



*Turnierordnung des
Pfälzischen Schachbundes e.V.*

Stand 24. Juni 2026

Inhaltsverzeichnis:

Erster Abschnitt – Allgemeine Bestimmungen	4
§ 1 Zweck und Geltungsbereich	4
§ 2 Spielbetrieb	4
§ 3 Spieljahr und Gliederung des Pfälzischen Schachbundes e.V. (PSB)	5
§ 4 Vorrang der FIDE-Schachregeln	5
§ 5 Turnierleitung – Zuständigkeiten und Aufgaben	6
§ 6 Schiedsrichter in Vereinen / bei Mannschaftskämpfen	6
§ 7 Schiedsrichter – Zuständigkeiten und Aufgaben	7
§ 8 Mannschaftsführer – Zuständigkeiten und Aufgaben	8
§ 9 Das Verhalten der Spieler.....	9
§ 10 Das Verhalten der Zuschauer	9
§ 11 Allgemeine Spielbedingungen / Beschaffenheit des Spiellokals	10
§ 12 Spielberechtigung.....	10
Zweiter Abschnitt – Mannschaftsmeisterschaften	12
§ 13 Klasseneinteilung	12
§ 14 Farbverteilung und Bedenkzeit	13
§ 15 Teilnahmeberechtigung.....	13
§ 16 Nichtantritt.....	14
§ 17 Keine Ansprüche Dritter	14
§ 18 Teilnahme mehrerer Mannschaften	14
§ 19 Vereinswechsel	14
§ 20 Startrecht / Mannschaftsmeldung / Brettfolge / Nachmeldung.....	14
§ 21 Ersatzspieler / P-Spieler	15
§ 22 Besonderheiten für Vereine mit Mannschaften in der Bundesliga / Oberliga.....	16
§ 23 Aufstiegsverzicht	16
§ 24 Freiwilliger Abstieg	16
§ 25 Zurückziehen einer Mannschaft.....	16
§ 26 Von § 13 abweichende Anzahl von Mannschaften	16
§ 27 Verlegung des Spiellokals.....	17
§ 28 Feinwertung.....	17
§ 29 Auslosung und Termine Mannschaftsmeisterschaften.....	17
§ 30 Vor- oder Nachspielen von Mannschaftswettkämpfen.....	17
§ 31 Beginn der Mannschaftskämpfe	17
§ 32 Mannschaftsaufstellungen	18
Dritter Abschnitt – Pfälzischer Schachkongress	19
§ 33 Allgemeines zum Pfälzischen Schachkongress	19
§ 34 Meisterturnier A (MTA).....	19
§ 35 Meisterturnier B (MTB).....	20
§ 36 Meisteranwärterturnier (MAT)	20
§ 37 Hauptturnier	21
§ 38 Schnellschach-Einzelmeisterschaft (Gregor-Johann-Gedächtnisturnier)	22
§ 39 Blitz-Einzelmeisterschaft.....	22
§ 40 Blitz-Mannschaftsmeisterschaft	23
§ 41 Senioren- und Nestoren-Einzelmeisterschaft	23
§ 42 Schnellschach-Senioren-Einzelmeisterschaft	24
§ 43 Deutsche Wertungszahl - Bonus	24
§ 44 Meldeschluss	24
Vierter Abschnitt – Pokal-Einzelmeisterschaften	25
§ 45 Pokal-Einzelmeisterschaften (Dähne-Pokal)	25
Fünfter Abschnitt – Verfahren bei Streitigkeiten	26
§ 46 Proteste und Widerspruch	26
§ 47 Schiedsgericht (vgl. § 10 der Satzung des PSB).....	26
Sechster Abschnitt – Sanktionen	27
§ 48 Allgemeine Strafen.....	27

§ 49 Einzelne Strafen	27
Siebter Abschnitt – Schlussbestimmungen.....	28
§ 50 Inkrafttreten.....	28

Präambel

Diese Turnierordnung regelt den Spielbetrieb im Pfälzischen Schachbund e.V. (PSB) und richtet sich an alle aktiven und passiven Mitglieder.

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.

Erster Abschnitt – Allgemeine Bestimmungen**§ 1 Zweck und Geltungsbereich**

- (1) Der Pfälzische Schachbund e.V. (PSB) ist dem Schachbund Rheinland-Pfalz (SBRP) nachgeordnet und organisiert den Spielbetrieb auf Pfalzebene.
- (2) Zweck dieser Turnierordnung ist die Sicherstellung eines einheitlichen und fairen Spielbetriebs im PSB.
- (3) Diese Ordnung gilt für alle Einzel- und Mannschaftswettbewerbe des PSB.
- (4) Diese Turnierordnung gilt auch für Vereine und Spieler, die sich im bezirksverbands-überschreitenden Spielbetrieb dem PSB angeschlossen haben (siehe § 4 Abs. 4 der Satzung).

§ 2 Spielbetrieb

- (1) Im PSB werden die folgenden Turniere regelmäßig ausgetragen:
 - a. Mannschaftsmeisterschaften (siehe § 13 bis 32),
 - b. Pfälzischer Schachkongress, der sich unterteilt in:
 - i. Meisterturnier A (MTA; siehe § 34),
 - ii. Meisterturnier B (MTB; siehe § 35),
 - iii. 1 – 2 Meisteranwärterturniere (MAT; siehe § 36),
 - iv. Max. 5 Hauptturniere (HT; siehe § 37),
 - v. Schnellschach-Einzelmeisterschaft (siehe § 38),
 - vi. Blitz-Einzelmeisterschaft (siehe § 39),
 - vii. Blitz-Mannschaftsmeisterschaft (siehe § 40),
 - viii. Senioren- und Nestoren-Einzelmeisterschaft (siehe § 41),
 - ix. Schnellschach-Senioren-Einzelmeisterschaft (siehe § 42),
 - x. Problemlöseturnier.
 - c. Pokal-Einzelmeisterschaft (Dähne-Pokal; siehe § 45).
 - d. Schnellschach-Grandprix-Serie.
- (2) Der Jugendspielbetrieb wird von der Schachjugend Pfalz geregelt.
- (3) Bei Bedarf können die Spielleiter zusätzliche Turniere für ihren Bereich organisieren. Der Modus ist frei wählbar und wird vom Spielleiter festgelegt. Diese Art von Turnieren werden von dem jeweiligen Spielleiter verwaltet und fallen nicht in den Sanktionsbereich dieser Turnierordnung.

§ 3 Spieljahr und Gliederung des Pfälzischen Schachbundes e.V. (PSB)

- (1) Das Spieljahr beginnt am 01. Juli und endet am 30. Juni des folgenden Jahres.
- (2) Das Gebiet des PSB ist zur Durchführung der verschiedenen Turniere 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, Neustadt, Landkreise Rhein-Pfalz-Kreis und Bad Dürkheim)

Bezirk IV Südost (Speyer, Landau, Landkreise Südliche Weinstraße, 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)

- (3) Die Bezirke richten ihre Bezirkseinzelleistungen selbständig aus. Spielberechtigt sind alle Spieler, die einem Verein des PSB als aktive Spieler angehören. Bezirksmeister können entsprechend nur Spieler werden, die einem Verein des Bezirkes als aktive Spieler angehören. Den Austragungsort legt die Bezirksversammlung fest. Die Sieger erhalten den Titel "Bezirkseinzelleistungsmeister [*Bezeichnung*] [*Jahr*]".

Die Bezirke können die Startgelder für ihre Einzelturniere durch Beschluss der Bezirksversammlung selbst festlegen. Die Einsätze bei den Einzelturnieren sind in voller Höhe für den Preisfonds zweckgebunden.

- (4) Folgende §§ können durch die Bezirksversammlungen für ihren Bereich geändert bzw. ergänzt werden:
 - a. § 3 Abs. (3),
 - b. § 13 Abs. (2), d), e) und f),
 - c. § 14 Abs. (3),
 - d. § 15 Abs. (2) Satz 1,
 - e. § 20 Abs. (5) Satz 2,
 - f. § 28,
 - g. § 29,
 - h. § 30,
 - i. § 31 und
 - j. § 45 Abs. (1) und (7).

§ 4 Vorrang der FIDE-Schachregeln

- (1) Die Regeln des Weltschachbundes („FIDE Laws of Chess“) bilden einen Bestandteil dieser Turnierordnung und sind dann anzuwenden, wenn die Turnierordnung hierzu keine Regelung enthält.
- (2) Bei konkurrierenden Regeln des Turnierbereichs gelten die vom Deutschen Schachbund e.V. angenommenen und jeweils gültigen FIDE-Regeln in der übersetzten deutschen Fassung sowie weitere für das Turnierschach relevante Regelwerke der FIDE (z.B. Fair-Play / Anti-Cheating). Die Turnierregeln des PSB sind nachrangig.
- (3) FIDE-Artikel 11.2.3.3 und Richtlinie III.4 werden nicht angewandt.
- (4) In den Mannschaftsmeisterschaften, den Kongressturnieren mit langer Bedenkzeit (kein Blitz- sowie kein Schnellschach) und den Pokalmeisterschaften gilt: Eine Partie ist für den Spieler kampflos verloren, der mit mehr als 30 Minuten Verspätung nach dem offiziell festgesetzten Spielbeginn im Spielbereich erscheint.

§ 5 Turnierleitung – Zuständigkeiten und Aufgaben

- (1) Die Turnierleitung für alle Turniere und Wettbewerbe des PSB obliegt dem Landesspielleiter bzw. den entsprechenden Referenten.
- (2) Dem Landesspielleiter und Referenten ist es freigestellt, weitere Personen in der Turnierleitungsfunktion einzusetzen.
- (3) Die Aufgaben des jeweiligen Turnierleiters umfassen:
 - a. die fristgerechte Ausschreibung der Turniere,
 - b. die Festlegung und Einhaltung der Spieltermine,
 - c. sofern benötigt die Benennung des Hauptschiedsrichters für das entsprechende Turnier mit ausreichender Qualifikation,
 - d. fristgerechte Anmeldung der Turniere mit Elo-Auswertung beim FIDE Rating Officer des DSB,
 - e. die Festlegung der Bedenkzeit, sofern diese nicht durch die TO vorgegeben ist,
 - f. die Festlegung der Meldefristen, sofern diese nicht durch die TO vorgegeben sind,
 - g. die Bestimmung der Paarungen bei Mannschaftsmeisterschaften,
 - h. die Vergabe und ggf. der Entzug der Teilnahmeberechtigungen vor Turnierbeginn,
 - i. die Erhebung von Start- und Reuegeldern.

§ 6 Schiedsrichter in Vereinen / bei Mannschaftskämpfen

- (1) Die Rahmenrichtlinien des Deutschen Schachbundes (DSB) empfehlen, dass jeder Verein mindestens so viele Schiedsrichter stellt, wie er Mannschaften zu den Mannschaftsmeisterschaften meldet. Das Ziel ist, dass in allen Turnieren und Mannschaftskämpfen ausgebildete Schiedsrichter zur Verfügung stehen.
- (2) Ist bei Wettkämpfen der Mannschaftsmeisterschaften kein neutraler Schiedsrichter eingesetzt, so übernimmt eine von der Heimmannschaft vor Beginn des Kampfes bestimmte sachkundige Person die Wettkampfleitung und Schiedsrichterfunktion. Dies kann ein Spieler – z.B. der Mannschaftsführer – sein, besser ist es aber einer dritten Person die Schiedsrichteraufgaben und -rechte zu übertragen. Erfolgt keine Namensnennung, so gilt der Mannschaftsführer der Heimmannschaft als bestimmt. Die bestimmte Person ist vor Spielbeginn bekanntzugeben und auf dem Spielbericht bzw. im Ergebnisdienst zu vermerken.
- (3) Ist der bestimmte Schiedsrichter (SR) gleichzeitig Spieler, so geht seine Inanspruchnahme nicht zu Lasten seiner Bedenkzeit. Er ist deshalb berechtigt in solchen Fällen seine Uhr abzustellen. Ist der SR zum Zeitpunkt seiner Inanspruchnahme nicht selbst am Zug, so teilt er diese Inanspruchnahme seinem Gegner mit. Dieser stoppt nach Abschluss seines Zuges die Uhr, sofern der SR zu diesem Zeitpunkt noch seine Funktion ausübt. Sobald der SR wieder ans Brett kommt, setzt er die Uhr wieder in Gang.
- (4) Nach Möglichkeit soll der Schiedsrichter, wenn er mitspielt, nicht über seine eigene Partie entscheiden.

§ 7 Schiedsrichter – Zuständigkeiten und Aufgaben

- (1) Bei allen Wettkämpfen und Turnieren des PSB werden Schiedsrichter vor Ort eingesetzt. Schiedsrichter vor Ort nehmen alle Aufgaben gemäß den FIDE-Regeln wahr.
- (2) Der durch den zuständigen Turnierleiter benannte Hauptschiedsrichter kann weitere den Turnieranforderungen entsprechend ausgebildete und qualifizierte Schiedsrichter einsetzen.
- (3) Der Schiedsrichter nimmt nachstehende Aufgaben zweckmäßig in folgender Reihenfolge wahr.

Aufgaben vor dem Wettkampf

- (4) Rechtzeitig anwesend sein.
- (5) Überprüfung und Festlegung des gesamten Spielbereichs und Turnierareals, insbesondere in Bezug auf evtl. Störquellen, Lichtverhältnisse und Raumtemperatur.
- (6) Kontrolle der Vollständigkeit und Richtigkeit des Spiel- und Organisationsmaterials, einschließlich des vorgesehenen Ersatzes (u.a. Figuren, Uhren, Bretter, Partieformulare und Schreibunterlagen).
- (7) Der Schiedsrichter stellt sich den Mannschaften vor.
- (8) Für Mannschaftsmeisterschaften gilt:
 - a. Von beiden Mannschaftsführern die Mannschaftsaufstellung anfordern und kontrollieren.
 - b. Die Mannschaftsaufstellungen bekannt geben.
 - c. 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.

Aufgaben während des Wettkampfes

- (9) Pünktlich die Uhren anstellen / die Uhr des Weiß-Spielers wird in Gang gesetzt.
- (10) Der Schiedsrichter hat regelmäßig die Spielbedingungen zu kontrollieren, Störungen zu beseitigen sowie Regelverstöße festzustellen und angemessen zu ahnden.
- (11) Entscheidung über kampflösen Partiegewinn nach Ablauf der Wartezeit.
- (12) 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.
- (13) In Streitfällen muss der Schiedsrichter eine Entscheidung treffen. Die Entscheidung muss begründet werden.
- (14) Kontrolle, ob die Spieler ihre Züge in algebraischer Notation und lesbarer Form, Zug für Zug, aufschreiben.
- (15) 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. Dies muss allen Beteiligten mitgeteilt werden.

Aufgaben nach dem Spiel / Wettkampf

- (16) Ergebnisse dokumentieren und melden, insbesondere die DWZ- und Elo-Auswertung zeitnah und fristgerecht einreichen.
- (17) Von Spielern, die ihre Notation nicht lesbar mitgeschrieben haben, eine Abschrift auf einem neuen Partieformular einfordern.
- (18) Für Mannschaftsmeisterschaften gilt:
 - a. Spielbericht vervollständigen und mit den Mannschaftsführern unterschreiben. Die Namen von Schiedsrichtern und Mannschaftsführern müssen klar erkennbar sein.
 - b. Bei angekündigten oder eingelegten Protesten unverzüglich einen schriftlichen Bericht anfertigen und an den zuständigen Spielleiter senden.

§ 8 Mannschaftsführer – Zuständigkeiten und Aufgaben

- (1) Jede Mannschaft benennt vor Spielbeginn einen Mannschaftsführer, der auf dem Spielbericht zu vermerken ist.
- (2) Der Mannschaftsführer kann seine Funktion auf eine andere Person übertragen. Dies muss allen Beteiligten mitgeteilt werden.
- (3) Während des gesamten Wettkampfes muss pro Mannschaft eine Person mit der Funktion des Mannschaftsführers im Turnierareal anwesend sein.
- (4) Aufgaben des Mannschaftsführers sind:
 - a. Aufstellen der eigenen Mannschaft im Einklang mit der Turnierordnung.
 - b. Rechtzeitige Abgabe der Mannschaftsaufstellung spätestens 10 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn an den Schiedsrichter vor Ort. Eine verspätete Abgabe führt zu einem entsprechenden Bedenkzeitabzug bei allen Spielern dieser Mannschaft. Eine abgegebene Meldung kann nicht mehr geändert werden.
 - c. Prüfen der gegnerischen Mannschaftsaufstellung.
 - d. Unterschreiben des Spielberichts nach Beendigung des Wettkampfs.
 - e. Eine Befragung des Mannschaftsführers durch die Spieler ist erlaubt. Der Mannschaftsführer darf aber während der laufenden Partie keine direkten oder indirekten Hinweise zur Partie geben.
 - f. Der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft meldet das Ergebnis des Mannschaftskampfes am selben Tag über den Ergebnisdienst.

§ 9 Das Verhalten der Spieler

- (1) Alle Spieler haben sich fair und ruhig zu verhalten, so dass der ordnungsgemäße Ablauf des Wettkampfes oder des Turnieres nicht gestört wird.
- (2) Die Spieler dürfen nichts tun, was dem Schachsport abträglich ist. Störungen, Ablenkungen oder jeglicher unsportlicher Einfluss auf das Spielgeschehen sind strikt untersagt.
- (3) Es wird erwartet, dass Spieler bzw. Mannschaften, die sich für eines der angegebenen Turniere angemeldet haben, auch daran teilnehmen und es zu Ende spielen. Bei Nichtantreten oder Rücktritt vom Turnier kann eine Bestrafung gemäß §§ 48 und 49 erfolgen, sofern keine rechtzeitige und begründete Abmeldung beim Turnierleiter erfolgt ist.
- (4) Im gesamten Spielbereich herrscht Rauchverbot. Das schließt elektronische Zigaretten o.ä. mit ein. Es darf nur in ausgewiesenen Nebenräumen oder Außenbereichen geraucht werden. Der Ausrichter bzw. der Heimverein 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.
- (5) Bei Wettkämpfen und Turnieren ist es Spielern nicht gestattet, während einer Partie ein Mobiltelefon oder andere elektronische Geräte bei sich zu tragen oder zu benutzen. Sofern die Turnierausschreibung nichts anderes bestimmt, ist es jedoch zulässig, dass solche Geräte in einer Tasche des Spielers aufbewahrt werden, sofern er sie während der Partie nicht benutzt. Bei Wettkämpfen soll eine öffentlich sichtbare Aufbewahrung für elektronische Geräte angeboten werden. Macht ein elektronisches Gerät während einer Partie Geräusche, gilt das als Benutzung, sofern sich das Gerät nicht in der öffentlich sichtbaren Aufbewahrung befindet.

§ 10 Das Verhalten der Zuschauer

- (1) Ein Spieler, dessen Partie beendet ist, wird zum Zuschauer.
- (2) Alle Zuschauer haben sich fair und ruhig zu verhalten, so dass der ordnungsgemäße Ablauf des Wettkampfes oder des Turniers nicht gestört wird.
- (3) Zuschauern ist ebenfalls die Nutzung von elektronischen Geräten im Turnierareal untersagt. Elektronische Geräte, insbesondere Mobiltelefone müssen lautlos gestellt werden. Das Fotografieren und Filmen erfordert zu jeder Zeit die Genehmigung durch die Turnierleitung bzw. den Schiedsrichter vor Ort.

§ 11 Allgemeine Spielbedingungen / Beschaffenheit des Spiellokals

- (1) Das Spiellokal muss eine ausreichende Größe haben, so dass die Spieler genügend Platz zum Spielen und zur Bewegung haben.
- (2) Das Spiellokal muss mindestens 15 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn geöffnet sein.
- (3) Die Spieltische müssen ausreichend beleuchtet sein; die Lichtquellen dürfen nicht blenden.
- (4) Die Temperatur im Spielsaal sollte während des gesamten Wettkampfes mind. 19 Grad Celsius betragen.
- (5) Im Spielsaal muss Ruhe herrschen. Es dürfen keine störenden Geräusche aus den Nebenräumen eindringen.
- (6) Die Versorgung der Spieler mit nichtalkoholischen Getränken muss sichergestellt sein.
- (7) Die Figuren müssen pro Satz einheitlich sein und die Spielbretter eine blendfreie (matte) Oberfläche haben.
- (8) Gibt es Schwierigkeiten wegen ungeeigneter Räumlichkeiten oder fehlendem Material, so geht dies immer zu Lasten des Ausrichters.

§ 12 Spielberechtigung**(1) Spielgenehmigung:**

- a. Wenn im Folgenden von aktiven Spielern oder von einer aktiven Spielberechtigung die Rede ist, sind solche Spieler gemeint, die in der Passliste des Deutschen Schachbundes den Status A für einen PSB-Verein besitzen.
- b. Zum Einzelspielbetrieb des PSB sind nur solche Spieler zugelassen, die einem Verein des PSB als aktive Spieler angehören, es sei denn, nachfolgend ist Abweichendes geregelt.
- c. Zum Mannschaftsspielbetrieb des PSB sind darüber hinaus solche Spieler zugelassen, die für einen Verein des PSB eine Passivspielgenehmigung besitzen. Voraussetzung für die Erteilung der Passivspielgenehmigung ist die Meldung als passives Mitglied in der Mitgliederliste des Deutschen Schachbundes für diesen Verein sowie die Meldung als aktiver Spieler in einem beliebigen Verein des Deutschen Schachbundes zum 30.06., wobei §§ 19 und 20 dieser TO zu beachten sind. Pro Spieljahr und pro Spieler ist nur eine Passivspielgenehmigung im Bereich des PSB zulässig.

(2) Spielgemeinschaft:

- a. Innerhalb des Pfälzischen Schachbundes ist es zwei Vereinen desselben Bezirks, die dem Spielbetrieb des PSB angeschlossen sein müssen, erlaubt, eine Spielgemeinschaft (SG) für den Mannschaftsspielbetrieb beim Präsidenten des Pfälzischen Schachbundes zu beantragen. Der Antrag muss bis spätestens zum 30. Dezember gestellt sein, um für die kommende Saison berücksichtigt werden zu können. Diesem Antrag ist unter folgenden Bedingungen zuzustimmen:
- Es liegt bis zur genannten Frist eine Spielgemeinschaftsvereinbarung zwischen den beteiligten Vereinen vor, in der insbesondere die Führung der SG sowie die Auflösung der SG geregelt sein müssen.
 - Beide Vereine sind ihren bisherigen Zahlungsverpflichtungen gegenüber dem PSB und dem Sportbund Pfalz bis zum Zeitpunkt der Bildung der Spielgemeinschaft nachgekommen.
 - Es liegen keine laufenden Ausschlussverfahren gegen einen der beteiligten Vereine vor.
 - Die SG zahlt einmalig einen Organisationsbeitrag in Höhe von €100,00 an den PSB.
- b. Eine zugelassene Spielgemeinschaft ist nur innerhalb des PSB startberechtigt. Ein Aufstieg aus der 1.Pfalzliga in eine Rheinland-Pfalz Liga oder die Teilnahme an den Mannschaftsmeisterschaften übergeordneter Verbände ist nicht möglich. Beide Vereine der SG werden nach wie vor als selbständige Vereine des PSB behandelt. Alle Vereinsrechte als auch Verpflichtungen gegenüber dem PSB behalten weiterhin ihre Gültigkeit. Die Startberechtigungen für Mannschaftsturniere des PSB bleiben den Vereinen der SG erhalten und werden an die SG übertragen. Bei Einzelturnieren starten die Spieler weiterhin unter dem Namen des Vereins, in dessen Mitgliederliste sie das aktive Spieler eingetragen sind.
- c. Gemäß der Spielgemeinschaftsvereinbarung obliegt es dem Vorsitzenden der Spielgemeinschaft ausschließlich, Meldungen für die SG vorzunehmen. Dieser wird im offiziellen Verkündigungsorgan des PSB veröffentlicht und ist der verantwortliche Vertreter im Sinne der TO-PSB. Eine zugelassene Spielgemeinschaft besteht ohne eine zeitliche Beschränkung. Wird eine Auflösung einer bestehenden Spielgemeinschaft von einem der beiden Vereine angestrebt, so muss dieser gemäß der Spielgemeinschaftsvereinbarung die SG kündigen und es muss eine entsprechende Mitteilung an den Präsidenten des Pfälzischen Schachbundes erfolgen. Die zum Zeitpunkt der Auflösung vorhandenen Startberechtigungen für Turniere des PSB werden gemäß der Spielgemeinschaftsvereinbarung an die Vereine aufgeteilt.

Zweiter Abschnitt – Mannschaftsmeisterschaften

§ 13 Klasseneinteilung

- (1) Die Mannschaftskämpfe auf Pfalzebene werden in folgenden Klassen durchgeführt:
1. Pfalzliga
 2. Pfalzliga
 - Bezirksliga
 - Bezirksklasse
 - Kreisliga
 - Kreisklasse
 - Senioren-Pfalzliga
- (2) Für die Durchführung der Kämpfe auf Pfalzebene ist der Landesspielleiter (1. Pfalzliga, 2. Pfalzliga und Bezirksliga), auf Bezirksebene der Bezirksspielleiter (Bezirksklasse, Kreisliga und Kreisklasse), für die Senioren-Pfalzliga der Referent für Seniorenschach zuständig. Der Landesspielleiter kann die Durchführung der Kämpfe der Bezirksliga einem Bezirksspielleiter übertragen.
- a) 1. Pfalzliga
Die Klasse spielt mit 10 Mannschaften ein Rundenturnier. Der Meister steigt in die 2. Rheinland-Pfalz-Liga Gruppe Süd auf. Die 1. Pfalzliga muss etwaige Absteiger aus dieser Spielklasse und die Meister der 2. Pfalzliga aufnehmen; danach richtet sich die Zahl der Absteiger.
- b) 2. Pfalzligen
Die 2. Pfalzliga spielt in zwei Gruppen (Ost und West) mit je 10 Mannschaften ein Rundenturnier. Der Gruppe Ost gehören Mannschaften der Bezirksligen Nordost und Südost, der Gruppe West Mannschaften der Bezirksliga West an.

Die beiden Meister steigen in die 1. Pfalzliga auf. Die 2. Pfalzligen müssen etwaige Absteiger aus der 1. Pfalzliga und die Aufsteiger der Bezirksligen aufnehmen; danach richtet sich die Zahl der Absteiger.
- c) Bezirksliga
Die Bezirksliga spielt in 3 Gruppen mit je 10 Mannschaften ein Rundenturnier.

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 Meister der Bezirksligen Nordost und Südost sowie die beiden Erstplatzierten der Bezirksliga West steigen in die 2. Pfalzliga auf (siehe Buchst. b).

Die Bezirksligen müssen etwaige Absteiger aus der 2. Pfalzliga und die Bezirksklassenmeister aufnehmen, danach richtet sich die Zahl der Absteiger. Für Bezirksligen, die sich aus nur einer Bezirksklasse rekrutieren, kann die jeweilige Bezirksversammlung die Abstiegsregelung ändern.
- d) Bezirksklasse
Diese Klasse trägt je nach Stärke ein einfaches oder doppeltes Rundenturnier aus.

Der Gruppe Nordost gehören Mannschaften des Bezirks II/III, der Gruppe Südost Mannschaften des Bezirkes IV, der Gruppe Nordwest Mannschaften des Bezirkes VI und der Gruppe Mitte Mannschaften der Bezirke I und V an.
Die Bezirksklasse Mitte spielt grundsätzlich mit 10 Mannschaften ein Rundenturnier. Die beiden Bezirke I und V können einvernehmlich eine andere Regelung treffen.

Die Sieger erhalten den Titel „Bezirklassenmeister [Bezeichnung] [Jahr]“ und steigen in die zuständige Bezirksliga auf. Die Bezirksklassen müssen etwaige Absteiger aus den Bezirksligen und den (die) Kreisligameister aufnehmen; danach richtet sich die Zahl der Absteiger.

- e) Kreisliga
Spielmodus wie Bezirksklasse. Die Sieger erhalten den Titel „Kreisligameister [Bezeichnung] [Jahr]“ und steigen in die zuständige Bezirksklasse auf. Die Kreisligen müssen etwaige Absteiger aus den Bezirksklassen und den (die) Kreisklassenmeister aufnehmen; danach richtet sich die Zahl der Absteiger.
- f) Kreisklasse
Spielmodus wie Kreisliga. Die Sieger erhalten den Titel "Kreisklassenmeister 20..." und steigen in die Kreisliga auf.

g) Senioren-Pfalzliga

Spielberechtigt sind alle Spieler, die bis zum 31.12. des Spieljahres das 60. und Spielerinnen, die das 55. Lebensjahr vollendet haben und ältere, die im Besitz einer gültigen Spielerlaubnis des PSB sind. Teilnahmeberechtigt sind alle Vereine des PSB. Gespielt wird mit Vierermansschaften. Aus zwei Vereinen kann eine Spielgemeinschaft gebildet werden. Gastspieler aus anderen Vereinen des PSB sind zulässig.

Pro Spiel dürfen maximal zwei Gastspieler eingesetzt werden.

Für den Einsatz eines Gastspielers genügt in der Regel dessen Einverständnis. Wenn der Verein, dem der Spieler als aktives Mitglied angehört, selbst eine Mannschaft in der Senioren-Pfalzliga stellt, muss die Erlaubnis des Vereins schriftlich vorliegen. Das Einverständnis des Gastspielers und das seines Vereins (falls erforderlich) ist dem PSB bei Abgabe der Mannschaftsmeldung, bzw. bei einer Nachmeldung vorzulegen. Der Sieger erhält den Titel Senioren-Mannschafts-Pfalzmeister 20... und ist für die Rheinland-Pfalz-Mannschaftsmeisterschaft der Senioren qualifiziert.

§ 14 Farbverteilung und Bedenkzeit

- (1) Der gastgebende Verein hat an den Brettern mit gerader Zahl Weiß.
- (2) Die Bedenkzeit beträgt in allen Ligen 40 Züge in 100 Minuten, für den Rest der Partie 50 Minuten und für jeden Zug 30 Sekunden ab dem ersten Zug.
- (3) Die Bedenkzeit auf Bezirksebene beträgt ebenfalls 40 Züge in 100 Minuten, für den Rest der Partie 50 Minuten und für jeden Zug 30 Sekunden ab dem ersten Zug.

§ 15 Teilnahmeberechtigung

- (1) An den Mannschaftskämpfen können nur Vereinsmannschaften teilnehmen
- (2) Es wird grundsätzlich mit Achtermansschaften gespielt. Mindestens die Hälfte der Spieler müssen bei einem Mannschaftskampf anwesend sein, sonst gilt die Mannschaft als nicht angetreten (Wertung 0:8). Bei abweichender Brettspielerzahl (Mannschaftsstärke) gelten die Regelungen entsprechend.

§ 16 Nichtantritt

- (1) Nichtantritt zu einem festgesetzten oder vereinbarten Termin gilt als Verstoß gegen die TO und wird neben den turnierrechtlichen Folgen (Wertung 0:8) mit einem Bußgeld gemäß der §§ 48 und 49 geahndet. Das Gleiche gilt, wenn Ergebnisse ohne Aufnahme der Partie abgesprochen werden. Der Nichtantritt einer Mannschaft ist dem Spielleiter unverzüglich mitzuteilen. Erfolgt die Absage bis 48 Stunden vor dem angesetzten Spieltermin, wird das Bußgeld reduziert. Bei Absagen aus schwerwiegendem Grund zu einem späteren Zeitpunkt kann es reduziert werden.
- (2) Vereine, deren Mannschaften aus von ihnen zu vertretenden Gründen während eines Spieljahres mehrmals nicht antreten, verstoßen grob gegen die TO und die guten Sitten im Schachsport. Tritt eine Mannschaft aus von ihr zu vertretenden Gründen zum zweiten Mal nicht an, so wird sie von den weiteren Kämpfen des Spieljahres ausgeschlossen. Alle bis dahin gespielten Kämpfe werden mit 0:8 gewertet. Die Mannschaft steigt ab.
- (3) Die Spieler einer ausgeschlossenen Mannschaft dürfen nach wie vor nur dreimal in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden.

§ 17 Keine Ansprüche Dritter

- (1) Für Dritte, die nach Wertung gemäß § 16 benachteiligt werden, entstehen keine Rechtsansprüche.

§ 18 Teilnahme mehrerer Mannschaften

- (1) Spielen mehrere Mannschaften eines Vereines in derselben Klasse, müssen sie in den ersten Runden gegeneinander spielen.

§ 19 Vereinswechsel

- (1) Vereinswechsel sind im Mai und Juni ohne Sperre möglich.
- (2) Der Antrag auf Ausstellung einer aktiven oder passiven Spielgenehmigung muss bis zum Ablauf der Wechselfrist (Stichtag 30.06., durch VSG-Formular oder in nuLiga) beim zuständigen Referenten für Spielgenehmigungen gestellt werden. In den übrigen Monaten tritt automatisch eine Sperre von 3 Monaten in Kraft (gerechnet vom Tag der schriftlichen Anmeldung beim Referenten für Spielgenehmigungen), jedoch kann ein Spieler während eines Spieljahres nur für einen deutschen Verein als aktiver Spieler Mannschaftskämpfe bestreiten.
- (3) Spieler, welche in mehreren Vereinen Mitglied sind, sind nur für den Verein an offiziellen Turnieren des PSB spielberechtigt, für den sie eine Spielerlaubnis besitzen.

§ 20 Startrecht / Mannschaftsmeldung / Brettfolge / Nachmeldung

- (1) Die Angaben zur Wahrnehmung der Startberechtigung müssen bis zum Ablauf der Wechselfrist beim jeweils zuständigen Spielleiter abgegeben werden. Die Mannschaftsmeldung erfolgt nach dem Ende der Wechselfrist, mit Namensnennung in der Brettfolge einschließlich etwaiger Ersatzspieler an den zuständigen Turnierleiter. Je Mannschaft dürfen bis zu zwei Spieler mit einer Passivspielgenehmigung gemeldet werden. Ein Spieler mit Passivspielgenehmigung darf nicht in derselben Klasse eingesetzt werden, in der er eine aktive Spielgenehmigung besitzt.

- (2) Geht termingemäß keine Meldung ein, wird vom Spielleiter eine Nachfrist gesetzt. Wird auch diese nicht wahrgenommen, wird die Mannschaft vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Die Klasse spielt mit reduzierter Mannschaftszahl.
- (3) Sollten mehrere Mannschaften eines Vereins in verschiedenen Ligen (1. Pfalzliga bis Kreisklasse) gemeldet werden, muss die Brettfolge der Stammspieler beginnend bei der höchsten Mannschaft, komplett aufgefüllt werden. Für die unterste Mannschaft gilt diese Regelung nicht.
- (4) Die Brettfolge darf für Stamm - und Ersatzspieler während eines Spieljahres 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. § 49 e) geahndet.
- (5) Nachmeldungen von Spielern sind an jedem Brett zulässig. Ein Einsatz in einer Mannschaft (auch als Ersatzspieler) ist nur zulässig, wenn die Meldung (durch VSG-Formular oder in nuLiga) des Spielers vor der drittletzten Runde der betreffenden Spielklasse erfolgte. Diese Frist kann die Bezirksversammlung ändern. Das Nachmelden von Spielern, die eine Passivspielgenehmigung besitzen, ist nicht möglich.
- (6) Spieler ohne Spielgenehmigung
Die Nachmeldungen sind mindestens 8 Tage vor dem Einsatz beim Referenten für Datenverarbeitung und Spielerlaubnisfragen und beim zuständigen Spielleiter vorzunehmen. Der zuständige Spielleiter informiert nach Prüfung über die Spielerlaubnis die betreffende Mannschaft.
- (7) Spieler mit Spielgenehmigungen
Das Nachmelden von Spielern, die eine Spielgenehmigung vor der drittletzten Runde der betreffenden Spielklasse als aktive Spieler besitzen, ist bis zwei Tage vor dem geplanten Einsatz beim zuständigen Spielleiter möglich.

§ 21 Ersatzspieler / P-Spieler

- (1) Fehlen Stammspieler, können Bretter hinter den Stammspielern durch Ersatzspieler unter Beachtung von § 20 besetzt werden.
- (2) Hierbei gilt folgende Reihenfolge:
 - a. Ersatzspieler der betreffenden Mannschaft (i. d. Regel ab Brett 9): Diese Spieler können beliebig oft in dieser Mannschaft eingesetzt werden.
 - b. Spieler aus tieferen Mannschaften in der Reihenfolge:
 - i. der Mannschaftsnummer,
 - ii. der Brettnummer der unteren Mannschaften.Diese dürfen insgesamt höchstens drei Mal in höheren Mannschaften eingesetzt werden. Ein kampfloser Sieg als Ersatzspieler wird hierbei nicht gezählt. Die Anzahl der Einsätze in höheren Mannschaften darf vier betragen, sofern diese ausschließlich auf Bezirksebene (bis Bezirksklasse) vorgenommen werden. Nach dem dritten bzw. vierten Einsatz sind sie nur noch in der Mannschaft spielberechtigt, in der sie gemeldet sind. Als Einsatz gilt auch der kampflose Verlust einer Partie. Spieler dürfen nicht am selben Kalendertag in mehreren Mannschaften nominiert werden (weder als Ersatz- noch als P-Spieler). Spieler dürfen nicht in derselben Runde in zwei Mannschaften derselben Klasse eingesetzt werden. Bei einer mehrfachen Nominierung gilt der Spieler als falsch eingesetzt und er sowie die nachfolgenden Spieler verlieren ihren Wettkampf. Hierbei wird die Mannschaft bestraft, für die er als Ersatzspieler bzw. P-Spieler eingesetzt wird bzw. es wird die Mannschaft bestraft, bei der der Spieler nicht anwesend ist.

- c. Spieler mit Passivspielgenehmigung dürfen nur in der Mannschaft spielen, für die das Passivspielrecht beantragt wurde. Ein Einsatz mit Aktivspielgenehmigung als Ersatzspieler in derselben Klasse ist nicht gestattet.
- d. 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.

§ 22 Besonderheiten für Vereine mit Mannschaften in der Bundesliga / Oberliga

- (1) Für Vereine, die mit Mannschaften sowohl in der Bundesliga / Oberliga als auch im PSB spielen, gilt: Wird ein Spieler einer unteren Mannschaft mehr als drei Mal als Ersatz in der Bundesliga- / Oberligamannschaft nominiert, ist er für seinen Verein mit Aktivspielrecht auf PSB-Ebene nicht mehr spielberechtigt. Werden nicht mehr spielberechtigte Spieler eingesetzt, wird der Mannschaftskampf für die betreffende Mannschaft mit 0:8 Brettpunkten und 0:2 Mannschaftspunkten als verloren gewertet. Im Sinne dieser Regelung gelten die ersten acht Spieler der höheren Mannschaft als deren Stammspieler; sie dürfen nur in der höheren Mannschaft eingesetzt werden.

§ 23 Aufstiegsverzicht

- (1) Bei Verzicht des Meisters einer Klasse geht die Aufstiegsberechtigung an den zum Aufstieg bereiten Nächstplatzierten weiter (höchstens bis zu Rang 5).

§ 24 Freiwilliger Abstieg

- (1) Bis zum 30.06. kann eine Mannschaft für das kommende Spieljahr auf ihr Startrecht in einer Klasse verzichten und die nächsttiefere Klasse wählen.
- (2) Für die zurückziehende Mannschaft steigt die Mannschaft auf, die in der aufnehmenden Klasse den ersten Nichtaufstiegsplatz belegt hat (höchstens bis zu Rang 5).

§ 25 Zurückziehen einer Mannschaft

- (1) Wird nach Beendigung der letzten Runde und bis zum 30.06. eine Mannschaft zurückgezogen, steigt die Mannschaft auf, die in der Klasse den ersten Nichtaufstiegsplatz belegt hat, in die die zurückgezogene Mannschaft im Falle eines Abstieges abgestiegen wäre. (höchstens bis zu Rang 5).
- (2) Zieht eine Mannschaft zwischen dem 01.07. und der letzten Runde einer Klasse zurück, wird sie für das Spieljahr ersatzlos gestrichen. Alle bis dahin gespielte Kämpfe werden mit 0:8 gewertet. Die Mannschaft steigt ab. Die Spieler einer zurückgezogenen Mannschaft dürfen nach wie vor nur dreimal in einer höheren Mannschaft eingesetzt werden. Die Einsätze als Ersatzspieler in einer zurückgezogenen Mannschaft und gegen diese werden wie die Einsätze in einer oder gegen eine nicht zurückgezogene Mannschaft behandelt.

§ 26 Von § 13 abweichende Anzahl von Mannschaften

- (1) Sind nach Anwendung von §§ 13 bis 25 vereinzelte Klassen nicht mindestens mit der in § 13 geregelten Anzahl von Mannschaften besetzt, werden die Absteiger der jeweiligen Klassen, beginnend beim Bestplatzierten, über ihren Klassenerhalt informiert.
- (2) Weicht die Anzahl von Mannschaften dann immer noch von der in § 13 geregelten Anzahl ab, wird mit dieser Anzahl gespielt.

§ 27 Verlegung des Spiellokals

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

§ 28 Feinwertung

- (1) Punktwertung: Es gilt folgende Wertung:
Mehr Brettunkte als der Gegner = 2 Mannschaftspunkte
Gleiche Brettunkte wie der Gegner = 1 Mannschaftspunkt
Weniger Brettunkte als der Gegner = 0 Mannschaftspunkte
- (2) Bei den Mannschaftsmeisterschaften entscheiden bei Punktgleichheit zunächst die Summe der positiven Brettunkte aus allen Kämpfen, danach eine Tabelle der mannschafts- und brettpunktgleichen Mannschaften (direkter Vergleich) untereinander, danach die Anzahl der Mannschaftssiege. Bei erneuter Punktgleichheit wird ein Stichkampf ausgetragen.

§ 29 Auslosung und Termine Mannschaftsmeisterschaften

- (1) Die Auslosung erfolgt durch den zuständigen Spielleiter.
- (2) 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.
- (3) Es ist möglich, die letzte Runde zentral an einem Ort zu spielen. Dies muss vor Beginn der 1. Runde geregelt und bei der Auslosung berücksichtigt werden. Der Spielort ist bis zum 31.12. zu veröffentlichen.

§ 30 Vor- oder Nachspielen von Mannschaftswettkämpfen

- (1) Im beiderseitigen Einverständnis ist ein Verlegen von Mannschaftskämpfen oder einzelnen Partien möglich. Die Begegnung muss bis zum angesetzten Termin vorgespielt 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.
- (2) 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.
- (3) In der letzten Runde sind keinerlei Verlegungen statthaft.

§ 31 Beginn der Mannschaftskämpfe

- (1) Alle Mannschaftskämpfe beginnen um 10.00 Uhr, sofern nicht im beiderseitigen Einvernehmen mit schriftlicher Zustimmung des Spielleiters eine andere Zeit vereinbart worden ist.
- (2) In der letzten Runde sind keinerlei Verlegungen des Spielbeginns statthaft.

- (3) Der Spielbeginn auf Bezirksebene und in von Bezirken selbstverwalteten Bezirksligen kann von der jeweiligen Bezirksversammlung abweichend festgelegt werden.

§ 32 Mannschaftsaufstellungen

(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.

(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.

(3) Maßnahmen des Bezirks- bzw. des Landesspielleiters

Falsche Mannschaftsaufstellungen sind von den Spielleitern mit Geldbußen entsprechend dieser TO zu ahnden.

(4) Auswirkungen auf die Meldung des Mannschaftskampfes

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.

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 5 platziert und spielt an Brett 2; Bretter 2 bis 5 werden genullt.)

(Beispiel 2: Spieler an Brett 5 platziert und spielt an Brett 7; Bretter 5 bis 7 werden genullt.)

Dritter Abschnitt – Pfälzischer Schachkongress

§ 33 Allgemeines zum Pfälzischen Schachkongress

- (1) Der Pfälzische Schachkongress findet in der Regel alljährlich um Ostern statt.
- (2) Spielberechtigt sind alle Spieler nach § 12.
- (3) Um die Ausrichtung können sich alle Vereine und Schachabteilungen des PSB bewerben. Über die Vergabe des Kongresses entscheidet in der Regel 2 Jahre vor der Veranstaltung die Mitgliederversammlung des PSB. Zwischen dem PSB als Veranstalter und dem jeweiligen Kongressausrichter ist frühzeitig, spätestens 9 Monate vor Kongressbeginn, ein Vertrag über die Durchführung des Schachkongresses abzuschließen. Der Ausrichter erhält vom PSB einen Zuschuss in Höhe des jeweils hierfür im Haushalt festgesetzten Betrages. Der Landesspielleiter ist für die Besetzung der Meisterturniere zuständig; an ihn sind Auffüllanträge zu richten.
- (4) Grundsätzlich sind Spielverlegungen im Einvernehmen mit allen Parteien denkbar. In der letzten Runde der mehrtägigen Turniere sind keine Spielverlegungen zulässig.
- (5) Der Ausrichter kann weitere Turniere (z.B. Jugendturniere, Offenes Turnier) in das Programm aufnehmen, wenn dadurch die offiziellen Turniere nicht beeinträchtigt werden. Das Erweiterte Präsidium des PSB kann den Modus einzelner Turniere probeweise ändern.
- (6) In den Meisterturnieren, im Haupt- und Seniorenturnier wird ein Reuegeld gemäß dem Startgeld erhoben. Die verfallenen Reuegelder erhöhen den Preisfond.

§ 34 Meisterturnier A (MTA)

- (1) Rundenturnier mit 10 vorberechtigten Teilnehmern. Der bestplatzierte pfälzische Teilnehmer des MTA erhält den Titel "Pfalzmeister / Pfalzmeisterin 20...". Er / Sie hat das Recht, bei Länderkämpfen an Brett 1 zu spielen.
- (2) Spielberechtigt sind:
 - a. Der bestplatzierte pfälzische Teilnehmer der letztjährigen Rheinland-Pfalz-Einzelmeisterschaft, sofern mindestens fünf pfälzische Spieler teilgenommen haben.
 - b. Plätze 1 bis 6 des letztjährigen MTA,
 - c. Der Sieger des "Dähne-Pokals" auf PSB-Ebene,
 - d. Plätze 1 bis 2 des letztjährigen MTB.
- (3) Bei Verzicht bzw. Doppelqualifikationen werden freie Plätze in folgender Reihenfolge vergeben:
 - a. Die zwei DWZ- stärksten Bewerber, deren DWZ über dem Durchschnittsniveau des MTA des Vorjahres liegt, wobei jeweils ein Bonus gemäß § 43 zu gewähren ist,
 - b. Plätze 7 bis 8 des letztjährigen MTA,
 - c. die DWZ-besten MTB-Berechtigten, wobei jeweils ein Bonus gemäß § 43 zu gewähren ist.
- (4) Für das MTA gilt: Gemäß Artikel 9.1.1 der FIDE-Schachregeln ist es Spielern ohne Zustimmung des Schiedsrichters nicht gestattet, vor Vollendung des 20. Zuges Remis zu vereinbaren. Umgehen die Spieler diese Regelung, kann dies nach § 48 bestraft werden.
- (5) Spieler, die mehr als zwei Partien kampflos verlieren, werden aus dem Turnier gestrichen.
- (6) Startgeld: € 20,00 + € 20,00 Reuegeld
- (7) Bedenkzeit: 90 min für 40 Züge + 30 min für den Rest bei 30 sek Inkrement ab Zug 1

- (8) Feinwertung:
- a. Zunächst Siegwertung (Anzahl der Gewinnpartien)
 - b. Dann Sonneborn-Berger-Wertung
 - c. Ergibt sich danach Gleichstand auf dem 1. Platz, wird eine Tie-Break-Blitzpartie gespielt. Hierbei erhält Weiß sechs Minuten auf der Uhr und muss gewinnen; Schwarz erhält fünf Minuten auf der Uhr und es reicht ein Remis zum Gesamtsieg. Über die Farbverteilung entscheidet das Los.
 - d. Eine Korrektur der Feinwertungen bei kampflösen Partien erfolgt nicht.

§ 35 Meisterturnier B (MTB)

- (1) Rundenturnier mit 10 vorberechtigten Teilnehmern.
- (2) Spielberechtigt sind:
- a. Plätze 7 bis 10 des letztjährigen MTA,
 - b. Plätze 3 bis 5 des letztjährigen MTB,
 - c. jeweils der erstplatzierte Spieler aus den MAT des Vorjahres,
 - d. ein Jugendvertreter (in der Regel der Meister U18 M).
- (3) Bei Verzicht bzw. Doppelqualifikation werden freie Plätze in folgender Reihenfolge vergeben:
- a. Plätze 6 und 7 des letztjährigen MTB,
 - b. die zwei DWZ- stärksten Bewerber, deren DWZ über dem Durchschnittsniveau des MTB des Vorjahres liegt, wobei jeweils ein Bonus gemäß § 43 zu gewähren ist
 - c. Platz 2 der letztjährigen MAT (Reihung nach DWZ),
 - d. Plätze 8 und 9 des letztjährigen MTB
 - e. die MAT-Berechtigten mit der besten DWZ, wobei jeweils ein Bonus gemäß § 43 zu gewähren ist.
- (4) Für das MTB gilt: Gemäß Artikel 9.1.1 der FIDE-Schachregeln ist es Spielern ohne Zustimmung des Schiedsrichters nicht gestattet, vor Vollendung des 20. Zuges Remis zu vereinbaren. Umgehen die Spieler diese Regelung, kann dies nach § 48 bestraft werden.
- (5) Spieler, die mehr als zwei Partien kampflös verlieren, werden aus dem Turnier gestrichen.
- (6) Startgeld: € 20,00 + € 20,00 Reuegeld
- (7) Bedenkzeit: 90 min für 40 Züge + 30 min für den Rest bei 30 sek Inkrement ab Zug 1
- (8) Feinwertung:
- a. Zunächst Siegwertung (Anzahl der Gewinnpartien)
 - b. Dann Sonneborn-Berger-Wertung
 - c. Ergibt sich danach Gleichstand auf dem 1. Platz, wird eine Tie-Break-Blitzpartie gespielt. Hierbei erhält Weiß sechs Minuten auf der Uhr und muss gewinnen; Schwarz erhält fünf Minuten auf der Uhr und es reicht ein Remis zum Gesamtsieg. Über die Farbverteilung entscheidet das Los.
 - d. Eine Korrektur der Feinwertungen bei kampflösen Partien erfolgt nicht.

§ 36 Meisteranwärterturnier (MAT)

- (1) Das MAT spielt in zwei gleichberechtigten Gruppen zu je 10 Teilnehmern ein Rundenturnier.

- (2) Spielberechtigt sind:
- Plätze 6 bis 10 des letztjährigen MTB,
 - maximal fünf Aufsteiger aus den letztjährigen Hauptturnieren (In der Regel die Erstplatzierten), sechs Vertreter aus den Bezirken (in der Regel der Bezirksmeister); dem Bezirk II/III stehen zwei Plätze zu,
 - ein Vertreter des ausrichtenden Vereins, sofern seine DWZ über dem Durchschnittsniveau des MAT des Vorjahres liegt.
 - Platz 2 aus den beiden MAT-Gruppen des Vorjahres.
 - ein Jugendvertreter
- (3) Bei Verzicht bzw. Doppelqualifikation werden freie Plätze in folgender Reihenfolge vergeben:
- Plätze 3 bis 5 aus den beiden MAT-Gruppen des Vorjahres,
 - Auffüllbewerber in der Reihenfolge der DWZ, wobei ein Bonus gemäß § 43 zu gewähren ist. Die Aufteilung der möglichst gleich starken Gruppen erfolgt unter Berücksichtigung der DWZ und der Vereinszugehörigkeit. Die Meldung der Bezirksvertreter erfolgt bis 30 Tage vor Kongressbeginn. Die Frist kann durch den Landesspielleiter verkürzt werden.
- (4) Spieler, die mehr als zwei Partien kampflos verlieren, werden aus dem Turnier gestrichen.
- (5) Startgeld: € 20,00 + € 20,00 Reuegeld
- (6) Bedenkzeit: 90 min für 40 Züge + 30 min für den Rest bei 30 sek Inkrement ab Zug 1
- (7) Feinwertung:
- Zunächst Siegwertung (Anzahl der Gewinnpartien)
 - Dann Sonneborn-Berger-Wertung
 - Ergibt sich danach Gleichstand auf dem 1. Platz, wird eine Tie-Break-Blitzpartie gespielt. Hierbei erhält Weiß sechs Minuten auf der Uhr und muss gewinnen; Schwarz erhält fünf Minuten auf der Uhr und es reicht ein Remis zum Gesamtsieg. Über die Farbverteilung entscheidet das Los.
 - Eine Korrektur der Feinwertungen bei kampflosen Partien erfolgt nicht.

§ 37 Hauptturnier

- (1) Spielberechtigt sind alle aktiven Mitglieder von Vereinen des Deutschen Schachbundes (DSB). Aufstiegsberechtigt in das MAT sind nur Spieler die einem Verein des PSB als aktive Spieler angehören. Gespielt werden sieben Runden nach "Schweizer-System".
- (2) Bei mehr als 24 Teilnehmern werden zwei, bei mehr als 48 Teilnehmern drei bis max. fünf Gruppen unter Berücksichtigung der DWZ und der Vereinszugehörigkeit gebildet.
- (3) Spieler, die mehr als zwei Partien kampflos verlieren, werden aus dem Turnier gestrichen.
- (4) Startgeld: € 10,00 + € 10,00 Reuegeld
- (5) Bedenkzeit: 90 min für 40 Züge + 30 min für den Rest bei 30 sek Inkrement ab Zug 1
- (6) Feinwertung:
- Zunächst modifizierte Buchholzwertung (1 Streichwertung (schlechteste))
 - Dann Buchholzsumme, dann Siegwertung
 - Eine Korrektur der Feinwertungen bei kampflosen Partien erfolgt nicht.

§ 38 Schnellschach-Einzelmeisterschaft (Gregor-Johann-Gedächtnisturnier)

- (1) Es werden drei Gruppen mit etwa gleicher Spielerzahl gebildet.
- (2) Die Gruppeneinteilung erfolgt nach: 1. DWZ, 2. Einschätzung durch die Turnierleitung (ein Protest hierzu ist nicht möglich). Jeder Spieler hat auf Wunsch das Recht, in der A-Gruppe zu starten. Er muss dies bei der Anmeldung erklären. Die Spielerzahl in der A-Gruppe erhöht sich dementsprechend.
- (3) Gespielt werden sieben Runden Schweizer System nach den Schnellschach-Regeln der FIDE.
- (4) Über Proteste entscheidet der jeweilige Turnierleiter endgültig.
- (5) Der Sieger der Gruppe A erhält den Titel "Pfalzmeister / Pfalzmeisterin Schnellschach 20...". Er sowie die Nächstplatzierten vertreten die Pfalz bei den "Rheinland-Pfälzischen Schnellschach -Einzelmeisterschaften" (Zuteilung nach der TO SBRP).
- (6) Startgeld: € 10,00
- (7) Bedenkzeit: 15 min 5 sek Inkrement ab Zug 1
- (8) Feinwertung:
 - a. Zunächst modifizierte Buchholzwertung (1 Streichwertung (schlechteste))
 - b. Dann Buchholzsumme, dann Siegwertung
 - c. Eine Korrektur der Feinwertungen bei kampflösen Partien erfolgt nicht.

§ 39 Blitz-Einzelmeisterschaft

- (1) Gespielt werden bis zu 21 Runden nach Schweizer System bzw. verzögertem Schweizer System. Bei verzögertem Schweizer System werden die letzten zwei Runden ohne Verzögerung gespielt.
- (2) Es gelten die Blitzregeln der FIDE.
- (3) Über Proteste entscheidet der jeweilige Turnierleiter endgültig.
- (4) Der Sieger erhält den Titel "Pfalzmeister / Pfalzmeisterin Blitzschach 20...". Er sowie die Nächstplatzierten vertreten die Pfalz bei den "Rheinland-Pfälzischen Blitz - Einzelmeisterschaften" (Zuteilung nach der TO SBRP).
- (5) Startgeld: € 10,00
- (6) Bedenkzeit: 3 min 2 sek Inkrement ab Zug 1
- (7) Feinwertung:
 - a. Zunächst modifizierte Buchholzwertung (1 Streichwertung (schlechteste))
 - b. Dann Buchholzsumme, dann Siegwertung
 - c. Eine Korrektur der Feinwertungen bei kampflösen Partien erfolgt nicht.

§ 40 Blitz-Mannschaftsmeisterschaft

- (1) Spielberechtigt sind Vierer-Mannschaften, die aus aktiven Spielern desselben PSB-Vereins bzw. -Spielgemeinschaft bestehen. Die Brettfolge ist beliebig. Ein Spieler kann nur für eine Mannschaft eingesetzt werden. Ersatzspieler sind zulässig. Der Einsatz von einem Spieler mit Passivspielgenehmigung pro Mannschaft ist zulässig.
- (2) Gespielt werden bis zu 21 Runden nach Schweizer System bzw. verzögertem Schweizer System. Die letzten zwei Runden werden bei verzögertem Schweizer System ohne Verzögerung gespielt.
- (3) Es gelten die Blitzregeln der FIDE.
- (4) Über Proteste entscheidet der jeweilige Turnierleiter endgültig.
- (5) Für die Preisverteilung erfolgt eine Einteilung in drei Spielklassen:
 - a. Klasse A: Bundesligen, Oberliga, Rheinland-Pfalz-Ligen
 - b. Klasse B: 1. Pfalzliga, 2. Pfalzligen,
 - c. Klasse C: Bezirksligen, Bezirksklassen, Kreisligen, Kreisklassen.
- (6) Die bestplatzierte Mannschaft erhält den Titel "Pfälzischer Blitz-Mannschaftsmeister 20...". Die Meistermannschaft sowie die nächstplatzierten pfälzischen Mannschaften vertreten die Pfalz bei den "Rheinland-Pfälzischen Mannschaftsblitzmeisterschaften" (Zuteilung nach der TO SBRP).
- (7) Startgeld: € 20,00 bzw. € 10,00 (bei reinen Jugendmannschaften)
- (8) Bedenkzeit: 3 min 2 sek Inkrement ab Zug 1
- (9) Feinwertung: Punktwertung: Es gilt folgende Wertung:
 - a. Mehr Brettunkte als der Gegner = 2 Mannschaftspunkte
 - b. Gleiche Brettunkte wie der Gegner = 1 Mannschaftspunkt
 - c. Weniger Brettunkte als der Gegner = 0 Mannschaftspunkte
 - d. Bei Mannschaftskämpfen entscheiden bei Punktgleichheit zunächst die Summe der positiven Brettunkte aus allen Kämpfen, danach eine Tabelle der mannschafts- und brettpunktgleichen Mannschaften (direkter Vergleich) untereinander, danach die Anzahl der Mannschaftssiege. Bei erneuter Punktgleichheit wird ein Stichkampf ausgetragen.

§ 41 Senioren- und Nestoren-Einzelmeisterschaft

- (1) Spielberechtigt sind alle Spieler, die einem Verein des PSB als aktive Spieler angehören, die im Kongressjahr das 60. Lebensjahr und Spielerinnen, die das 55. Lebensjahr vollendet haben bzw. vollenden werden und ältere.
- (2) Gespielt werden sieben Runden nach Schweizer System, bei weniger als neun Teilnehmern ein Rundenturnier. Pro Tag wird nur eine Runde gespielt.
- (3) Der bestplatzierte pfälzische Teilnehmer erhält den Titel „Pfalzmeister / Pfalzmeisterin der Senioren 20...“ Der bestplatzierte pfälzische Teilnehmer, der im Kongressjahr das 75. Lebensjahr vollendet hat bzw. vollendet, erhält den Titel „Pfalzmeister / Pfalzmeisterin der Nestoren 20...“
- (4) Spieler, die mehr als zwei Partien kampflos verlieren, werden aus dem Turnier gestrichen.
- (5) Startgeld: € 10,00 + € 10,00 Reuegeld
- (6) Bedenkzeit: 90 min für 40 Züge + 30 min für den Rest bei 30 sek Inkrement ab Zug 1

- (7) Feinwertung:
- a. Zunächst modifizierte Buchholzwertung (1 Streichwertung (schlechteste))
 - b. Dann Buchholzsumme, dann Siegwertung
 - c. Eine Korrektur der Feinwertungen bei kampfloren Partien erfolgt nicht.

§ 42 Schnellschach-Senioren-Einzelmeisterschaft

- (1) Spielberechtigt sind alle aktiven Mitglieder von Vereinen des Deutschen Schachbundes (DSB), die im Kongressjahr das 60. Lebensjahr und Spielerinnen, die das 55. Lebensjahr vollendet haben bzw. vollenden werden und ältere.
- (2) Gespielt werden 5-9 Runden nach Schweizer System nach den Schnellschach-Regeln der FIDE.
- (3) Bei weniger als elf Teilnehmern wird ein Rundenturnier gespielt.
- (4) Über Proteste entscheidet der jeweilige Turnierleiter endgültig.
- (5) Der bestplatzierte aktive Spieler eines Vereins des PSB erhält den Titel „Pfalzmeister / Pfalzmeisterin Schnellschach der Senioren 20...“
- (6) Startgeld: € 10,00
- (7) Bedenkzeit: 15 – 30 min pro Spieler / Partie
- (8) Feinwertung:
 - a. Zunächst modifizierte Buchholzwertung (1 Streichwertung (schlechteste))
 - b. Dann Buchholzsumme, dann Siegwertung
 - c. Eine Korrektur der Feinwertungen bei kampfloren Partien erfolgt nicht.

§ 43 Deutsche Wertungszahl - Bonus

- (1) Auffüllbewerber, die an der Bezirkseinzelmeisterschaft des Kongressjahres teilgenommen haben, erhalten bei der Vergabe der Auffüllplätze einen Bonus von 80 DWZ-Punkten gegenüber Bewerbern, welche an diesem Turnier nicht teilgenommen haben.

§ 44 Meldeschluss

- (1) Meldeschluss für die vorgenannten Turniere ist 30 Tage vor Kongressbeginn. Die Frist kann durch den Landesspielleiter verkürzt werden. Diese Frist ist gewahrt, wenn das Start- und Reuegeld fristgerecht auf dem in der Ausschreibung angegebenen Konto eingegangen ist. Auffüllanträge sind schriftlich ebenfalls bis 30 Tage vor Kongressbeginn (Datum der E-Mail, Poststempel bzw. Fax-Datum) an den Landesspielleiter zu richten.

Vierter Abschnitt – Pokal-Einzelmeisterschaften

§ 45 Pokal-Einzelmeisterschaften (Dähne-Pokal)

- (1) Spielberechtigt sind alle Spieler, die einem Verein des Bezirkes als aktive Spieler angehören.
- (2) Die Pokalmeisterschaft wird jährlich ausgetragen. Die Austragung erfolgt im KO-System.
- (3) Die Vorrunde wird auf Bezirksebene durchgeführt. Die Startgelder erheben die Bezirke.
- (4) Die Endrunden mit den fünf Bezirks-Siegern oder deren Vertretern und den beiden Vorjahresfinalisten finden an einem zentralen Ort statt. Dem Bezirk II/III steht ein 2. Teilnehmer zu.
- (5) Wird ein Vorjahresfinalist erneut Bezirkspokalsieger nimmt sein Endspielgegner oder in dessen Verhinderungsfall ein von dessen Bezirk nominierter Vertreter teil.
- (6) Planung, Durchführung und Termingestaltung der Endrunde obliegen dem Landesspielleiter.
- (7) Die Bedenkzeit beträgt für alle Runden 90 Minuten für 40 Züge + 30 Minuten für den Rest der Partie bei 30 Sekunden Zeitzugabe ab dem ersten Zug.
- (8) Endet eine Partie remis, so werden zwei Blitzpartien gespielt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet die nächste Gewinnpartie. Die Farbverteilung wechselt.
- (9) Der Turniersieger erhält außer Pokal und Urkunde den Titel "Pfalzmeister / Pfalzmeisterin Pokal 20..." und vertritt den PSB bei den "Rheinland-Pfalz-Pokal-Meisterschaften".
- (10) Bei kurzfristigen Absagen kann der zuständige Turnierleiter einen Nachrücker Platz vergeben. Der Nachrücker muss am laufenden Wettbewerb teilgenommen haben und sollte möglichst aus demselben Bezirk wie der absagende Spieler kommen.

Fünfter Abschnitt – Verfahren bei Streitigkeiten

§ 46 Proteste und Widerspruch

(1) Proteste

a. Einlegung:

Gegen Entscheidungen des Schiedsrichters kann Protest eingelegt werden. Dieser muss begründet werden und

- i. bei Mannschaftskämpfen innerhalb von 8 Tagen,
- ii. bei Einzelturnieren bis zum Beginn der nächsten Runde in Textform beim zuständigen Spielleiter eingereicht werden.

b. Protestgebühr:

Innerhalb der Einlegungsfrist von 8 Tagen ist die Protestgebühr von € 20,00 zu überweisen. Für die Rechtzeitigkeit ist das Datum der Wertstellung auf dem Konto des PSB maßgeblich. Wird dem Protest stattgegeben, wird die Gebühr erstattet.

c. Protestberechtigter:

Ein Protest bei Mannschaftskämpfen kann nur von dem satzungsgemäß zur gesetzlichen Vertretung des Vereines befugten Organ (z.B. 1. oder 2. Vorsitzender) eingelegt werden.

d. Begründung des Protestes:

Die Begründung des Protestes hat bei Mannschaftskämpfen innerhalb einer weiteren Frist von 6 Tagen in Textform zu erfolgen.

(2) Widerspruch

Gegen die Entscheidung des Bezirks- bzw. des Landesspielleiters kann innerhalb der gleichen Fristen Widerspruch beim Schiedsgericht eingelegt werden. Der Widerspruch ist an den Präsidenten des PSB zu richten. Die Widerspruchsgebühr beträgt € 50,00. Im Übrigen gilt § 46 Abs. 1 entsprechend.

(3) Keine aufschiebende Wirkung

Proteste und Widersprüche haben keine aufschiebende Wirkung. Auf Anordnung des Schiedsrichters ist eine strittige Partie weiterzuspielen.

§ 47 Schiedsgericht (vgl. § 10 der Satzung des PSB)

(1) Zusammensetzung des Schiedsgerichtes

Siehe § 28 der Satzung des Pfälzischen Schachbundes e.V.

(2) Sonderregelung beim Kongress

- a. Siehe § 30 der Satzung des Pfälzischen Schachbundes e.V.
- b. Beim Schachkongress beträgt die Protestgebühr für Erwachsene € 20,00, für Jugendliche € 10,00. Die Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind endgültig.

Sechster Abschnitt – Sanktionen

§ 48 Allgemeine Strafen

- (1) Verstöße gegen die TO können bestraft werden:
- a. Vom Schiedsrichter (auch vom Heimverein zu stellender Leiter eines Mannschaftskampfes):
 - a) Ermahnung
 - b) Verwarnung
 - c) Zeitstrafen gemäß FIDE-Schachregeln
 - d) Annullierung von Spielergebnissen und Neuansetzung von einzelnen Partien und Mannschaftskämpfen
 - e) Erkennen auf Verlust von Partien
 - f) Anordnung, den Spielraum zu verlassen
 - g) Anordnung, den Zuschauerraum zu verlassen
 - b. Vom Bezirks- und Landesspielleiter sowie vom Erweiterten Präsidium beauftragte Leiter von Ligen über Nr. 1 hinaus:
 - a) Punktabzug
 - b) Geldbußen bis zu € 200,00 (nur für Mitglieder gemäß § 4 Abs. 1 der Satzung)
 - c) Zwangsabstieg (bei zweifachem schuldhaftem Nichtantritt)
 - c. Vom Erweiterten Präsidium über Nr. 1 und 2 hinaus:
 - a) Geldbußen bis zu € 500,00
 - b) Spielsperre bis zu drei Jahren
 - d. Vom Referenten für Datenverarbeitung und Spielerlaubnisfragen: Einziehung einer ordnungswidrig erlangten vorläufigen Spielerlaubnis. Spielsperren können für Veranstaltungen des PSB auch gegenüber Personen verhängt werden, die nicht Mitglied in einem Verein des PSB sind.
 - e. Einsprüche haben keine aufschiebende Wirkung. Das Schiedsgericht kann auf Antrag des Betroffenen die aufschiebende Wirkung anordnen und in besonderen Fällen Ausnahmespielgenehmigungen erteilen.

§ 49 Einzelne Strafen

(1) Je nach Art des Verstoßes können mehrere Strafen ausgesprochen werden.

- | | |
|--|------------|
| a. Falsche, unvollständige oder verspätete Berichterstattung | € 10,00 |
| b. Nicht ausreichend begründeter Nichtantritt während eines Einzelturniers | je € 15,00 |
| c. Entschuldigtes Nichtantreten zu einem Mannschaftskampf | € 100,00 |
| d. dto. "unsportliches" Nichtantreten
(ohne vorherige Absage beim Turnierleiter/Spielleiter und Gegner) | € 200,00 |
| e. Nichtantritt eines Spielers an Brett 1 oder 2: | € 40,00 |
| Nichtantritt eines Spielers an einem anderen Brett | € 20,00 |

Bei zweimaligem Nichtantritt desselben Spielers verliert dieser das Spielrecht in der Mannschaft, in der er zweimal nicht angetreten ist

Anmerkung: Vollständiges Aufrücken der Mannschaft in den

Bezirkklassen und tieferen Ligen/Klassen bzw. die in der tiefsten Klasse mit der höchsten Mannschaftsnummer spielenden Mannschaft eines Vereins wird nicht mit Bußgeld bestraft.

- f. Zurückziehen der Mannschaft während des Spieljahres € 100,00

Diese Regel gilt nicht für die letztgemeldete Mannschaft eines Vereines in der Bezirksklasse, Kreisliga oder Kreisklasse bei begründetem, schriftlichem Antrag.

- 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

- (2) Anmerkung: Hierbei handelt es sich um Regelsätze, die von einer Mannschaftsstärke von 8 ausgehen.

Siebter Abschnitt – Schlussbestimmungen

§ 50 Inkrafttreten

- (1) Diese TO wurde am 16.07.2022 auf der Sitzung des Erweiterten Präsidium in Eisenberg geändert und per Umlaufverfahren am 29.07.2022 vom Erweiterten Präsidium beschlossen. Sie tritt ab dem Spieljahr 2022/23 in Kraft. Die Veröffentlichung erfolgt im Juli 2022 auf der Homepage des Pfälzischen Schachbundes e.V.
- (2) Diese TO wurde am 13.05.2023 auf der Sitzung des Erweiterten Präsidium in Hagenbach geändert und vom Erweiterten Präsidium beschlossen. Sie tritt ab dem Spieljahr 2023/24 in Kraft. Die Veröffentlichung erfolgt im Juni 2023 auf der Homepage des Pfälzischen Schachbundes e.V.
- (3) Diese TO wurde am 15.06.2024 auf der Sitzung des Erweiterten Präsidium in Pirmasens geändert und vom Erweiterten Präsidium beschlossen. Sie tritt ab dem Spieljahr 2024/25 in Kraft. Die Veröffentlichung erfolgt im Juli 2024 auf der Homepage des Pfälzischen Schachbundes e.V.
- (4) Diese TO wurde am 12.06.2025 auf der Online-Sitzung des Erweiterten Präsidiums geändert und vom Erweiterten Präsidium beschlossen. Sie tritt ab dem Spieljahr 2025/26 in Kraft. Die Veröffentlichung erfolgt im Juni 2025 auf der Homepage des Pfälzischen Schachbundes e.V.
- (5) Diese vollständig überarbeitete TO wurde am 23.06.2026 auf der Sitzung des Erweiterten Präsidium beschlossen. Sie tritt ab dem Spieljahr 2026/2027 in Kraft. Die Veröffentlichung erfolgt im Juni 2026 auf der Homepage des Pfälzischen Schachbundes e.V.