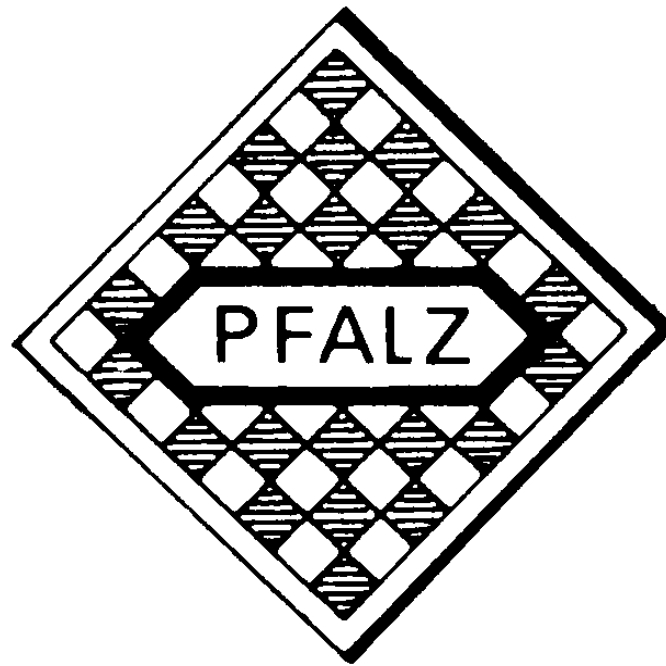


Pfälzischer Schachbund e.V.



Regelwerk PSB-Ersatzliga

Stand 28. September 2020

Inhaltsverzeichnis:

| | |
|--|----------|
| Präambel | 2 |
| 1. Spielzeitraum und Gliederung der PSB Ersatzliga | 3 |
| 2. Vorrang der FIDE-Schachregeln | 3 |
| 3. Geltungsbereich..... | 3 |
| 4. Spielberechtigung..... | 3 |
| 5. Mannschaftskampf-Regelung | 3 |
| 6. Rauchverbot..... | 5 |
| 7. Regelungen für das Spiellokal | 5 |
| 8. Wertung | 6 |
| 9. Termine..... | 6 |
| 10. Vor- oder Nachspielen | 6 |
| 11. Beginn der Mannschaftskämpfe | 7 |
| 12. Der Mannschaftsführer | 7 |
| 13. Der vom Heimverein zu stellendem Schiedsrichter eines Mannschaftskampfes..... | 7 |
| 14. Mannschaftsaufstellungen | 8 |
| 15. Proteste/Widerspruch..... | 8 |
| 16. Allgemeine Strafen..... | 8 |
| 17. Einzelne Strafen | 9 |
| 18. Inkrafttreten..... | 9 |

Präambel

Es ist unmöglich, alle „Fälle“, die im Zusammenhang mit der Ausübung des Wettkampfsportes auftreten können zu reglementieren. Deshalb sollte die sportliche Fairness oberstes Prinzip für jeden Schachspieler sein. Er sollte bei der Ausübung seines Wettkampfsportes immer den Gesichtspunkt der Partnerschaft in den Vordergrund stellen.

1. Spielzeitraum und Gliederung der PSB Ersatzliga

Die PSB-Ersatzliga soll als Übergangslösung für den normalen Mannschaftsspielbetrieb gelten und beginnt somit im November und endet am 30. Juni 2021.

Die Liga wird in DWZ Gruppen unterteilt und wird je nach Mannschaftsmeldungen zur besseren Durchführung in fünf Bezirke eingeteilt.

| | | |
|----------------------|----------|--|
| Bezirk I | Nordwest | (Kaiserslautern, Donnersbergkreis, Landkreis Kaiserslautern ohne die Verbandsgemeinden Ramstein-Miesenbach, Weilerbach und Bruchmühlbach-Miesau) |
| Bezirk II/III | Nordost | (Ludwigshafen, Frankenthal und Neustadt, Landkreise Rhein-Pfalz-Kreis und Bad Dürkheim) |
| Bezirk IV | Südost | (Speyer, Landau, Landkreise Südliche Weinstraße und Germersheim) |
| Bezirk V | Südwest | (Pirmasens, Zweibrücken, Landkreis Südwestpfalz) |
| Bezirk VI | West | (Landkreis Kusel und die Verbandsgemeinden Ramstein-Miesenbach, Weilerbach und Bruchmühlbach-Miesau des Landkreises Kaiserslautern) |

2. Vorrang der FIDE-Schachregeln

Es wird grundsätzlich nach den Schachregeln des Weltschachbundes (FIDE) gespielt. FIDE Artikel 11.2.3.3 und Richtlinie III.4 werden nicht angewandt.

Das Mitbringen ausgeschalteter Mobiltelefone oder anderer elektronischer Kommunikationsmittel in das Turnierareal ist gestattet, sofern das Gerät vollständig abgeschaltet in einer Tasche oder einem Behältnis untergebracht wird. Diese Tasche bzw. das Behältnis, muss gemäß der Weisung des Schiedsrichters untergebracht werden. Beiden Spielern ist es verboten, diese Tasche ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu benutzen. Das Mitbringen und die Benutzung derartiger Geräte ohne Zustimmung des Schiedsrichters führt zum Partieverlust. Der Gegner gewinnt.

Ergänzend zu den FIDE-Schachregeln sind die Regeln dieses Regelwerks anzuwenden.

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

3. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt ausschließlich für die PSB-Ersatzliga. Es gilt auch in vollem Umfang für Vereine und Spieler, die sich im bezirksverbandsüberschreitenden Spielbetrieb der PSB-Ersatzliga angeschlossen haben. (s. § 4 Abs. 4 der Satzung).

4. Spielberechtigung

Zur PSB-Ersatzliga sind Spieler zugelassen, die einem Verein des PSB als aktive Spieler angehören, darüber hinaus sind Gastspieler gestattet. Als Gastspieler gelten Spieler eines Fremdvereins die eine aktive- oder Passivspielgenehmigung für einen Verein des PSB besitzen, wobei § 23 Abs. 8 und Abs. 9 der TO des PSB zu beachten sind.

Spielgemeinschaften nach §4 der TO des PSB sind für die PSB-Ersatzliga ebenfalls zugelassen

5. Mannschaftskampf-Regelung

Abs. 1: Allgemeines

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

Die Bedenkzeit für die unteren Spielklassen beträgt 40 Züge in 2 Stunden und für den Rest der Partie 1 Stunde.

Abs. 2: Teilnahmeberechtigung

An den Mannschaftskämpfen können nur Vereinsmannschaften teilnehmen. Es wird grundsätzlich mit Vierermannschaften gespielt; hierauf beziehen sich dieses Regelwerk. Mindestens die Hälfte der

Spieler müssen bei einem Mannschaftskampf anwesend sein, sonst gilt die Mannschaft als nicht angetreten (Wertung 0:4).

Abs. 3: Nichtantritt

Nichtantritt zu einem festgesetzten oder vereinbarten Termin gilt als Verstoß gegen dieses Regelwerk und wird neben den turnierrechtlichen Folgen (Wertung 0:4) mit einem Bußgeld gemäß der §§ 38 und 39 der TO des PSB geahndet. Das Gleiche gilt, wenn Ergebnisse ohne Aufnahme der Partie abgesprochen werden. Bei rechtzeitiger Absage entfällt das Bußgeld.

Abs. 4: Mehrfacher Nichtantritt

Vereine, deren Mannschaften aus von ihnen zu vertretenden Gründen während des Spielzeitraums mehrmals nicht antreten, machen sich eines groben Verschuldens gegen dieses Regelwerk und die guten Sitten im Schachsport schuldig. Tritt eine Mannschaft aus von ihr zu vertretenden Gründen zum zweiten Mal nicht an, so wird sie von den weiteren Kämpfen ausgeschlossen. Alle bis dahin gespielte Kämpfe werden mit 0:4 gewertet.

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

Abs. 5: Keine Ansprüche Dritter

Für Dritte, die nach Wertung gemäß Art. 5 Abs. 3 und 4 des Regelwerks geschädigt werden, entstehen keine Rechtsansprüche.

Abs. 6: Teilnahme mehrerer Mannschaften

Spiele mehrere Mannschaften eines Vereines in der gleichen Klasse, müssen sie in den ersten Runden gegeneinander spielen.

Abs. 7: Ausländerregelung

Die Ausländerregelung richtet sich nach §23 Abs. 7 der TO des PSB.

Abs. 8: Mannschaftsmeldung/Brettfolge/Nachmeldung

Die Mannschaftsmeldung erfolgt mit Namensnennung in der Brettfolge einschließlich etwaiger Ersatzspieler an den zuständigen Turnierleiter. Je Mannschaft dürfen bis zu zwei Gastspieler gemeldet werden. Pro Mannschaftskampf ist nur die Aufstellung eines Gastspielers zulässig.

Geht termingemäß keine Meldung ein, wird vom Spielleiter eine Nachfrist gesetzt. Wird auch diese nicht wahrgenommen, kann die Mannschaft am laufenden Spielbetrieb nicht mehr teilnehmen.

Sollten mehrere Mannschaften eines Vereins in verschiedenen Klassen gemeldet werden, muss die Brettfolge der Stammspieler beginnend bei der höchsten Liga, komplett aufgefüllt werden. Für die unterste Mannschaft gilt diese Regelung nicht.

Die Brettfolge darf für Stamm- und Ersatzspieler nur um einen Platz (nach oben oder unten) verändert werden. Ersatzspieler dürfen nur für eine bestimmte Mannschaft, nicht aber für mehrere Mannschaften gleichzeitig gemeldet werden. Tritt ein Spieler nicht an, so wird dies gem. § 39e der TO des PSB) geahndet.

Nachmeldungen von Spielern richten sich nach §23 Abs.9 der TO des PSB.

Abs. 9: Ersatzspieler

Fehlen Stammspieler, können Bretter hinter den Stammspielern durch Ersatzspieler unter Beachtung von Abs. 8 besetzt werden.

Hierbei gilt folgende Reihenfolge:

1. Ersatzspieler der betreffenden Mannschaft (i. d. Regel ab Brett 5): Diese Spieler können beliebig oft in dieser Mannschaft eingesetzt werden.
2. Spieler aus tieferen Mannschaften in der Reihenfolge: a) der Mannschaftsnummer, b) der Brettnummer der unteren Mannschaften. Diese dürfen innerhalb der oberen Spielklassen insgesamt höchstens drei Mal in höheren Mannschaften eingesetzt werden. Die Anzahl der Einsätze in höheren Mannschaften ist unbegrenzt, sofern diese ausschließlich in unteren Spielklassen vorgenommen werden. Nach dem dritten Einsatz (mit Ausnahme der unteren

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

3. Gastspieler dürfen nach den in Punkt 1 und 2 genannten Regeln eingesetzt werden.
4. Nur bei nachweisbaren Härtefällen kann ein Spieler mit aktivem Spielrecht einer unteren Mannschaft für eine höhere Mannschaft nachgemeldet werden. Dazu bedarf es der Genehmigung durch den Spielleiter, die mindestens 14 Tage vor dem geplanten Einsatz einzuholen ist.

Abs. 10: Klasseneinteilung

Die Klasseneinteilung erfolgt durch den Spielleiter nach Frist-Ablauf für die Mannschaftsmeldungen unter Berücksichtigung des DWZ-Durchschnitts. Es werden folgende Klasseneinteilungen angestrebt:

Obere Spielklassen

- a) DWZ > 2000 (Klasse 1)
- b) DWZ 2000-1851 (Klasse 2)
- c) DWZ 1850-1701 (Klasse 3)

Untere Spielklassen (Einteilung in Gruppen)

- d) DWZ 1700-1551 (Klasse 4)
- e) DWZ 1550-1401 (Klasse 5)
- f) DWZ 1400-1251 (Klasse 6)
- g) DWZ <1250 (Klasse 7)

Für die Durchführung der Kämpfe ist der Landesspielleiter zuständig. Er kann die Durchführung der unteren Spielklassen einem Bezirksspielleiter übertragen.

a) Obere Spielklassen

Diese Klassen spielen mit 8 Mannschaften ein Rundenturnier. Die regionale Einteilung entspricht den sonstigen Pfälzigen.

b) Untere Spielklassen

Diese Klassen tragen je nach Stärke ein einfaches oder doppeltes Rundenturnier aus. Die regionale Einteilung erfolgt über die Bezirke.

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

Die Sieger erhalten den Titel „Meister der PSB-Ersatzliga 2020/21, Klasse...“

6. Rauchverbot

Bei allen offiziellen Einzel- und Mannschaftsturnieren des PSB besteht ein absolutes Rauchverbot. Der Heimverein bzw. der Ausrichter hat dafür Sorge zu tragen, dass Turniere und Mannschaftskämpfe in Räumen ausgetragen werden können, in denen das Rauchverbot auch gegenüber Zuschauern und Besuchern durchgesetzt werden kann.

7. Regelungen für das Spiellokal

Abs.1: Hygienekonzept

Für Hygienekonzepte gelten die Mindeststandards der aktuellen Corona-Bekämpfungsverordnung Rheinland-Pfalz.

Für die Einhaltung der Regelungen ist vom Heimverein eine beauftragte Person vor Ort zu benennen.

Zudem werden folgende Maßnahmen empfohlen.

- Keine externen Zuschauer
- Die Spielräume so gestalten, dass zwischen den Tischen ein Abstand von 1,5 Metern besteht

Der Heimverein stellt sein geltendes Hygienekonzept der Gastmannschaft und dem Spielleiter spätestens fünf Tage vor dem Mannschaftskampf zu.

Abs.2: Beschaffenheit des Spiellokals

Das Spiellokal muss eine ausreichende Größe haben (min. 20m²), so dass die Spieler genügend Platz zum Spielen und zur Bewegung haben und die geltenden Hygienekonzepte ausgeführt werden können.

Das Spiellokal muss mindestens 15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn geöffnet sein.

Die Spieltische müssen ausreichend beleuchtet sein; die Lichtquellen dürfen nicht blenden.

Die Temperatur im Spielsaal sollte während des gesamten Wettkampfes mind. 19 Grad Celsius betragen. Im Spielsaal muss Ruhe herrschen. Es dürfen keine störenden Geräusche aus den Nebenräumen eindringen. Die Versorgung der Spieler mit nichtalkoholischen Getränken muss sichergestellt sein (unter Beachtung der Vorgaben für die Gastronomie). Die Figuren müssen pro Satz einheitlich sein und die Spielbretter eine blendfreie (matte) Oberfläche haben. Gibt es Schwierigkeiten wegen ungeeigneter Räumlichkeiten oder fehlendem Material, so geht dies immer zu Lasten des Ausrichters.

Abs.2: Verlegung des Spiellokals

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

8. Wertung

I. Punktwertung: Es gilt folgende Wertung:

Mehr Brettpunkte als der Gegner = 2Mannschaftspunkte

Gleiche Brettpunkte wie der Gegner = 1 Mannschaftspunkt

Weniger Brettpunkte als der Gegner = 0 Mannschaftspunkte

II. Bei Mannschaftskämpfen entscheiden bei Punktgleichheit zunächst die Summe der positiven Brettpunkte aus allen Kämpfen, danach eine Tabelle der mannschafts- und brettpointgleichen Mannschaften (direkter Vergleich) untereinander, danach die Anzahl der Mannschaftssiege. Bei erneuter Punktgleichheit wird ein StICKkampf ausgetragen.

9. Termine

Abs. 1 Auslosung Mannschaftskämpfe

Die Auslosung erfolgt durch den zuständigen Spielleiter.

Abs. 2 Festlegung

Die Festlegung der Termine erfolgt durch den jeweiligen Spielleiter. Mannschaftskämpfe dürfen nicht auf Allerheiligen, Weihnachten, Neujahr, Palmsonntag, Ostern, Muttertag und Pfingsten gelegt werden. Wahltag und der Termin der Pfälzischen Jugendeinzelmeisterschaften sind freizuhalten. Der Abstand zwischen zwei Runden soll mindestens zwei Wochen betragen. Die festgesetzten Termine sind einzuhalten.

10. Vor- oder Nachspielen

Abs. 1: Einvernehmen beider Vereine

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

Abs. 2: Verlegung durch Spielleiter

Der zuständige Spielleiter kann wegen besonderer Anlässe oder Ereignisse Begegnungen verlegen. Verlegungen sind frühestmöglich (mindestens zwei Wochen vor der Runde bzw. dem neuen Spieltermin) den betroffenen Vereinen bekannt zu geben.

11. Beginn der Mannschaftskämpfe

Alle Mannschaftskämpfe beginnen um 10.00 Uhr, sofern nicht im beiderseitigen Einvernehmen mit schriftlicher Zustimmung des Spielleiters eine andere Zeit vereinbart worden ist.

12. Der Mannschaftsführer

- Abs. 1:** Jede Mannschaft benennt einen Mannschaftsführer, der auf dem Spielbericht zu vermerken ist.
- Abs. 2:** Dieser muss sich vor Beginn eines Spiels davon überzeugen, dass die Aufstellung seiner Mannschaft in Übereinstimmung mit diesem Regelwerk erfolgt. Er gibt die Mannschaftsmeldung spätestens 10 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn an den Schiedsrichter ab. Eine spätere Meldung führt zu einem entsprechenden Bedenkzeit Abzug bei allen Spielern dieser Mannschaft. Eine abgegebene Meldung kann nicht mehr geändert werden.
- Abs. 3:** Der gastgebende Verein hat die Meldung des Spielergebnisses gemäß Anweisung durch den zuständigen Spielleiter vorzunehmen.
- Abs. 4:** Der Mannschaftsführer darf seinen Spielern die Partieaufgabe, Fortsetzung des Kampfes oder Annahme eines Remis Vorschlages empfehlen und zur Abgabe eines Remis Angebotes raten.
- Abs. 5:** Er muss den Spielbericht mitunterzeichnen und kontrollieren, dass seine abgegebene Mannschaftsaufstellung ordnungsgemäß auf den Spielbericht übertragen wurde (incl. Spielberechtigungsnummer).

13. Der vom Heimverein zu stellende Schiedsrichter eines Mannschaftskampfes

Abs. 1: Stellung des Schiedsrichters

Bei jedem Mannschaftskampf ist vom Veranstalter (Heimverein) ein Schiedsrichter zu stellen. Bei der Fülle der Aufgaben eines Schiedsrichters versteht es sich von selbst, dass er kein Spieler sein sollte. Ist der Schiedsrichter gleichzeitig Spieler, geht seine Inanspruchnahme als Schiedsrichter nicht zu Lasten seiner Bedenkzeit. Er ist deshalb berechtigt, in solchen Fällen seine Uhr abzustellen. Der Schiedsrichter sollte nicht zugleich Mannschaftsführer der Heimmannschaft sein.

Abs. 2: Aufgaben des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter nimmt nachstehende Aufgaben zweckmäßig in folgender Reihenfolge wahr:

a) Aufgaben vor dem Kampf

1. Rechtzeitig anwesend sein.
2. Überprüfung der Lokalitäten in Bezug auf evtl. Störquellen, Lichtverhältnisse und Raumtemperatur.
3. Kontrolle der Vollständigkeit und Richtigkeit des Spiel- und Organisationsmaterials, einschließlich des vorgesehenen Ersatzes (u.a. Figuren, Uhren, Bretter, Partieformulare und Schreibunterlagen).
4. Der Schiedsrichter stellt sich den Mannschaften vor.
5. Von beiden Mannschaftsführern die Mannschaftsaufstellung anfordern und kontrollieren.
6. Die Mannschaftsaufstellungen bekannt geben.
7. Pünktlich die Uhren anstellen bzw. die Uhren von Weiß starten lassen. Fehlt eine Mannschaftsaufstellung, wird lediglich die Kontrolluhr in Gang gesetzt und die bis zur Abgabe der Aufstellung verbrauchte Zeit jedem Mitglied der verspätet erschienenen Mannschaft angerechnet.

b) Aufgaben während des Kampfes

1. Der Schiedsrichter hat Regelverstöße festzustellen und zu ahnden.
2. Nach Ablauf von vollen Stunden die Uhren kontrollieren. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss ersetzt werden. Der Schiedsrichter bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.
3. Schiedsrichter und auch alle anderen Personen (andere Spieler, Mannschaftsführer, Zuschauer) dürfen nicht darauf aufmerksam machen, wenn ein Spieler vergessen hat, seine Uhr zu drücken.

4. In Streitfällen muss der Schiedsrichter eine Entscheidung treffen. Die Entscheidung muss begründet werden.
 5. Darauf achten, dass während der Partie keine unnötigen Diskussionen, auch nicht zwischen Spielern entstehen.
 6. Wenn bei Zeitnot die Spieler nicht mehr mitschreiben, muss der Schiedsrichter Kontrolle ausüben und gegebenenfalls auf Zeitüberschreitung erkennen. Bei mehreren Zeitnotpartien frühzeitig Hilfskräfte zum Mitschreiben benennen. Es dürfen nur autorisierte Personen mitschreiben.
 7. Kontrolle, ob die Spieler ihre Züge in algebraischer Notation und lesbarer Form, Zug für Zug, aufschreiben.
 8. Der Schiedsrichter hat bis zum Ende des Mannschaftskampfes anwesend zu sein. Ist dies nicht möglich, muss vom Heimverein ein anderer Schiedsrichter als Ersatz gestellt werden.
- c) Aufgaben nach dem Kampf**
1. Spielbericht ausfüllen und mit den Mannschaftsführern unterschreiben. Die Namen von Schiedsrichtern und Mannschaftsführern müssen klar erkennbar sein.
 2. Bei angekündigten oder eingelegten Protesten unverzüglich einen schriftlichen Bericht anfertigen und dem zuständigen Spielleiter zusenden.

Abs. 3:

Der Spielleiter kann Schiedsrichter mit der Turnierleitung beauftragen.

14. Mannschaftsaufstellungen**Abs. 1: Abgabe der Mannschaftsaufstellungen**

Nach Abgabe der Mannschaftsaufstellungen an den Schiedsrichter sind keine Änderungen derselben mehr möglich. Ausnahme: Beide Mannschaftsführer stimmen vor der Bekanntgabe der Mannschaftsaufstellungen einer Umstellung der Mannschaften zu. Stellen vor Spielbeginn der Schiedsrichter oder ein Mannschaftsführer die Inkorrektheit einer Mannschaftsaufstellung fest, so ist dies mit dem entsprechenden Partieverlust gemäß Abs. 4 zu ahnden.

Abs. 2: Feststellung einer falschen Mannschaftsaufstellung nach Spielbeginn.

Wird eine falsche Mannschaftsaufstellung von irgendeiner Seite nach Spielbeginn festgestellt, so hat dies zunächst auf die Durchführung des Mannschaftskampfes keinen Einfluss. Der Mannschaftskampf wird fortgesetzt. Die Feststellung der fehlerhaften Mannschaftsaufstellung ist auf dem Spielbericht zu vermerken.

Abs. 3: Maßnahmen des Bezirks- bzw. des Landesspielleiters

Falsche Mannschaftsaufstellungen sind von den Spielleitern mit Geldbußen entsprechend §39 der TO des PSB zu ahnden.

Abs. 4: Auswirkungen auf die Meldung des Mannschaftskampfes

- a) Bei Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers oder bei Offenlassen von Brettern ohne Namensnennung werden ab dem betroffenen Brett alle Partien mit 0:1 Brettpunkten für den Gegner gewertet, vorausgesetzt, dass dessen Aufstellung korrekt war.
- b) Bei fehlerhafter Brettfolge werden alle Partien von dem Brett an, an dem der Spieler platziert ist, bis zu dem Brett, an dem er eingesetzt wird, mit 0:1 Brettpunkten für den Gegner gewertet. Die Möglichkeit des Bretttausches wird hierbei nicht berücksichtigt.
(Beispiel 1: Spieler an Brett 4 platziert und spielt an Brett 2; Bretter 2 bis 4 werden genullt.)
(Beispiel 2: Spieler an Brett 1 platziert und spielt an Brett 3; Bretter 1 bis 3 werden genullt.)

15. Proteste/Widerspruch

Für Proteste bzw. Widersprüche finden die §§ 34-37 der TO des PSB Anwendung.

16. Allgemeine Strafen

Die Allgemeinen Strafen richten sich nach § 38 der TO des PSB.

17. Einzelne Strafen

Für die PSB-Ersatzliga wird der Bußgeldkatalog nach §39 der TO des PSB angewendet.

Die Punkte §39 b, c und f werden für die PSB-Ersatzliga nicht angewendet. § 39 e Satz 3 gilt für die unteren Spielklassen.

Auszug aus §39 der TO des PSB

Je nach Art des Verstoßes können mehrere Strafen ausgesprochen werden.

- | | |
|---|----------|
| a) falsche, unvollständige oder verspätete Berichterstattung | € 10,00 |
| d) dto. "unsportliches" Nichtantreten (ohne vorherige Absage beim Turnierleiter/Spielleiter und Gegner) | € 100,00 |
| e) Nichtantritt eines Spielers an Brett 1 oder 2: | € 20,00 |
| Nichtantritt eines Spielers an einem anderen Brett | € 10,00 |
| Anmerkung: Vollständiges Aufrücken der Mannschaft in den Bezirkklassen und tieferen Ligen/Klassen wird nicht mit Bußgeld bestraft. | |
| g) Aufstellen eines in der betreffenden Klasse nicht mehr spielberechtigten Spielers oder ein sonstiger Verstoß gegen die Mannschaftsaufstellung | € 15,00 |
| h) Mahngebühr bei nicht fristgemäßer Bußgeldzahlung | € 5,00 |
| i) Anmerkung: Hierbei handelt es sich um Regelsätze. | |

18. Inkrafttreten

Dieses Regelwerk wurde zur Organisation der PSB-Ersatzliga von Landesspielleiter Jan Wilk am 28.09.2020 erstellt und tritt ab dem 30.09.2020 in Kraft. Die Veröffentlichung erfolgt im September 2020 auf der Homepage des Pfälzischen Schachbundes e.V.