, jedoch min. 5 Arbeitstage vor dem Spieltermin zu verständigen. Vorverlegen ist möglich, nachspielen nur bis zur nächsten Runde. Das Verlegen von Spielen ist nur bis zwei Runden vor Schluss der jeweiligen Liga möglich.

21.3. Entschuldigungen bei Nichtantreten einer Mannschaft gelten nur bei Vorliegen höherer Gewalt. Die davon betroffene Mannschaft hat ihren Gegner umgehend davon telefonisch zu verständigen. Außerdem ist der SKVB-Spielleiter spätestens am nächsten Tag zu unterrichten. Wird höhere Gewalt nachgewiesen, setzt der SKVB-Spielleiter einen neuen Termin fest.

21.4. Spielermangel, Veranstaltungen anderer Art, Mangel oder Mängel an Fahrzeugen sowie jahreszeitlich

bedingte schwierige Verkehrsverhältnisse gelten nicht als höhere Gewalt.

21.5. Die Verlegung eines Wettkampfes kann ein Verein beantragen, wenn ein Spieler einer Mannschaft zu Veranstaltungen auf überregionaler Ebene abgestellt werden muss und dies vorher nicht bekannt war.

21.6. Die Mannschaftskämpfe finden für die Jugend am Samstag um 14.00 Uhr und für die Erwachsenen am Sonntag um 9.00 Uhr statt, sofern nicht beide Mannschaften einen anderen Spieltermin vereinbaren.

## 22. Heimrecht

### 22.1. Aufgaben des Heimvereins

Der Heimverein ist für die Ausrichtung und Durchführung des Wettkampfes, die Bereitstellung des Spielmaterials und des Spiellokals verantwortlich.

### 22.2. Die Heimmannschaft

Die zuerst genannte gastgebende Mannschaft ist die Heimmannschaft und führt an den Brettern mit ungeraden Zahlen die schwarzen Steine. Bei Spielen an neutralem Ort gilt die in der Paarung an erster Stelle genannte Mannschaft ebenfalls als Gastgeber.

### 22.3. Heimrechtaufgabe

Bei anderweitiger Belegung des Spiellokals kann der Wettkampf durch Heimrechtaufgabe auch beim Gegner durchgeführt werden. Die Heimrechtaufgabe ist dem Gegner mindestens drei Tage vor dem Spieltermin mitzuteilen.

Tritt eine Heimmannschaft in der Vorrunde auswärts nicht an, so verliert sie das Heimrecht im Rückspiel und muss zum Gegner fahren. Die Farbverteilung bleibt in beiden Fällen bestehen.

### 22.4. Kein Spiellokal

Steht beiden Vereinen am Spieltermin kein Spiellokal zur Verfügung, so ist umgehend der SKVB-Spielleiter zu informieren.

22.5. Ein Verein, der sein Spiel nicht rechtzeitig absagt (drei Tage vor dem Spieltag), zahlt an seinen Gegner 10 Euro für die Unkosten.

## 23. Ergebniswertung

### 23.1. Mannschaftspunkte

Mannschaftskämpfe werden wie folgt gewertet:

Eine Mannschaft hat gewonnen, wenn sie mehr Brettpunkte erzielt als der Gegner. Sie erhält 2 Mannschaftspunkte.

Eine Mannschaft erhält 1 Mannschaftspunkt, wenn sie gleich viele Brettpunkte erreicht wie der Gegner.

Eine Mannschaft hat verloren, wenn sie weniger Brettpunkte erzielt als der Gegner. Sie erhält 0 Mannschaftspunkte.

### 23.2. Rangfolge

Für die Rangfolge zählen zunächst die Mannschaftspunkte. Besteht nach Beendigung der Meisterschaftskämpfe Punktgleichheit bei den Mannschaftspunkten, so gilt der direkte Vergleich, bei Unentschieden die Berliner Wertung. Ergibt sich auch hier Gleichheit, so sind, falls es um Aufstieg oder Klassenerhalt geht, Ausscheidungskämpfe durchzuführen. Termine sind alljährlich im Voraus festzulegen. Bei Terminnot können diese Kämpfe vom SKVB-Spielleiter auch auf Wochentage angesetzt werden.

### 23.3. Stichkämpfe

Ergibt sich bei Ausscheidungskämpfen oder Stichkämpfen ein Unentschieden, gilt die Berliner Wertung. Bei erneuter Gleichheit ist in gleicher Aufstellung an jedem Brett eine 5-Minuten-Blitzpartie zu spielen. Bei erneuter Gleichheit wird der Blitzwettkampf bis zur Entscheidung wiederholt. Vor jedem Blitzwettkampf sind die Farben an allen Brettern zu tauschen.

### 23.4. Berliner Wertung

Endet ein Stichkampf unentschieden, so entscheidet die Berliner Wertung.

### 23.5. Verspätetes Erscheinen

Erscheint ein Spieler mit mehr als einer Stunde Verspätung nach dem festgesetzten Spieltermin im Spiellokal, so hat er seine Partie verloren. (Hierbei entscheidet nicht der tatsächliche Beginn des



Wettkampfes.)

#### 24. Wettkampfleitung

24.1. Vor Beginn jedes Wettkampfes haben die Mannschaftsführer ihre Mannschaftsaufstellungen mit Vor- und Zunamen der Spieler und der laufenden Nummer der Mannschaftsaufstellung dem Wettkampfleiter (dies ist in der Regel der Mannschaftsführer der Heimmannschaft) schriftlich bekannt zu geben.

24.2. Nach der Abgabe der Mannschaftsaufstellungen sind Umstellungen der Mannschaften nicht mehr möglich.

24.3. Der Wettkampfleiter hat die Bretter gleichzeitig frei zu geben, wobei alle Schachuhren anzustellen sind.

#### 25. Ergebnismeldung

25.1. Der Heimverein hat das Ergebnis des Wettkampfes bis 17.00 Uhr bei Spielbeginn 9.00 Uhr bzw. 19.00 Uhr bei Spielbeginn 14.00 Uhr im Ligamanager einzugeben. Sollte dies aus technischen Gründen nicht möglich sein, so ist das Ergebnis umgehend per E-Mail, Fax oder Telefon dem SKVB-Spielleiter mitzuteilen.

25.2. Verstöße gegen 25.1. werden gemäß 32.5. geahndet.

25.3. Im Spielbericht müssen eingetragen sein:

Vor- und Nachname, laufende Nummer in der Mannschaftsaufstellung und die Spielergebnisse. Unbesetzte Bretter sind zu kennzeichnen. Die Spielergebnisse an unbesetzten Brettern sind mit + : - bzw. - : + bzw. - : - zu kennzeichnen.

25.4. Die Spielberichte müssen von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden. Beide Mannschaften haben einen Spielbericht bis zum Ende der Saison aufzubewahren. Der SKVB-Spielleiter kann die Spielberichte jederzeit ohne Angabe von Gründen von beiden Mannschaften anfordern. Die Unterlagen müssen ihm innerhalb von sieben Tagen zugehen.

#### 26. Mannschaftspokalmeisterschaft

26.1. Für die Mannschaftspokalmeisterschaft gelten alle bereits in dieser Turnierordnung festgelegten Vereinbarungen, sofern sie nicht durch die folgenden Punkte präzisiert oder verändert werden.

##### 26.2. Austragungsmodus

Gespielt wird mit Mannschaften zu vier Spielern im KO-System.

Die Mannschaftspokalmeisterschaft beginnt erst nach dem letzten ausgetragenen Entscheidungsspiel der Kreisklassen. Eine Teilnahmebereitschaft ist mittels einer Mannschaftsaufstellung schriftlich zu erklären.

##### 26.3. Teilnahmeberechtigung

Pokalmannschaften

Jeder Verein kann beliebig viele Mannschaften melden, die in jedem Wettkampf mit beliebiger Aufstellung gebildet werden können. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die für ihren Verein eine gültige Spielgenehmigung haben, die nicht Stammspieler in einer höheren Klasse als der Kreisklasse A waren. Spieler, die als Ersatzspieler mehr als zweimal in einer höheren Klasse eingesetzt wurden, sind aber für die Pokalmannschaft startberechtigt. Es ist eine Mannschaftsaufstellung unter Berücksichtigung der voranstehenden Kriterien vor Beginn der Mannschaftspokalmeisterschaft beim SKVB-Spielleiter einzureichen, wenn die Aufstellungen von den bereits gemeldeten Kreisklassenaufstellungen abweichen. Die teilnehmenden Mannschaften werden gemäß der gemeldeten Spieler und deren Spielberechtigung in Kreisklasse A und B (gegebenenfalls auch C) eingestuft. Auch Mannschaften aus der Jugendliga können als Pokalmannschaft gemeldet werden.

##### 26.4. Heimrecht

In der ersten Runde haben die Mannschaften mit ungerader Auslosungsnummer Heimrecht. In der zweiten Runde haben die Mannschaften mit gerader oder höherer Auslosungsnummer Heimrecht. In den weiteren Runden wird auf einen Wechsel des Heim- oder Gastrechtes geachtet, wobei möglichst nur zweimal hintereinander Heim- oder Gastrecht entstehen sollte. Insgesamt ist ein Ausgleich zwischen Heim- und Auswärtsspielen herbeizuführen.

##### 26.5. Wertung

Die Sieger jeder Spielrunde kommen in die nächste Runde.

Bei einem unentschiedenen Ausgang des Wettkampfes gewinnt in dieser Reihenfolge:

- a) die niederklassige Mannschaft (Rangfolge der Klassen: Kreisklasse A, Kreisklasse B, Kreisklasse C, Jugendliga)
- b) die bessere Berliner Wertung
- c) der errungene Siegpunkt am Brett mit der niedrigeren Nummer
- d) die Auswärtsmannschaft

#### 26.6. Auslosung

Alle teilnehmenden Mannschaften erhalten eine Auslosungsnummer. Das Teilnehmerfeld ist bei Bedarf um Freilose zu ergänzen, um in der 2. Runde auf 8 oder 16 Mannschaften zu kommen. Die Freilose für die 1. Runde werden auf die letzten Auslosungsnummern gesetzt.

In allen Runden werden – beginnend mit den beiden niedrigsten Auslosungsnummern – immer die zwei Mannschaften gepaart, die die beiden niedrigsten verbliebenen Auslosungsnummern haben.

#### 26.7. Pokalsieger

Der Pokalsieger erhält den Wanderpokal des Schachkreisverbandes Hof-Bayreuth-Kulmbach für ein Jahr und eine Urkunde als Mannschaftspokalmeister des betreffenden Jahres. Gewinnt eine Mannschaft den Pokal dreimal hintereinander oder insgesamt fünfmal, so geht der Pokal in deren Eigentum über. Der Vizemeister erhält ebenso eine Urkunde.

### 27. Mannschaftsmeisterschaft der Jugend

#### 27.1. Spielberechtigung

Jeder Verein kann beliebig viele Mannschaften melden. Es dürfen nur Jugendliche eingesetzt werden, die für ihren Verein eine gültige Spielgenehmigung haben.

#### 27.2. Gastspieler

Zugelassen werden können Gastspieler für eine Jugendmannschaft, wenn die betreffende Jugendmannschaft ohne Gastspieler nicht am Mannschaftsspielbetrieb teilnehmen könnte. Ebenso kann der oder können die Gastspieler zugelassen werden, wenn ihr Verein keine Jugendmannschaft bilden kann.

Die Entscheidung über die Zulassung trifft der Jugendleiter des Schachkreisverbands. Die Genehmigung gilt jeweils für ein Spieljahr.

#### 27.3. Jugendspielgemeinschaften

Es können zwischen verschiedenen Vereinen Jugendspielgemeinschaften auch dann gebildet werden, wenn zwischen diesen Vereinen keine Spielgemeinschaft im Spielbetrieb der Erwachsenen besteht. Gleichzeitig können auch Vereine die im Spielbetrieb der Erwachsenen Spielgemeinschaften bilden, separate Jugendmannschaften melden.

#### 27.4. Jugendspielklassen

Je nach Eingang der Mannschaftsmeldungen werden eine (Jugend Kreisklasse A) oder mehrere Jugendkreisklassen (dann mit Auf- und Abstieg) gebildet.

#### 27.5. Titel und Urkunden

Die Meister und Vizemeister erhalten Titel und Urkunden für das jeweilige Spieljahr.

### 28. Blitzmannschaftsmeisterschaft und Schnellschachmannschaftsmeisterschaft allgemeine Klasse

#### 28.1. Teilnahmeberechtigung

Jeder Verein kann beliebig viele Mannschaften zu je vier Spielern melden, die vor dem Beginn des Turniers mit beliebiger Aufstellung gebildet werden können. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die für ihren Verein eine gültige Spielgenehmigung haben

#### 28.2. Starre Brettfolge

Die vor Beginn des Turniers abgegebene Mannschaftsaufstellung ist verbindlich. Die Spieler müssen die Brettreihenfolge in jeder Runde einhalten. Werden Ersatzspieler eingesetzt, so müssen die Spieler entsprechend aufrücken. Bretter dürfen nur vom letzten Brett her nach vorne frei gelassen werden.

#### 28.3. Paarungen von Mannschaften des gleichen Vereins

Die Mannschaften eines Vereines müssen innerhalb der ersten Runden gegeneinander gepaart werden.

#### 28.4. Spielsystem

Die Blitzmannschaftsmeisterschaft und die Schnellschachmannschaftsmeisterschaft werden im Allgemeinen in einem Rundensystem ausgetragen. Bei geringer Beteiligung kann auch doppelrundig, bei großer Beteiligung kann auch im Schweizer System gespielt werden.

#### 28.5. Wertung

Für die Platzierung entscheiden die Mannschaftspunkte. Bei Punktgleichheit in den Mannschaftspunkten entscheiden im Rundensystem die Brettunkte vor der Sonneborn-Berger Wertung, dem direkten Vergleich und der Berliner Wertung, im Schweizer System entscheidet die Buchholzwertung mit einer Streichwertung vor der Wertung nach Mannschaftssiegen, dem direkten Vergleich und der Berliner Wertung.

#### 28.6. Meisterschaft und Titel

Der Meister erhält den Titel „Blitzmannschaftsmeister 20. . . des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“ und

„Vizeblitzmannschaftsmeister 20. . . des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“

Der Meister erhält den Titel „Schnellschachmannschaftsmeister 20. . . des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“ und „Vizeschnellschachmannschaftsmeister 20. . . des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach“

### **B. Spielordnungen**

#### 29. Spielregeln

29.1. Für alle Turniere und Wettkämpfe gelten die Spielregeln des Weltschachverbandes (FIDE), soweit nicht Abweichungen in den Regeln des Deutschen Schachbundes (DSB), des Bayerischen Schachbundes (BSB), des Bezirksverbandes Oberfranken (BVO) und in der vorliegenden TO enthalten sind.

#### 29.2. Karenzzeit und „Handy“-Regel

Gemäß 23.5. gilt eine Karenzzeitregelung von einer Stunde.

Der Wettkampfleiter sagt vor dem Wettkampf an:

„Handys ausschalten und andere elektronische Kommunikationsmittel aus dem Spielsaal entfernen.“

Falls trotzdem ein Handy oder ein anderes elektronisches Kommunikationsmittel eines Spielers klingelt oder eingeschaltet ist, erhält dieser Spieler eine Ermahnung. Sollte sich dieser Vorfall wiederholen, so erhält der Spieler 5 min Zeitstrafe (bzw. in Zeitnot der Gegner 5 min Zeitgutschrift). Falls das gleiche Handy noch einmal klingelt oder ein anderes elektronisches Kommunikationsmittel wieder eingeschaltet ist, bewirkt dies den sofortigen Partienverlust mit 0-1 Punkten.

#### 30. Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt für jeden Spieler

- a) bei Einzelmeisterschaften zwei Stunden für 40 Züge plus eine halbe Stunde für den Rest der Partie, sofern der Turnierleiter nichts anderes festlegt
- b) bei Mannschaftsmeisterschaften zwei Stunden für 40 Züge und eine weitere Stunde für den Rest der Partie
- c) bei der Jugendmannschaftsmeisterschaft 1,5 Stunden für die gesamte Partie

#### 31. Rücktritt von Spielern und Mannschaften

##### 31.1. Rücktritt vor dem Turnier

Tritt ein Spieler oder eine Mannschaft nach vollzogener Auslosung zurück, bevor das Turnier begonnen hat, so sollte neu ausgelost werden, wenn durch den Rücktritt die Turnierdauer verkürzt wird. Eine zurücktretende Mannschaft gilt als 1. Absteiger.

##### 31.2. Rücktritt vor der Turnierhälfte

Tritt ein Spieler oder eine Mannschaft vor der Hälfte der angesetzten Partien zurück, so werden die bisher erzielten Ergebnisse in der Turnierliste gestrichen. Die zurücktretende Mannschaft gilt als 1. Absteiger.

##### 31.3. Rücktritt nach der Turnierhälfte

Wurde von den angesetzten Partien bereits die Hälfte oder mehr gespielt, so werden die restlichen Partien als verloren gewertet und dem Gegner als gewonnen angerechnet.

## 32. Strafen

### 32.1. Nicht ordnungsgemäße Beendigung des Turniers

Wer ein Turnier nicht ordnungsgemäß beendet und hierfür keine zwingenden Gründe nachweist, wird disqualifiziert und kann vom Schachkreisverbandsbeirat bis zur Dauer von 12 Monaten für weitere Turniere gesperrt werden.

### 32.2. Zwangsabstieg

Wenn eine Mannschaft mehr als zwei Spiele abgesagt hat, so gilt sie als 1. Absteiger. Diese Mannschaft ist für diese Saison nicht mehr spielberechtigt. Falls sie weniger als die Hälfte der Spiele der kompletten Saison absolviert hat werden alle vorher erzielten Ergebnisse gestrichen. Falls sie mindestens die Hälfte der Spiele absolviert hat, so werden die verbleibenden Spiele mit 2:0 Mannschafts-punkten und X:0 (X=Anzahl der Bretter) Brett-punkten für den Gegner gewertet.

### 32.3. Geldbußen bei Nichtantreten von Mannschaften

Die Absage eines Mannschaftskampfes in den Kreisklassen und in den Spielen der Mannschaftspokalmeisterschaft wird vom SKVB-Spielleiter mit folgenden Strafen belegt. Die Absage von Jugendligaspielen wird nicht mit einer Strafe geahndet (Ausnahme 32.3.c).

a) Die Absage eines Mannschaftskampfes bis zu drei Tagen vor dem Spieltermin beim Gegner und beim SKVB-Spielleiter: 15 Euro

Es zieht keine Geldbuße nach sich, wenn sich beide Mannschaften und der SKVB-Spielleiter auf einen Ausweichtermin einigen können.

b) Die Absage eines Mannschaftskampfes bis zu einem Tag vor dem Spieltermin beim Gegner und beim SKVB-Spielleiter: 30 Euro

c) Nichtantreten ohne Absage oder Absage am Spieltag: 50 Euro

Dabei zahlen die Mannschaften der Kreisklassen den vollen Betrag, Pokalmannschaften jeweils den halben Betrag. Dies gilt entgegen a) und b) auch für Jugendmannschaften.

### 32.4. Grobe Verstößen und unsportliches Verhalten

Bei groben Verstößen gegen die Spielordnung und bei unsportlichem Verhalten können vom Schachkreisverbandsbeirat gegen Spieler und Vereine Bußen verhängt werden. Dazu zählt auch, wenn zwei Mannschaften oder zwei Spieler nicht antreten, sondern vorab ein Ergebnis vereinbaren.

### 32.5 Strafe Ligamanager

Ein Verstoß gegen die Meldepflicht der Mannschaften wird wie folgt geahndet:

- im Erstfall mit einer Strafen von 5,- €

- bei wiederholten Verstößen erhöht sich die Strafe jeweils um 5,- €

### 32.6.

Wenn eine Mannschaft der Aufforderung des SKVB-Spielleiters, Spielberichte innerhalb von sieben Tagen einzureichen, nicht nachkommt, gelten folgende Strafen:

- im Erstfall eine Strafe von 25,- Euro

- bei wiederholten Verstößen erhöht sich die Strafe jeweils um 25 Euro

## 33. Leitung der Wettkämpfe

### 33.1. Der SKVB-Spielleiter

Der SKVB-Spielleiter oder dessen Stellvertreter bereitet die in der TO genannten Wettkämpfe vor und leitet sie. Dabei achtet er auf die strikte Einhaltung der TO. Im Verhinderungsfall des SKVB-Spielleiter oder seines Stellvertreters kann der SKVB-Spielleiter hierzu einen befähigten Vertreter bestimmen.

### 33.2. Schiedsrichter bzw. Wettkampfleiter (WKL)

Die Mannschaftsführer nehmen gemeinsam die Schiedsrichteraufgaben gemäß FIDE-Regel wahr. Sollte es bei einem Protestfall zu keiner Einigung kommen, so gilt der Heimmannschaftsführer als WKL. Einsprüche gegen dessen Entscheidung werden vom SKVB-Spielleiter entschieden. Bei Aufstiegs- und Stichkämpfen und dem Kreiskpokalfinale kann ein WKL bestimmt werden. Es ist dabei darauf zu achten, dass möglichst geprüfte Schiedsrichter eingesetzt werden.

### 33.3 Der Heimverein stellt den Wettkampfleiter

Der gastgebende Verein stellt bei den Mannschaftskämpfen den Wettkampfleiter.

## 34. Proteste, Beschwerden, Berufungen

### 34.1 Protest beim Wettkampfleiter

Gegen die Entscheidung eines Wettkampfleiters kann sofort formlos protestiert werden. Dieser Protest hat keine aufschiebende Wirkung. Auf Weisung des Wettkampfleiters muss weitergespielt werden.

### 34.2. Schriftlicher Protest beim SKVB-Spielleiter

Gegen die Entscheidung eines Wettkampfleiters kann beim SKVB-Spielleiter förmlich Protest erhoben werden. Dies muss innerhalb einer Woche nach Bekanntwerden des gegebenen Anlasses schriftlich geschehen.

### 34.3 Protestfrist

Der Protest ist innerhalb von zwei Wochen nach dem Eingang des Schreibens vom SKVB-Spielleiter zu entscheiden.

### 34.4. Beschwerde beim Schachkreisverbandsbeirat

Eine Entscheidung des SKVB-Spielleiters kann durch eine Beschwerde beim Schachkreisverbandsbeirat angefochten werden. Diese ist innerhalb von zwei Wochen nach Bekanntgabe der Entscheidung des SKVB-Spielleiters in Textform beim Vorsitzenden des Schachkreisverbandsbeirats einzureichen.

### 34.5. Berufung beim Rechtsausschuss des BVO

Gegen die Entscheidung des Schachkreisverbandsbeirats kann innerhalb von zwei Wochen Berufung beim Rechtsausschuss des BVO eingelegt werden.

## 35. Startgeld und Fahrtkosten

### 35.1. Höhe des Startgeldes

Der Ausrichter hat in den Turnierausschreibungen bekannt zu geben, ob und in welcher Höhe Startgeld zu zahlen ist.

### 35.2. Verwendung des Startgeldes

Der Ausrichter entscheidet über die Verwendung des Startgeldes.

### 35.3. Fälligkeit

Tritt ein gemeldeter Spieler zum Einzelturnier nicht an oder tritt ohne zwingenden Grund vorzeitig vom Turnier zurück oder beendet seine Partien nicht ordnungsgemäß, wird sein bereits bezahltes Startgeld dennoch einbehalten.

### 35.4. Fahrtkosten

Die bei Mannschafts-, Einzel-, Pokal- und Jugendmeisterschaften entstehenden Fahrtkosten sind vom reisenden Verein selbst zu tragen.

Diese vorliegende Turnierordnung wurde auf der Gründungsversammlung des Kreisverbands Hof-Bayreuth am 06. Juni 2005 in Weißdorf beschlossen und trat ebenda mit sofortiger Wirkung in Kraft.

Sie wurde gemäß dem Beschluss der Kreisversammlung des Schachkreisverbands Hof-Bayreuth-Kulmbach am 15.04.2016 in Bindlach geändert.