

Turnierordnung der Main-Taunus-Schachvereinigung (MTS) Bezirk 7 des Hessischen Schachverbandes (HSV)

Es wird nach der jeweils gültigen und auf der MTS-Turnierleitersitzung bekannt gegebenen Fassung der HSV-Turnierordnung verfahren, sofern nicht nachstehende Bestimmungen der MTS anzuwenden sind.

§ 1 Turniere

- 1.1 Im Bereich der MTS werden folgende Turniere durchgeführt:
- a.) Bezirks-Einzelmeisterschaft (siehe §3)
 - b.) Bezirks-Mannschaftsmeisterschaft (siehe §4)
 - c.) Bezirks-Pokalmannschaftsmeisterschaft (siehe §5)
 - d.) Bezirks-Blitzeinzelmeisterschaft (siehe §6)
 - e.) Bezirks-Blitzmannschaftsmeisterschaft (siehe §7)
 - f.) Bezirks-Jugendmeisterschaften (siehe §8)

§ 2 Spielberechtigung

- 2.1 An allen Einzelmeisterschaften der MTS dürfen nur Spieler teilnehmen, die zum Beginn der Meisterschaft, an allen Mannschaftsmeisterschaften nur Spieler, die zum Zeitpunkt der jeweiligen Runde für einen Verein der MTS spielberechtigt sind.

§ 3 Einzelmeisterschaft

- 3.1 Teilnahmeberechtigt sind:
- a.) der vorjährige Bezirks-Einzelmeister,
 - b.) sowie die Vereinsmeister oder deren Vertreter.
- 3.2 Der MTS-Turnierleiter kann weitere Teilnehmer zulassen.
- 3.3 Es wird je nach Teilnehmerzahl entweder im Rundenturnier oder nach Schweizer System gespielt.
- 3.4 Bei Punktgleichheit entscheidet über den Titel die Feinwertung, die jeweils durch die Ausschreibung geregelt wird.

§ 4 Mannschaftsmeisterschaft

4.1 Allgemeines

- 4.1.1 Es wird in folgenden Klassen gespielt: Main-Taunus-Liga, Bezirksklasse A, B und C und Kreisklasse A, B, ...
- 4.1.2 Die Teilnahme in der Main-Taunus-Liga sowie den Bezirks- und Kreisklassen ist auf je 10 Mannschaften begrenzt. Die unterste Klasse kann für ein Jahr in Gruppen aufgeteilt werden, wenn mehr als 10 Mannschaften gemeldet sind. Der Qualifikationsmodus für die neu zu bildenden Klassen wird vom MTS-Turnierleiter vor Saisonbeginn bekannt gegeben.
- 4.1.3 In der MTS-Liga und den Bezirksklassen wird mit Achtermannschaften gespielt. In der Kreisklasse A mit Sechsermannschaften gespielt. Ab der Saison 2011-12 wird in allen anderen Kreisklassen mit Fünfermannschaften gespielt.
Eine Mannschaft gilt erst als angetreten, wenn mindestens 50% der Spieler, die als Mannschaftsstärke festgelegt sind, im Spiellokal spielbereit anwesend sind.
- 4.1.4 Sieger des Mannschaftskampfes ist die Mannschaft mit den meisten Brettpunkten.
- 4.1.5 In der MTS-Liga und den Bezirksklassen können maximal zwei, in den Kreisklassen können mehr als 2 Mannschaften eines Vereins spielen.
Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in einer Klasse, so wird die Ersatzspielerregelung genauso angewandt, als wenn die Mannschaften in unterschiedlichen Klassen spielen würden.
- 4.1.6 Die Sieger aller Klassen erhalten Urkunden.

4.2 **Auf- und Abstieg**

- 4.2.1 Innerhalb der MTS-Klassen steigen jeweils die beiden Ersten in die nächsthöhere Klasse auf, aus der Main-Taunus-Liga wird der Aufstieg durch die HSV- Turnierordnung geregelt.
- 4.2.2 Aus jeder MTS-Klasse steigen höchstens drei Mannschaften ab. Die Zahl der Absteiger vermindert sich je nach Auswirkung der Auf- und Abstiegsregelung des übergeordneten Spielbetriebs auf die MTS. Sollten dadurch mehr als 10 Mannschaften in der Main-Taunus-Liga spielen, steigen in den folgenden Spieljahren so lange bis zu 3 Mannschaften ab, bis die Zahl von 10 Mannschaften erreicht ist.
- 4.2.3 Wird eine Mannschaft vor dem Meldeschluss ganz aus dem Spielbetrieb oder aus einer Klasse zurückgezogen (freiwilliger Abstieg), so vermindert sich die Zahl der Absteiger aus dieser und ggf. den nachfolgenden Klassen entsprechend. Sollte dies nicht ausreichen, um die Zahl von 10 Mannschaften in einer Klasse zu erreichen, erhöht sich auch die Zahl der Aufsteiger.
- 4.2.4 Wird eine Mannschaft nach dem Meldeschluss zurückgezogen, gilt sie in dieser Klasse als 1. Absteiger. Darüber hinaus spricht der Turnierleiter eine Geldbuße gemäß dem Gebührenkatalog aus.
- 4.2.5 Entsteht am Ende der Saison zwischen Mannschaften Gleichheit in den Mannschaftspunkten, entscheidet über die Platzierung die Zahl der erzielten Brettspiele. Dies gilt insbesondere auch auf Plätzen, die für den Auf- oder Abstieg entscheidend sind.

4.3 **Mannschaftsmeldung** vgl. HSV - TO Ziffer 18

4.4 **Brettfolge**

- vgl. HSV - TO Ziffer 18 mit folgenden Ergänzungen:
- 4.4.1 Für jedes Brett muss ein spielberechtigter Spieler mit Namen und Passnummer gemeldet werden. Der Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers führt zum Verlust dieser und aller Partien an den nachfolgenden Brettern.
- 4.4.2 Fallen Stammspieler aus, so können ihre Plätze unter Meldung ihrer Namen (mit Passnummer) kampflos unbesetzt bleiben oder es kann aufgerückt werden. Das Recht nunmehr benachbarter Stammspieler, ihre Plätze zu tauschen, bleibt bestehen. Bleibt ein Brett ohne Meldung eines Namens unbesetzt, so gilt dies als Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers und führt auch zum Verlust der Partien an den nachfolgenden Brettern.
- 4.4.3 Spielen fehlende Stammspieler jedoch in höheren Mannschaften als Ersatz, so muss aufgerückt werden. Wird ein solcher Spieler in der Mannschaftsaufstellung genannt, so gilt dies als Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers und führt zum Verlust der Partien an dem betreffenden und allen nachfolgenden Brettern.
- 4.4.4 Ersatzspieler dürfen in jeder Mannschaft nur hinter Stammspielern eingesetzt werden. Ein Platztausch mit diesen ist ausgeschlossen. Spielt ein Ersatzspieler vor einem Stammspieler, so ist seine Partie verloren, ebenso die Partie aller hinter ihm spielenden Stammspieler.
- 4.4.5 Insgesamt dürfen nur 12 Ersatzspieler in einer Saison pro Mannschaft eingesetzt werden. Werden mehr Ersatzspieler eingesetzt so müssen ihre Partien als verloren gewertet werden.

4.5 **Spielberechtigung**

- vgl. auch HSV-TO Ziffer 20
- 4.5.1 Die Spielberechtigung ergibt sich aus der HSV-Turnierordnung, sofern keine Sperre vorliegt.
- 4.5.2 Ein Spieler darf in ein und derselben Runde nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

4.6 **Spieltermine**

- 4.6.1 Als Spieltermine werden grundsätzlich die HSV-Termine übernommen, die von der TL-Sitzung bekannt gegeben und genehmigt werden.
- 4.6.2 Bei Abstellung eines Spielers auf höhere Ebene hat der MTS-

Turnierleiter dem Antrag auf Spielverlegung zu entsprechen. In diesem Fall ist der MTS-Turnierleiter berechtigt ggf. auch eine Nachverlegung des gesamten Kampfes oder das Vorspielen von Einzelpartien zu akzeptieren.

4.7 Spielbeginn

4.7.1 Spielbeginn bei Mannschaftskämpfen ist 14 Uhr.

4.8 Meldung der Spielergebnisse

4.8.1 Die Meldung des Spielergebnisses erfolgt von beiden Mannschaften bis Montagabends 20 Uhr per E-Mail an den MTS-Turnierleiter.

4.9 Spielweise

4.9.1 Die Spielzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge, danach 1 Stunde für den Rest der Partie. Ein Partieabbruch ist nicht möglich.

4.9.2 Der Anhang G Endspurtphase gilt nicht.

§ 5 Pokalmannschaftsmeisterschaft

5.1 Es gelten grundsätzlich die Regelungen für Mannschaftsmeisterschaften, sofern hier keine Sonderregelungen festgelegt sind.

5.2 Die MTS-Pokalmannschaftsmeisterschaft ist ein K.O.-Turnier für alle Vereinsmannschaften, die in der laufenden Saison gemeldet sind. Sie dient zur Ermittlung der(s) MTS-Vertreter(s) bei der hessischen Pokalmannschaftsmeisterschaft.

Die Siegermannschaft erhält den Titel "Main-Taunus-Pokalmannschaftsmeister 20xx" sowie eine Urkunde.

5.3 Eine Mannschaft spielt mit 4 spielberechtigten Spielern eines Vereins, die in beliebiger Brettfolge eingesetzt werden können. Spieler einer vorberechtigten Mannschaft und Spieler, die in einer ausgeschiedenen Mannschaft mitgewirkt haben, sind für andere Mannschaften ihres Vereins nicht spielberechtigt. Eine Mannschaft gilt erst mit 2 Spielern als angetreten.

5.4 Der Modus der Wettkämpfe wird auf der TL-Sitzung durch die Vereinsvertreter festgelegt.

5.5 Am ersten Spieltag spielen nur Mannschaften der Kreis- und Bezirksklassen. Die Paarungen sind für jede Runde (ggf. durch Beauftragte des MTS-Turnierleiters) neu auszulosen, jedoch so, dass die Teilnehmerzahl nach der 3. Runde eine Zweierpotenz ist. Keine Mannschaft soll an ihrem ersten Spieltag gegen eine Mannschaft des gleichen Vereins gepaart werden.

5.6 Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge und 15 Minuten für den Rest der Partie.

5.7 Endet ein Wettkampf unentschieden, so ist die Berliner Wertung anzuwenden. Ergibt auch sich auch hier Gleichstand, entscheidet das Los.

§ 6 Blitzeinzelmeisterschaft

6.1 Die Blitzeinzelmeisterschaft wird an einem Tag ausgetragen und soll in maximal 6 Stunden gespielt werden. Der Austragungsmodus wird vom Turnierleiter je nach Teilnehmerzahl an Ort und Stelle festgelegt.

6.2 Sie dient zur Ermittlung der Meister und der Qualifikanten zur hessischen Blitzeinzelmeisterschaft.

§ 7 Blitzmannschaftsmeisterschaft

7.1 Die Blitzmannschaftsmeisterschaft wird an einem Tag ausgetragen und soll in maximal 6 Stunden gespielt werden. Der Austragungsmodus wird vom Turnierleiter je nach Teilnehmerzahl an Ort und Stelle festgelegt.

7.2 Sie dient zur Ermittlung der Meister und der Qualifikanten zur hessischen Blitzmannschaftsmeisterschaft.

§ 8 Jugendmeisterschaften

8.1 Der Durchführungsmodus aller Jugendmeisterschaften wird von der Jugendleitersitzung festgelegt. Die Jugendleitersitzung kann zu diesem Zweck auch eine MTS- Jugend-Turnierordnung verabschieden.

§ 9 Proteste, Beschwerden, Berufungen

9.1 Die Bestimmungen der HSV-TO Ziffern 88 bis 100 gelten analog.

9.2 Ein Protest wird prinzipiell auf MTS-Ebene entschieden. Er kann nur schriftlich

eingelegt werden durch einen offiziellen Vertreter (Vorsitzender, Turnierleiter oder Mannschaftsführer) oder Bevollmächtigten eines MTS-Vereines. Gegen die Entscheidung des MTS-Gesamtvorstandes besteht keine Einspruchsmöglichkeit. Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen, wie die Anrufung und / oder Zuhilfenahme von höheren Verbänden.

- 9.3 Proteste können nur innerhalb von 10 Tagen nach dem Spieltag des Vorfalles von einem Mannschaftsführer, dem Turnierleiter des Vereins oder dem Vereinsvorsitzenden per E-Mail eingereicht werden.
Berufung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Turnierausschuss + Verteiler)

§ 10 Straf- und Protestgebühren

- 10.1 Straf- und Protestgebühren werden in einem Bußgeldkatalog geregelt, der als solcher bekannt gegeben wird. Fälle die dort nicht ausdrücklich geregelt sind, können in angemessener Weise analog zu dort geregelten Fällen durch den Turnierleiter festgesetzt werden.

§ 11 Turnierleitersitzung (TL-Sitzung)

- 11.1 Die Turnierleitersitzung findet in der Regel einmal jährlich statt. Der Termin und Ort wird auf der JHV bestimmt. Der Termin sollte mindesten 4 Wochen vor Beginn der Mannschaftskämpfe liegen. Außerordentliche Sitzungen können zu jedem beliebigen Termin stattfinden.
- 11.2 Die TL-Sitzung setzt sich aus den Delegierten der Vereine zusammen.
- 11.3 Jeder Verein hat für jede angefangene 20 Mitglieder eine Stimme.
- 11.4 Ist ein Verein mit der Zahlung seiner Beiträge um mehr als 3 Monate im Rückstand, ruht sein Stimmrecht bis zur Zahlung des gesamten Rückstandes.
- 11.5 Zur Turnierleitersitzung ist 4 Wochen vorher einzuladen. In der Einladung ist die Tagesordnung bekannt zu geben.
- 11.6 Die Aufgaben der Turnierleitersitzung sind:
- a) Änderung der Turnierordnung
 - b) Behandlung und Erläuterung von Turnierfragen
 - c) Endgültige Festlegung der Termine im Rahmen des Spielbetriebes.
 - d) Korrektur der Auslosung der Spielklassen auf MTS-Ebene.
 - e) Offizielle Bekanntmachung der Auslosung und Bekanntgabe der Brettfolge.
- 11.7 Den Vorsitz führt der Turnierleiter.
- 11.8 Anträge zur Änderung der Turnierordnung müssen mindestens 8 Wochen vorher schriftlich beim Turnierleiter für Mannschaften eingereicht werden. Für Turnierordnungsänderungen sind keine Dringlichkeitsanträge zulässig.
- 11.9 Außerordentliche TL-Sitzungen können auf Grund besonderer Anlässe einberufen werden. Für sie gelten die Bestimmungen für außerordentliche Mitgliederversammlungen analog.

§ 12 Turnierausschuss

- 12.1 Der Turnierausschuss wird jedes Jahr neu gewählt und hat nachfolgende Aufgaben:
- a) Behandlung von Beschwerden gegen Entscheidungen des Turnierleiters.
 - b) Behandlung allgemeiner Turnierangelegenheiten.
 - c) Unterstützung des Turnierleiters durch Hinweise auf Mängel in Bezug auf alle Punkte der TO und alle Regelfragen.
- 12.2 Der Turnierausschuss besteht aus 3 Mitgliedern und 3 Ersatzleuten. Entscheidungen werden mit einfacher Mehrheit gefällt. Eine Stimmenthaltung gilt als Ablehnung.

§ 13 Änderungen der Turnierordnung

- 13.1 Änderungen der Turnierordnung können nur durch Beschlüsse der Delegierten der TL-Sitzung vorgenommen werden.
- 13.2 Der Turnierleiter ist verpflichtet, die Vereine über das Vorliegen von Anträgen zur Änderung der Turnierordnung bei der Einladung, die 4 Wochen vor der Sitzung verschickt worden sein muss, zur TL-Sitzung zu unterrichten.
- 13.3 Die Annahme der Anträge bedarf der 2/3-Mehrheit der abgegebenen Stimmen.