

H E S S I S C H E R S C H A C H V E R B A N D

Mitglied des

DEUTSCHEN SCHACHBUNDES e. V.

T u r n i e r o r d n u n g

Ausgabe 1976

# I N H A L T S V E R Z E I C H N I S

## A. Spielberechtigung

## B. Turniere

B I die Einzelmeisterschaft

B II die Mannschaftsmeisterschaft

B III die Jugendeinzelmeisterschaft

B IV die Jugendmannschaftsmeisterschaft

a) für Vereinsmannschaften

b) für Unterverbandsmannschaften

B V die Dameneinzelmeisterschaft

B VI die Blitzeinzelmeisterschaft

B VII die Blitzmannschaftsmeisterschaft

B VIII das Pokaleinzelturnier um den „Goldenen Springer“

B IX die Seniorenmeisterschaft

## C. Spielweise und Spielregeln

## D. Turnierleiter und Wettkampfleiter

## E. Proteste, Beschwerden, Berufung

## F. Nennelder, Reugelder, Fahrtkosten

## G. Generelle Bestimmungen

## H. Spielberechtigung, Meldewesen

## A. Spielberechtigung

1. An den Meisterschafts- und Pokalspielen des HSV dürfen nur Spieler teilnehmen, die Mitglieder eines Vereines des HSV sind. Die Mitglieder müssen ihre Verpflichtungen gegenüber Verein und Verband erfüllt haben.  
Als Berechtigungsausweis gilt der Spielerpaß (siehe aber Ziffer 100 und 101) .
2. Jeder Spieler kann im Laufe des Spieljahres nur für einen Verein des DSB an Mannschafts-Wettkämpfen teilnehmen.  
Das Spieljahr beginnt am 1. September eines jeden Jahres.
3. Tritt ein Spieler während des Spieljahres einem Verein bei, so kann er für Mannschaftsspiele erst nach einer Sperrfrist von drei Monaten für den Verein spielberechtigt werden (s. aber Ziffer 2).  
Die Sperrfrist beginnt mit dem Eingang des Antrages auf Ausstellung eines Spielerpasses bei der Verbandspassstelle und endet spätestens mit dem Ablauf des Spieljahres.  
die Sperrfrist entfällt, wenn
  - a) ein Spieler zu seinem alten Verein zurückkehrt, bevor die Spielberechtigung für den neuen Verein erteilt wurde,
  - b) ein Spieler während des Wehrdienstes (Ersatzdienstes) oder nach dessen Beendigung zu seinem alten Verein zurückkehrt,
  - c) ein Spieler mehr als 12 Monate lang keine Spielberechtigung für einen Verein des DSB gehabt hatte.
4. In besonders begründeten Ausnahmefällen kann der geschäftsführende Vorstand auf Antrag des Turnierausschusses Ausnahmen zu den Ziffern 2 und 3 genehmigen.

## B. Turniere

5. Im HSV werden folgende Turniere durchgeführt:

|        |   |
|--------|---|
| B I    | die Einzelmeisterschaft,                          |
| B II   | die Mannschaftsmeisterschaft,                     |
| B III  | die Jugendeinzelmeisterschaft,                    |
| B IV   | die Jugendmannschaftsmeisterschaft,               |
|        | a) für Vereinsmannschaften,                       |
|        | b) für Unterverbandsmannschaften,                 |
| B V    | die Dameneinzelmeisterschaft,                     |
| B VI   | die Blitzeinzelmeisterschaft,                     |
| B VII  | die Blitzmannschaftsmeisterschaft,                |
| B VIII | das Pokaleinzelturnier um den „Goldenen Springer“ |
| B IX   | die Seniorenmeisterschaft ab 60 Jahre.            |

Alle diese Turniere werden einmal jährlich durchgeführt.

### B. I. Einzelmeisterschaft

6. Die Einzelmeisterschaft wird in drei Klassen gespielt:  
Meisterturnier,  
Meistervorturnier,  
Hauptturnier.

7. Für das Meisterturnier sind 12 Teilnehmer zugelassen:

6 Vorberechtigte (Platz 1-6 des Vorjahres),  
4 Aufsteiger aus dem Meistervorturnier des Vorjahres,  
1 Sieger des Pokalturniers um den "Goldenen Springer",  
1 Freiplatz, den der TL im Einvernehmen mit dem Vorsitzenden vergibt.

Fallen vorberechtigte Teilnehmer aus, so können weitere Freiplätze ebenso vergeben werden.

Qualifizierte Teilnehmer an Einzelmeisterschaften des DSB haben das unmittelbare Recht zur Teilnahme.

Es wird im Rundenturnier gespielt.

Bei Punktgleichheit entscheidet über den 1. Platz ein StICKkampf über mindestens zwei Partien, über die weitere Reihenfolge das System Sonneborn-Berger.

Der Sieger erhält den Titel „Hessenmeister ...“.

8. Das Meistervorturnier umfaßt 36 Teilnehmer:

6 Absteiger (Platz 7-12 aus dem Meisterturnier des Vorjahres),  
10 Unterverbandsmeister,  
1 unterlegener Endspielteilnehmer aus dem Pokalturnier  
„Goldenen Springer“,  
16 Gruppensieger aus dem Hauptturnier des Vorjahres,  
3 Freiplätze, hierfür einer bestimmt für den Jugendmeister des Vorjahres, wenn er inzwischen die Altersgrenze (s.Ziffer 31) überschritten hat.

Die Unterverbandsmeister müssen in Turnieren ermittelt werden. Melden Unterverbände ihren Teilnehmer nicht bis zu dem vom HSV-TL festgesetzten Termin, dann verlieren sie ihren Teilnahmeanspruch. Beim Ausfall vorberechtigter Teilnehmer werden die Freiplätze wie in Ziffer 7 vergeben.

Das Meistervorturnier wird in drei Gruppen zu 12 Teilnehmern im Rundenturnier gespielt. Turnierleiter und Turnisrausschuß setzen die drei Gruppen nach Spielstärke unter Berücksichtigung der Ingo-Zahlen.

Die Ersten jeder Gruppe steigen in das Meisterturnier auf. Der 4. Aufsteiger wird in einem StICKkampf der 3 Gruppensechsten ermittelt.

Bei Punktgleichheit entscheidet das System Sonneborn-Berger.

9. Das Hauptturnier ist offen für alle spielberechtigten Mitglieder des HSV. Es werden 16 Aufsteiger zum Meistervorturnier in 5 Runden nach Schweizer-System ermittelt, gegebenenfalls mit StICKkämpfen.

Bei Punktgleichheit entscheidet die Wertung nach System Buchholz.

#### B. II. Mannschaftsmeisterschaft

10. Im HSV bestehen folgende Spielklassen:

- a) die von den Unterverbänden eingerichteten Klassen,
- b) die Landesklassen und
- c) die Oberliga.

Auf Landesebene und in der höchsten Spielklasse der Unterverbände wird mit Achtermannschaften gespielt.

11. Die Oberliga besteht aus 10 Mannschaften.

Der Sieger der Oberliga erhält den Titel „Hessischer Mannschaftsmeister ....." und vertritt den Verband beim Aufstieg in die Bundesliga.

Die Tabellenletzten (s.Ziffer 13) der Oberliga steigen in ihre

11. (Fortsetzung)  
jeweilige Landesklasse ab.  
Die Sieger der drei Landesklassen steigen in die Oberliga auf.
12. Für die Landesklassen ist das Gebiet des HSV nach geographischen Gegebenheiten in 3 Gruppen aufgeteilt:  
die Landesklasse Nord mit den Staffeln  
    Nordost aus den Unterverbänden I und II und  
    Nordwest aus den Unterverbänden III und IX,  
die Landesklasse Südost aus den Unterverbänden IV, V und VI,  
die Landesklasse Südwest aus den Unterverbänden VII, VIII und X.
- a) Die Staffeln Nordost und Nordwest der Landesklasse Nord spielen mit je 8 Mannschaften.  
Sieger der Landesklasse Nord ist der Gewinner eines doppelrunden Stichkampfes der beiden Staffelersten.  
Die Tabellenletzten (s. Ziffer 13) jeder Staffel steigen in ihren jeweiligen Unterverband ab.  
Die Unterverbands-Mannschaftsmeister steigen jeweils auf.
- b) Die Landesklassen Südost und Südwest spielen mit je 10 Mannschaften. Die Tabellenletzten (s. Ziffer 13) jeder Klasse steigen in ihren jeweiligen Unterverband ab.  
Die Unterverbands-Mannschaftsmeister steigen jeweils auf.
13. Der Abstieg wird in allen Verbandsklassen variabel gestaltet, soweit Absteiger aus höheren Klassen dies notwendig machen:  
Die Zahl der Absteiger ist jeweils so groß, daß -unter Berücksichtigung der Aufsteiger- die vorgesehene Zahl der Mannschaften einer Klasse erhalten bleibt.
14. Für alle Spielklassen dürfen höchstens 2 Mannschaften desselben Vereins zugelassen werden.
15. Spätestens zu dem vom TL bekanntzugebenden Termin melden die Vereine ihre Mannschaften getrennt nach Spielklassen.  
Die Spieler sind mit Name, Vorname und Spielerpaßnummer aufzuführen.  
Die Reihenfolge der gemeldeten Spieler ist für das laufende Spieljahr als Brettfolge verbindlich.  
Es wird jedoch zugelassen, daß Stammspieler, die nach der gemeldeten Brettfolge benachbart sind, ihre Plätze miteinander tauschen können.  
Fallen Stammspieler aus, dann kann aufgerückt werden. Das Recht nunmehr benachbarter Stammspieler, ihre Plätze zu tauschen, bleibt bestehen.  
Wird nicht aufgerückt, sind die Partien fehlender Stammspieler als verloren zu werten, ebenso die des etwa fehlenden Gegners.  
Ersatzspieler dürfen nur hinter Stammspieler eingesetzt werden. Ein Platztausch mit diesen ist ausgeschlossen. Der TL hat anhand der Spielberichte nachzuprüfen, ob die Brettfolge eingehalten wurde und Verstöße nach Ziffer 30 zu ahnden.
16. Ein für eine Spielklasse als Stammspieler gemeldeter Spieler ist in einer niedrigeren -auch als Ersatz- nicht spielberechtigt. Hat ein Spieler im Laufe eines Spieljahres dreimal als Ersatz in einer höheren Klasse gespielt, so darf er in einer niedrigeren Spielklasse während dieses Spieljahres nicht mehr eingesetzt werden.

17. Spielen in einer Spielklasse 2 Mannschaften eines Vereins (s. Ziffer 14), dann
- ist der Wettkampf dieser beiden Mannschaften in der ersten Runde auszutragen,
  - darf ein Spieler -auch Ersatzspieler- im Laufe des Spieljahres nur in einer dieser Mannschaften mitwirken.
18. Hat ein Verein im Anschluß an die Spielrunde Aufstiegsspiele für eine höhere Spielklasse auszutragen, steht ihm das Recht zu -unter Berücksichtigung der Ziffern 1, 2, 3 und 16 -, die Mannschaft neu aufzustellen.
19. Der gastgebende Verein sorgt für ein geeignetes Spiellokal und ausreichendes Spielmaterial. Notfalls ist der Gegner rechtzeitig aufzufordern, fehlendes Material mitzubringen.
20. Vor Beginn jedes Wettkampfes haben die Mannschaftsführer ihre Mannschaftsaufstellung mit Name und Vorname der Spieler dem Wettkampfleiter schriftlich bekanntzugeben und die Spielerpässe vorzulegen.  
Kann ein Spielerpaß nicht vorgewiesen werden, so hat der Wettkampfleiter dies in seinem Spielbericht ausdrücklich zu vermerken.
21. Mannschaftskämpfe sind an Sonntagen anzusetzen.  
Der Totensonntag und der Fastnachtsonntag bleiben von Verbandsspielen frei.  
Verlegungen von Mannschaftskämpfen können nur mit ausdrücklicher Zustimmung des TL vorgenommen werden. Der Antrag auf Verlegung eines Mannschaftskampfes ist ausführlich zu begründen. In dem Antrag ist ein Ausweichtermin vorzuschlagen und von dem gegnerischen Verein eine schriftliche Zustimmung beizufügen.  
Anträge auf Spielverlegungen müssen mindestens 4 Wochen vor dem angesetzten Spieltermin gestellt werden.  
Vor der letzten Spielrunde müssen alle bis dahin angesetzten Wettkämpfe erledigt sein.  
Wettkämpfe der letzten Spielrunde dürfen nicht nachgespielt werden  
Mannschaftskämpfe sind stets geschlossen durchzuführen.  
Bei Abstellung eines Spielers auf Bundesebene (nicht Bundesliga) kann der HSV-TL ausnahmsweise die betreffende Partie vorspielen lassen.
22. Spielbeginn bei Mannschaftskämpfen ist 14.00 Uhr, in der Schlußrunde um 12.00 Uhr. Die Wettkämpfe sollen pünktlich beginnen.  
Aus verkehrstechnischen Gründen kann im Einzelfall zwischen den Gegnern eine Verlegung des Spielbeginns vereinbart werden. Die vereinbarten Veränderungen sind schriftlich festzuhalten.  
Entsteht bei Mannschaftskämpfen durch das Verschulden eines Vereins eine Verzögerung des Spielbeginns, so wird diese Zeitspanne dem Urheber als verbrauchte Zeit angerechnet.
23. Der gastgebende Verein -bei Spielen am neutralen Ort gilt der in der Paarung an erster Stelle genannte Verein als Gastgeber- führt an den Brettern ungerader Zahl die schwarzen Steine.
24. Ist eine Partie nach Ablauf der festgesetzten Spielzeit nicht beendet, dann kann sie abgebrochen werden.  
Sofern beide Spieler dies ausdrücklich wünschen, wird gleich anschließend oder nach kurzer Pause weitergespielt. In diesem Falle ist ein Abbruch erst mit der nächsten Zeitkontrolle möglich (s. Ziffer 61).

Fortsetzung nächste Seite

24. Fortsetzung

Der abbrechende Spieler muß bei der Wiederaufnahme der Partie zu seinem Gegner anreisen, wenn die Entfernung zwischen den Vereinsorten der beiden Partner nicht mehr als 150 km beträgt.

Die Abbruchpartie ist vor Beginn der nächsten Runde zu beenden.

25. Abgebrochene Partien sind als Hängepartien nach Artikel 15 der Spielregeln der Fide zu behandeln, d.h. der am Zuge befindliche Spieler hat den beabsichtigten Zug auf sein Partieformular eindeutig niederzuschreiben. Der nicht am Zug befindliche Spieler hat den Umschlag auszufüllen.

Auf dem Umschlag sind ferner anzugeben:

die Namen der beiden Spieler,  
die Stellung bei Abbruch der Partie,  
die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,  
Name oder Spielfarbe des Spielers, der den Zug abgegeben hat,  
die Zugzahl des abgegebenen Zuges.

Der Wettkampfleiter ist dafür verantwortlich, daß der Umschlag ordnungsgemäß verschlossen wird und alle vorgeschriebenen Angaben gut leserlich aufweist.

Der Wettkampfleiter hat darauf zu achten, daß alle gespielte Züge der Partie auf den Notationen der beiden Spieler bis zum Abgabezug niedergeschrieben sind.

Er veranlaßt beide Spieler, sich über den Zeitpunkt der Wiederaufnahme der Partie zu einigen. Der vereinbarte Termin ist von dem Wettkampfleiter auf der Rückseite des Umschlages und in dem Spielbericht zu vermerken.

Kommt keine Vereinbarung zustande, so hat der TL den Termin festzusetzen und allen Beteiligten beschleunigt bekanntzugeben.

26. Beträgt die Entfernung zwischen den Vereinsorten der beiden Spieler mehr als 150 km (Bundesbahntarif) dann geht der Umschlag an den TL zum Abschätzen der Abbruchstellung. Jedoch können beide Spieler verbindlich vereinbaren, die Partie am Brett zu Ende zu spielen (s. Ziffer 25).

Gibt sich ein Spieler mit dem Abschätzungsergebnis des TL (Klassenleiter) nicht zufrieden, kann er Einspruch erheben. In diesem Fall muß der Spieler zu seinem Gegner anreisen und die Partie am Brett zu Ende spielen. Den Termin hierfür setzt der TL fest.

Bevor der Absatz 4 der Ziffer 24 und Absatz 1 der Ziffer 26 der TO in Kraft treten, haben die Vereine die Möglichkeit eine Hängepartie an Ort und Stelle abzuschätzen.

Nachdem die Partie ordnungsgemäß abgebrochen und der Umschlag verschlossen wurde, wird von jedem Verein ein Abschätzer nominiert. Erzielen die Abschätzer Übereinkunft, ist deren Urteil unanfechtbar. Während der Abschätzung haben sich Dritte jeder Meinungsäußerung zu enthalten. Erzielen die Abschätzer keine Einigung, dann ist gemäß Ziffer 24 Absatz 4 und der Ziffer 26 Absatz 1 zu verfahren.

27. Bei Wiederaufnahme von Hängepartien beträgt die Mindestspielzeit 4 Stunden.

28. Bei Mannschaftswettkämpfen wird wie folgt gewertet:

Sieg = 2 Punkte,

Unentschieden = 1 Punkt,

Niederlage = 0 Punkte.

Ergibt sich nach der vorstehenden Wertung beim Endstand eines Tur-

## 28. Fortsetzung

niers zwischen Mannschaften Punktgleichheit, so entscheidet die Zahl der Brettpunkte.

Haben beide Mannschaften auch gleiche Brettpunkte aufzuweisen, so ist ein StICKkampf (einrundig) auszutragen. Geht der StICKkampf unentschieden aus, dann entscheidet die Berliner Wertung, danach notfalls das Los.

29. Ungerechtfertigtes Fernbleiben einer Mannschaft wird für diese mit 0 Mannschafts- und 0 Brettpunkten, für die angetretene Gegenmannschaft mit 2 Mannschafts- und 8 Brettpunkten gewertet. Eine Mannschaft, die ungerechtfertigt nicht antritt, wird mit einer Geldbuße von 50,-- DM belegt.

In der Oberliga ist auch der zweckgebundene Fahrtkostenausgleich für den Wettkampf zurückzuerstatten.

30. Die Teilnahme eines nicht spielberechtigten Spielers hat den Verlust seiner Partie und aller Partien an den nachfolgenden Brettern seiner Mannschaft zur Folge.

Dies gilt auch dann, wenn die Tatsache der Nichtberechtigung erst im Laufe des Spieljahres bekannt wird.

Bei Verstößen gegen die Brettfolge (s.Ziffer 15) werden die Partien derjenigen Spieler als verloren gewertet, die die Brettfolge nicht beachtet haben.

## B. III. Jugendeinzelmeisterschaft

31. Die Teilnehmer an Jugendeinzel- und Mannschaftskämpfen dürfen das 20. Lebensjahr am 31. August des laufenden Spieljahres nicht überschritten haben.

32. Teilnahmeberechtigt an der Jugendeinzelmeisterschaft sind:

der Titelverteidiger,  
die Vertreter der Unterverbände.

33. Wenn ein Unterverband darauf verzichtet, einen Vertreter zu entsenden, kann der Jugendleiter einen geeigneten Jugendlichen aus einem anderen Unterverband zulassen.

Darüberhinaus kann er im Einvernehmen mit dem Vorstand des HSV weitere Jugendliche zulassen.

34. Der Sieger des Turniers erhält den Titel:

„Jugendmeister des Hessischen Schachverbandes ...“.

35. Bei Punktgleichheit entscheidet über den Titel ein StICKkampf über mindestens 2 Partien.

## B. IV. Jugendmannschaftsmeisterschaften

### a) Jugend-Vereins-Mannschaftsmeisterschaft

36. Aus jedem Unterverband ist eine Vereinsmannschaft von 6 Spielern zu gelassen, die in beliebiger Brettfolge eingesetzt werden können. Die 6 Unterverbände mit den meisten gemeldeten Jugendlichen mit Seniorenspielerpässen haben die Möglichkeit, je eine weitere Mannschaft zu melden.

37. Wenn ein Unterverband auf die Meldung verzichtet, kann der Jugendleiter eine geeignete Mannschaft aus einem anderen Unterverband zulassen.

38. Die Durchführung des Turniers legt der Jugendleiter nach Bedarf fest



39. Der Sieger des Turniers erhält den Titel:  
 „Jugend-Vereins-Mannschaftsmeister des Hessischen Schachverbandes  
 b) Jugend-Unterverbands-Mannschaftsmeisterschaft
40. Aus jedem Unterverband ist eine Auswahlmannschaft von 6 Spielern gelassen, die in beliebiger Brettfolge eingesetzt werden können.
41. Die Durchführung des Turniers legt der Jugendleiter nach Bedarf fest.
42. Der Sieger des Turniers erhält den Titel:  
 „Jugend-Unterverbands-Mannschaftsmeister des Hessischen Schachverbandes .....“.
- Das Turnier ist mit einem Wanderpreis ausgestattet, der nach dreimaligem Gewinn im Besitz des betreffenden Unterverbandes verbleibt.
43. Die Bestimmungen des Abschnittes B.II.gelten sinngemäß auch für alle Jugendmannschaftskämpfe, soweit dieser Abschnitt B. IV. keine Abweichungen vorschreibt.

#### B. V. Dameneinzelmeisterschaft

44. Teilnahmeberechtigt sind:  
 die Titelverteidigerin,  
 eine qualifizierte Vertreterin jedes Unterverbandes.
45. Die Siegerin des Turniers erhält den Titel:  
 „Damenmeisterin des Hessischen Schachverbandes ....“.  
 und ist teilnahmeberechtigt an der Deutschen Damenmeisterschaft.  
 Bei mehreren Berechtigten entscheidet ein Stichkampf.
46. Bei Punktgleichheit entscheidet über den Titel ein Stichkampf über mindestens 2 Partien.

#### B. VI, Blitzeinzelmeisterschaft

47. Teilnahmeberechtigt sind:  
 die 6 Erstplatzierten der vorjährigen Meisterschaft,  
 die 4 Erstplatzierten des Mitternachtsblitzturniers,  
 aus jedem Unterverband für je angefangene 100 Mitglieder ein Spiel.  
 Der Turnierleiter kann im Einvernehmen mit dem Vorsitzenden des HSV weitere, von den Unterverbänden gemeldete Spieler bis zur Höchstzahl von 64 Teilnehmern zulassen.  
 Die Teilnehmer der Unterverbände sollen in Unterverbandsblitzmeisterschaften ermittelt werden.
48. Die Teilnehmer werden zunächst auf Vorgruppen verteilt. Dabei werden die 6 Erstplatzierten der vorjährigen Meisterschaft gesetzt, die übrigen werden gelost. Die 3 Erstplatzierten jeder Gruppe gelangen in die Endrunde, die als Rundenturnier gespielt wird.
49. Der Sieger erhält den Titel:  
 „Blitzeinzelmeister des Hessischen Schachverbandes.....“.  
 Die Erstplatzierten vertreten den HSV bei den Blitzmeisterschaften des Deutschen Schachbundes.

50. Bei Punktgleichheit entscheidet eine Stichpartie, danach das Los.

#### B. VII. Blitzmannschaftsmeisterschaft

51. Teilnahmeberechtigt sind:

die 2 Erstplatzierten der vorjährigen Meisterschaft,  
aus jedem Unterverband 2 Mannschaften,  
von jedem Bundesliga- und Oberligaverein je 1 Mannschaft.

52. Gespielt wird mit Vierermannschaften mit 2 Ersatzspielern. Die Reihenfolge der Spieler wird zu Beginn des Turniers verbindlich gemeldet (s.Ziffer 15) .

53. Die Teilnehmer werden zunächst durch Losen auf 4 Vorgruppen verteilt. Die 4 Erstplatzierten jeder Vorgruppe spielen in der Endrunde. Vor- und Endrunde werden als Rundenturnier gespielt.

54. Die siegreiche Mannschaft erhält den Titel:

„Blitzmannschaftsmeister des Hessischen Schachverbandes.....“.

55. Für die Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften gelten die Turnierregeln für Blitzturniere des Deutschen Schachverbandes.

#### B. VIII. Pokalturnier „Goldener Springer“

56. Die einzelnen Unterverbände melden ihre Teilnehmer. Besondere Voraussetzungen gibt es nicht.

57. Das Turnier wird im K.O.-System durchgeführt.

Die Teilnehmer werden unter Berücksichtigung der Anreisewege ausgelost und die Austragungsorte festgelegt.

Mitglieder des gleichen Vereins sollen zumindest in den beiden ersten Runden nicht gegeneinander spielen.

58. Der Gewinner des „Goldenen Springer“ erhält außer der Nadel eine Urkunde.

Er hat das Recht, als Vertreter des HSV am Pokalturnier des Deutschen Schachbundes teilzunehmen.

Außerdem ist er vorberechtigt für das nächste Meisterturnier des HSV.

59. Der unterlegene Endspielteilnehmer ist vorberechtigt für das Meistervorturnier des HSV.

#### B. IX. Seniorenmeisterschaft

59a An diesem Turnier können nur Teilnehmer mitspielen, die das 60. Lebensjahr vollendet haben.

Eine Qualifikation ist mit diesem Turnier nicht verbunden.

Gespielt wird nach den Regeln des Hauptturniers.

## C. Spielweise und Spielregeln

60. Für alle Turniere und Wettkämpfe gelten die Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE) .
61. Die Spielzeit beträgt 2 1/2 Stunden für 50 Züge bei einer Gesamtspieldauer von 5 Stunden, danach 20 Züge je Stunde.  
Der Turnierleiter kann in besonderen Fällen abweichende Spielzeiten und Zügezahlen festsetzen.
62. Es sind nur Schachuhren mit Fallplättchen zu verwenden.
63. Tritt eine Mannschaft oder ein Spieler nach vollzogener Auslosung zurück, bevor das Turnier begonnen hat, dann muß neu ausgelost werden, wenn durch den Rücktritt die Turnierdauer verkürzt wird.
64. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft während eines Turniers zurücktritt oder fernbleibt, werden die bisher erzielten Ergebnisse in der Turnierliste gestrichen, sofern nicht die Hälfte der angesetzten Partien gespielt wurde. Wenn bereits die Hälfte der angesetzten Partien oder mehr gespielt wurde, dann werden die restlichen Partien als verloren und dem jeweiligen Gegner als gewonnen angerechnet.  
Nicht beendete Hängepartien werden zwar als gespielt gezählt, jedoch als verloren gewertet.  
Kampflos gewonnene und kampflos verlorene Partien zählen als nicht gespielt.
65. Wenn ein Spieler mit mehr als einer Stunde Verspätung nach dem festgesetzten Spielbeginn oder überhaupt nicht erscheint, so ist Partie für ihn verloren.  
Wird für die Verspätung oder das Nichtantreten das Vorliegen höherer Gewalt geltend gemacht, so ist dies glaubhaft zu machen, ferner, daß alles Zumutbare getan worden ist, um den Gegner oder den Wettkampfleiter zu verständigen.  
Der Wettkampfleiter entscheidet, ob die vorgebrachten Gründe anerkannt werden können.
66. Einzelspieler und Mannschaften können bis zur Dauer von 12 Monaten für alle Turniere gesperrt werden, wenn sie ein Turnier nicht ordnungsgemäß beenden und hierfür keine zwingenden Gründe nachweisen, wenn sie in grober Weise gegen die Spielordnung verstoßen, wenn sie sich unsportlich verhalten, z.B. vorherige Absprache von Ergebnissen bei Mannschaftswettkämpfen oder Meldung von Strohmannern.  
Die Entscheidung hierüber trifft der Turnierausschuß auf Antrag des Turnierleiters.

## D. Turnierleiter und Wettkampfleiter

67. Der Turnierleiter des HSV hat nach Weisung des Vorstandes die in Ziffer 5 genannten Wettkämpfe vorzubereiten und zu leiten. Er kann im Einvernehmen mit dem geschäftsführenden Vorstand für die Landesklassen Klassenleiter als seine Stellvertreter einsetzen.  
Der Turnierleiter ist weiter zuständig für die Abwicklung von Aufstiegs~~spielen~~ oder StICKkämpfen auf Verbandsebene sowie auch für Wettkämpfe mit anderen Landesverbänden.

67. Fortsetzung von Seite 10

Die ihm nach Ziffer 26 zugehenden Abbruchstellungen hat er abschätzen zu lassen und das Ergebnis bekanntzugeben.

68. Turnierleiter bei Jugendwettkämpfen ist der Jugendleiter.  
Turnierleiter bei Damenwettkämpfen ist der Frauenwart.

Für alle Wettkämpfe in den Unterverbänden sind die jeweiligen Unterverbandsturnierleiter zuständig und verantwortlich.

69. Bei jedem Wettkampf und Wiederaufnahme von Abbruchpartien muß ein mit den Spielregeln der FIDE vertrauter Wettkampfleiter (Schiedsrichter) zugegen sein.

Sein Aufgabenkreis ist in Artikel 19 der Spielregeln der FIDE festgelegt.

Er hat auch dafür zu sorgen, daß der Spielbericht dem zuständigen Turnierleiter innerhalb von drei Tagen und bei Oberliga und Landesklassen dem Pressewart des HSV nach Beendigung bzw. Abbruch des Wettkampfes telefonisch zugeleitet wird.

70. Der Wettkampfleiter darf bei Spielen auf Landesebene am Kampf nicht selbst als Spieler teilnehmen. Das soll auch in den Unterverbänden gelten.

Der Wettkampfleiter kann hierzu befähigte Vertreter und/oder Nachfolger bestimmen, die selbst nicht am Wettkampf beteiligt sind oder ihre Partie bereits beendet haben.

71. Wenn der Turnierleiter die Wettkampfleitung nicht selbst übernimmt dann stellt der gastgebende Verein den Wettkampfleiter. Der Turnierleiter kann auch ein Mitglied eines dritten Vereins als Wettkampfleiter bestimmen und soll das dann tun, wenn ein Wettkampfpartner dies 2 Wochen vor dem Spieltermin beim Turnierleiter beantragt.

Die Oberligavereine sind verpflichtet, auf Aufforderung des Turnierleiters einen geeigneten Wettkampfleiter für andere Oberligakämpfe abzustellen.

Die notwendigen Kosten neutraler Wettkampfleiter tragen die Vereine deren Wettkampf geleitet wird, je zur Hälfte.

#### E. Proteste, Beschwerden, Berufung

72. Gegen die Entscheidung eines Wettkampfleiters kann sofort förmlich protestiert werden.

Dieser Protest hat keine aufschiebende Wirkung. Auf Weisung des Wettkampfleiters muß weitergespielt werden.

73. Gegen die Entscheidung eines Wettkampfleiters kann beim zuständigen Turnierleiter förmlich Protest erhoben werden. Dies muß innerhalb einer Woche nach Bekanntwerden des Protestgrundes geschehen.

74. Gegen Entscheidungen, die innerhalb von Unterverbänden in Turnieranangelegenheiten gefällt werden, kann beim Turnierleiter des HSV Protest eingelegt werden. Dies muß innerhalb einer Woche nach der Entscheidung der letzten UV-Instanz geschehen.

75. Proteste sind vom Turnierleiter innerhalb einer Frist von 3 Wochen nach Eingang (Poststempel) zu entscheiden.

76. Nach Beendigung eines Turniers können Proteste grundsätzlich nicht mehr erhoben werden.

77. Entscheidungen des Turnierleiters können durch Beschwerde angefochten werden.  
Sie ist innerhalb 2 Wochen nach Eingang der Entscheidung beim Turnierleiter einzureichen.
78. Über Beschwerden entscheidet der vom Verbandskongreß gewählte Turnierausschuß.  
Er wickelt seinen Geschäftsverkehr schriftlich ab.
79. In besonderen Fällen soll der Turnierleiter den Turnierausschuß zu Sitzungen einberufen.  
Der TL hat die Sitzung zwar vorzubereiten, den Vorsitz übernimmt jedoch das von den Turnierausschußmitgliedern jeweils zu bestimmende Mitglied.
80. Bei der Entscheidung des Turnierausschusses sind die Stellungnahmen des Turnierleiters und der Beteiligten zu berücksichtigen.  
Zu einer mündlichen Verhandlung können sie eingeladen werden.  
Der Turnierausschuß kann Zeugen hören.
81. Ist ein Mitglied des Turnierausschusses selbst oder sein Verein an einem Streitfall direkt oder mittelbar beteiligt, so ist es nicht berechtigt, an der Entscheidung mitzuwirken. An seine Stelle tritt eines der gewählten Ersatzmitglieder.
82. Gegen eine Entscheidung des Turnierausschusses kann innerhalb von 2 Wochen Berufung eingelegt werden.  
Berufungsinstanz ist der geschäftsführende Vorstand, der in allen Wettkampf- und Turnierangelegenheiten endgültig entscheidet.  
Der Turnierleiter ist hierbei nicht stimmberechtigt.
83. Proteste, Beschwerden und Berufungen sind gebührenpflichtig.  
Die Gebühren betragen in jeder Instanz 50,-- DM.  
Die Zuleitung der Rechtsmittelschrift und Einzahlung der Protestgebühr erfolgt stets direkt an den Turnierleiter.  
Die Gebühr wird zurückgezahlt, wenn dem Einspruch stattgegeben wird.  
Proteste, Beschwerden und Berufungen sind stets in vierfacher Ausfertigung schriftlich einzureichen. Gleichzeitig ist der Gegenpartei eine Kopie zuzuleiten.

#### F. Nenngebühren, Reugelder, Fahrtkosten

84. Vom Vorstand festgesetzte Nenngebühren und Reugelder sind in der Turnierausschreibung bekanntzugeben.  
Das Reugeld wird an Spieler bzw. Mannschaften zurückgezahlt, wenn sie die entsprechenden Wettkämpfe oder Turniere ordnungsgemäß beendet haben.  
Nenngebühren und verfallene Reugelder fließen in die Kasse des F
85. Reisende Spieler und Mannschaften tragen ihre Fahrtkosten grundsätzlich selbst.
86. Die Fahrtkosten der Oberliga (einschließlich evtl. Aufstiegs- und Stiehkämpfe) werden von den beteiligten Vereinen zu gleichen Teilen getragen. Als Rechengrundlage gilt der jeweils gültige Kilometertarif der Bundesbahn 2. Klasse.  
Entfernungen unter 50 km bleiben unberücksichtigt.

## G. Generelle Bestimmungen

87. Die Bestimmungen der nachstehenden Ziffern der Turnierordnung des Verbandes sind für die Turnierordnungen der Untergliederungen verbindlich:  
Ziffer 1, 2, 3, 10, 15, 16, 17-20, 23, 25, 29 (1.Absatz), 30, 60, 65,68 (letzter Absatz), 69 - 71, 76, 90 - 107.
88. Bei Verstößen gegen die Turnierordnung, z.B.:
- Nicht rechtzeitige Abgaben von Meldungen zu Mannschaftsturniere
  - Nichtgestellung eines Wettkampfleiters (Schiedsrichters) zu Mannschaftswettkämpfen und Hängepartien,
  - Fehlen von Spielerpässen bei Mannschaftswettkämpfen,
  - unvollständige oder nicht rechtzeitige Meldung von Spielergebnissen bei Mannschaftswettkämpfen oder Hängepartien,
  - Nichtantritt zu Hängepartien,
  - Nichtantritt zu Einzelturnieren, obwohl eine ordnungsgemäße Meldung hierzu abgegeben wurde,

kann der Turnierleiter eine Ordnungsgebühr bis zu 30,-- DM erheben. Wird die Gebühr trotz Mahnung nicht bis zum vom TL gesetzten Termin bezahlt, so kann der TL die Betroffenen (Einzelspieler, Mannschaften oder ganze Vereine) bis zur Begleichung der Forderung sperren.

89. Den Betroffenen steht das Beschwerderecht an den geschäftsführenden Vorstand des HSV zu.

## H. Spielberechtigung, Meldewesen

90. Zur Erteilung der Spielberechtigung ist nur die Verbandspäßstelle zuständig. In dem Maße, wie Bundesspielerpässe eingeführt werden, ersetzen sie die Verbandsspielerpässe.
91. Der Verein hat neue Mitglieder zur Erlangung der Spielberechtigung sofort bei der Verbandspäßstelle anzumelden.  
Dazu ist das vorgeschriebene Formular vollständig ausgefüllt und mit der Unterschrift des Spielers versehen einzusenden und gegebenenfalls der alte Spielerpaß beizufügen.  
Die Verbandspäßstelle hat innerhalb einer Woche nach Eingang des Antrages den Spielerpaß auszustellen und dem Verein zurückzusenden sofern keine Hinderungsgründe bestehen.
92. Eine Spielberechtigung ist auch für Schüler- und Jugendwettkämpfe erforderlich.
93. Anträge auf Spielberechtigung müssen spätestens 10 Tage vor dem Spiel, in dem der betreffende Spieler mitwirken soll, bei der Verbandspäßstelle eingegangen sein.
94. Bei der Neuanmeldung von Spielern sind frühere oder noch bestehenden Mitgliedschaften und Spielberechtigungen in anderen Vereinen - auch in anderen Landesverbänden - anzugeben.

95. Der Spielerpaß muß enthalten:
- a) Name, Vorname, Geburtsdatum und Unterschrift des Inhabers,
  - b) Stempel des Verbandes, Ausstellungsdatum und Unterschrift der Verbandspäßstelle,
  - c) Name des Vereins, für den die Spielberechtigung erteilt wird und Beginn der Spielberechtigung.
96. Vereinsstrafen und sonstige, nicht vorgesehene Vermerke dürfen auf dem Spielerpaß nicht eingetragen werden.
97. Ein Spieler ist erst dann spielberechtigt, wenn ein ordnungsgemäßer Paß für ihn ausgestellt ist und bei seinem Verein vorliegt.
98. Die Spielberechtigung hat nur für den Verein Gültigkeit, der auf dem Paß ausdrücklich als Verein des Spielers angegeben ist.
99. Sofort nach Eingang beim Verein sind die Spielerpässe auf richtigen Eintrag nachzuprüfen. Fehlerhafte Pässe sind sofort mit kurzer Erläuterung an die Verbandspäßstelle zurückzuschicken, die dann einen neuen Paß ausstellen und dem Verein zusenden wird.
- Auf keinen Fall dürfen Pässe selbst abgeändert werden. Sie verlieren damit ihre Gültigkeit.
100. Eine Spielberechtigung, die durch unvollständige, irreführende oder unwahre Angaben erwirkt wurde, ist ungültig. Der antragstellende Verein ist für die auf dem Antrag gemachten Angaben verantwortlich.
101. Ein Spielerpaß, der irrtümlich in erkennbarem Widerspruch zur Turnierordnung ausgestellt wurde, ist ungültig.
102. Mitgliedschaft und Spielberechtigung können unabhängig nebeneinander bestehen.
- Ein Spieler kann seine Spielberechtigung aufgeben und trotzdem Mitglied bleiben.
104. Wird ein Spielerpaß von der Verbandspäßstelle oder vom Turnierleiter des HSV angefordert, so ist er innerhalb von 10 Tagen einzusenden.
105. Scheidet ein Mitglied aus einem Verein aus, dann ist es sofort unter gleichzeitiger Rückgabe des Spielerpasses bei der Verbandspäßstelle abzumelden.
106. Ein Verein kann die Freigabe eines Spielers verweigern, wenn dies seinen Verpflichtungen gegenüber dem Verein nicht nachgekommen ist. Die Freigabeverweigerung ist bei der Meldung nach Ziffer 105 auf dem Spielerpaß zu vermerken und in einem Anschreiben zu begründen. Geschicht dies nicht innerhalb von 14 Tagen, so gilt der Spieler als freigegeben.
107. Gegen Maßnahmen der Verbandspäßstelle kann Protest beim Turnierleiter des HSV eingelegt werden.

Die Turnierordnung ist von dem erweiterten Vorstand des Hessischen Schachverbandes am 21. August 1976 überarbeitet, beschlossen und in Kraft worden.

Dr. Hans von Freyberg  
1. Vorsitzender

Friedrich Stenner  
Turnierleiter