

VORARLBERGER SCHACHVERBAND

TURNIER- UND WETTKAMPFORDNUNG (Entwurf)

Die Bestimmungen dieser TUWO können nicht alle Fragen umfassen. Müssen Fälle entschieden werden, die durch die vorliegenden Bestimmungen nicht geregelt sind, so sollte immer berücksichtigt werden, dass Resultate am Brett über Entscheidungen am grünen Tisch zu stellen sind.

Sofern nicht ausdrücklich eine Differenzierung zwischen weiblichen und männlichen Personen im Text angeführt ist, sind mit den verwendeten männlichen Personenbezeichnungen auch weibliche Personen gemeint.

Inhaltsverzeichnis

1	ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	2	5	MANNSCHAFTSTURNIERE	5
2	TEILNAHMEBERECHTIGUNG	2	5.1	Mannschaftsturniere des VSchV	5
2.1	Meisterschaften auf Bundesebene	2	5.2	Landesmannschaftsmeisterschaft (LMM) ..	6
2.2	Meisterschaften auf Landesebene	2	5.3	Vorarlberg-Cup und Nachwuchscup	9
2.3	Altersbegrenzungen	2	5.4	Betriebsschachmannschaftswertung	10
2.4	Anmeldung	2	5.5	Landesblitzmannschaftswertung	10
2.5	Datenänderung und Abmeldung	2	6	SCHIEDSGERICHT und PROTESTE	10
2.6	Stamm- und Gastspieler	3	6.1	Schiedsgericht und Instanzen	10
3	NENNGELD, REUEGELD UND PREISE	3	7	STRAFBESTIMMUNGEN	11
4	EINZELTURNIERE	3	8	ELO-WERTUNG	11
4.1	Einzelturniere des VSchV	3	9	ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS	11
4.2	Bedenkzeit, Partieformulare	3	10	ANHÄNGE	12
4.3	Wertung	3	10.1	Mannschaftsführer	12
4.4	Rücktritt	4	10.2	Spezielle FIDE -Regeln	13
4.5	Teilnahmeberechtigung und Durchführung	4	10.3	Schachuhren	14
4.6	Qualifikation für Bundesbewerbe	5			

Durch diese Fassung der TUWO vom 25.3.2009 sind alle früheren Bestimmungen außer Kraft gesetzt.

Diese TUWO gilt ab Saison 2009/2010.

1 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

- 1.1 Basis sind die Spielregeln der FIDE und die TUWO des ÖSB (jeweils die offizielle Fassung). Im Folgenden sind gegensätzliche Bestimmungen und weitere Ergänzungen angeführt.
- 1.2 Diese TUWO gilt für alle Schachveranstaltungen des Vorarlberger Schachverbandes (VSchV) und die Schachturniere seiner Mitgliedsvereine, sofern von diesen im Einzelfall keine abweichenden Bestimmungen festgelegt werden.
- 1.3 Die jeweilige Spielperiode, eine Schachsaison, dauert jeweils vom 1. Juli bis zum 30. Juni.
- 1.4 Turnierleitung für alle vom VSchV veranstalteten Turniere und Wettkämpfe ist die Landesspielleitung (LS) bzw. ein von ihr beauftragter Turnierleiter.
- 1.5 Jeder Mitgliedsverein des VSchV und jeder bei diesen Vereinen gemeldete Schachspieler anerkennen durch die Mitgliedschaft oder Anmeldung die vorliegende TUWO.
- 1.6 Bei allen Bewerben und Turnieren besteht im Turniersaal Rauch- und Handy-Verbot. Wenn bei einem Spieler während der Partie das Handy läutet, geht seine Partie sofort verloren.
- 1.7 Nur jene Spieler, welche zum Zeitpunkt der Nennung bzw. der Durchführung eines Bewerbes in der Meldekartei des ÖSB als aktive Stammspieler bzw. Gastspieler eines Vereins eingetragen sind, gelten als Stamm- bzw. Gastspieler des jeweiligen Vereins. Stamm- und Gastspieler zusammen sind die Spieler des Vereins. „Erwachsene Spieler“ sind jene, die nicht mehr in die Kategorie U18 fallen.

2 TEILNAHMEBERECHTIGUNG

2.1 Meisterschaften auf Bundesebene

Teilnahmeberechtigt sind die Stammspieler der Mitgliedsvereine des VSchV, die gemäß den Bestimmungen dieser TUWO bzw. der des ÖSB für die entsprechenden Bewerbe qualifiziert sind.

2.2 Meisterschaften auf Landesebene

Teilnahmeberechtigt sind die Stamm- und Gastspieler der Mitgliedsvereine des VSchV.

2.3 Altersbegrenzungen

U8, U10, U12, U14, U16, U18 Mädchen und Burschen.
55+ Seniorinnen und 60+ Senioren

2.4 Anmeldung

Jeder Spieler muss vor seinem ersten Einsatz in einer Einzel- oder Mannschaftsmeisterschaft bei einem Mitgliedsverein des VSchV als Stamm- oder Gastspieler in der Meldekartei des ÖSB aufscheinen. Bei den anderen Bewerben ist nur dann eine Anmeldung, die auch noch während des Bewerbes oder unmittelbar danach erfolgen kann, bei einem Mitgliedsverein des VSchV notwendig, wenn der Spieler noch bei keinem anderen österreichischen Schachverein gemeldet ist.

Zur Eintragung eines Spielers in die Meldekartei des ÖSB für einen Mitgliedsverein des VSchV sind folgende Angaben zum Spieler rechtzeitig an den Eloreferenten des VSchV zu senden: Familienname, Vorname, Geburtsdatum, Geschlecht, österr. Staatsbürger Ja/Nein, sofern vorhanden FIDE-Nummer und FIDE-Nation, sowie der Verein, für den die Anmeldung erfolgen soll, und den Spielerstatus (Stamm- oder Gastspieler). Familienname und Vorname sind in der offiziellen Version (keine Abkürzungen, etc.) anzugeben.

2.5 Datenänderung und Abmeldung

Änderungen an den unter 2.4 angeführten Daten eines Spielers oder die Abmeldung eines Spielers sind durch den Spieler selbst oder durch den Mitgliedsverein beim VSchV, bei dem er (noch) angemeldet ist, dem Eloreferenten des VSchV zu melden. Die Abmeldung hat bis spätestens eine Woche vor Erscheinen der nationalen Juli-Elo-Liste zu erfolgen, damit der Spieler in der nachfolgenden Saison für einen anderen Verein angemeldet werden kann.

2.6 Stamm- und Gastspieler

2.6.1 Ein Spieler kann nur für einen Verein und damit auch nur für einen Landesverband eine Stammspielerberechtigung besitzen.

2.6.2 Ein Spieler kann zusätzlich für einen Verein eine Gastspielereigenschaft besitzen. Dies ist möglich, wenn er seine Stammspielereigenschaft bei einem Mitgliedsverein des VSchV oder bei einem Verein eines anderen Landesverbandes hat.

2.6.3 Ein Spieler ist jedoch innerhalb der Mannschaftsbewerbe des VSchV (LMM und Cup) entweder nur als Stammspieler oder nur als Gastspieler spielberechtigt. Ist er bei zwei Vereinen in Mannschaftskadern aufgestellt, so sind nur die Nennungen jenes Vereines gültig, bei dem er als Gastspieler gemeldet ist. Allerdings kann er trotzdem seine Stammspielereigenschaft in überregionalen Bewerben wie Bundesligen ausüben.

3 NENNGELD, REUEGELD UND PREISE

3.1 Der VSchV kann die Teilnahme an einem Bewerb von der Erlegung eines Nenn - oder Reuegeldes abhängig machen.

3.2 Es steht im Ermessen des VSchV, Geld- und/oder Sachpreise bzw. Urkunden oder Pokale auszuschreiben, welche auch an eine Mitgliedschaft bei einem Mitgliedsverein des VSchV gebunden werden können.

4 EINZELTURNIERE

4.1 Einzelturniere des VSchV

Der VSchV veranstaltet, soweit er sich dazu in der Lage sieht und soweit Interesse der Mitglieder besteht, folgende Einzelturniere:

- LEM Herren
- LEM Damen
- LEM Burschen und Mädchen U08 bis U18
- LEM Senioren 60+ für Männer bzw. 55+ für Frauen
- LEM Blitzschach
- LEM Schnellschach
- Schacholympiade U08 bis U16
- Vorarlberger Schach-Rallye
- Firmenmeisterschaft
- weitere Turniere (Open und Rundenturniere) nach Bedarf und Möglichkeiten

4.2 Bedenkzeit, Partieformulare

Die Bedenkzeit für Einzelturniere wird vom Vorstand des VSchV für Turniere, die der VSchV veranstaltet, in Übereinstimmung mit den Bestimmungen über die Elo-Auswertung festgelegt. Es besteht Schreibzwang, von dem nur Schnell - und Blitzpartien ausgenommen sind.

Richtwert für Blitzschach (weniger als 15 Minuten): 5 Minuten pro Partie und Spieler

Richtwert für Schnellschach (zwischen 15 und 60 Minuten): 25 Minuten pro Partie und Spieler

4.3 Wertung

Bei Punktegleichheit in Einzelbewerben entscheiden die Kriterien laut ÖSB-TUWO § 4 (ausgenommen der StICKkampf) über Qualifikationen und unteilbare Sachpreise. Anstelle eines StICKkampfes wird als letztes Wertungskriterium die nationale Elo-Zahl verwendet, d.h., der Spieler mit der höheren Elo-Zahl gewinnt.

4.4 Rücktritt

Ein Teilnehmer gilt nach dem Beginn eines Einzelturniers als zurückgetreten, wenn er seinen Rücktritt dem Turnierleiter mündlich oder schriftlich gemeldet hat oder wenn er zu 2 Partien hintereinander bzw. zu 3 Partien insgesamt nicht angetreten ist.

Wenn ein Spieler bei einem vollrunden Turnier bis zum Zeitpunkt des Ausscheidens weniger als die Hälfte der Partien gespielt hat, werden die von ihm erzielten Ergebnisse aus der Turniertabelle gestrichen.

Wenn ein Spieler bis zum Zeitpunkt des Ausscheidens in einem vollrunden Turnier mindestens die Hälfte der Partien gespielt hat, bleiben seine Ergebnisse in der Turniertabelle und werden für den Endstand gezählt. Dem ausgeschiedenen Spieler werden die restlichen Partien genullt, seinen Gegnern in den restlichen Runden wird je ein Punkt gutgeschrieben.

In einem Turnier mit Schweizer System wird der Spieler nach seinem Ausscheiden nicht mehr ausgelost.

Bei vorzeitigem Ausscheiden ohne entsprechenden Grund kann der Spieler vom Vorstand des VSchV für die nächsten zwei Jahre für diesen oder ähnliche Bewerbe gesperrt werden.

4.5 Teilnahmeberechtigung und Durchführung

4.5.1 LEM Herren

Der Bewerb wird mit einer vom Vorstand des VSchV zu bestimmenden Teilnehmerzahl und nach einem von ihm festzulegenden Modus ausgetragen. Die **Teilnahmekriterien** werden ebenfalls - abhängig von der Turnierform - vom Vorstand des VSchV festgelegt.

4.5.2 LEM Damen

Der Bewerb wird mit einer vom Vorstand des VSchV in Absprache mit der Damenschachreferentin zu bestimmenden Teilnehmerzahl und nach einem von ihm festzulegenden Modus ausgetragen. Die **Teilnahmekriterien** werden ebenfalls - abhängig von der Turnierform - vom Vorstand des VSchV festgelegt.

4.5.3 LEM Mädchen und Burschen U08 bis U14

Die Landesmeisterschaften U08 bis U14 werden mit mindestens 4, maximal 8 Teilnehmern gespielt. Die Bewerbe können auch aus zwei Alterskategorien zusammengesetzt und getrennt gewertet werden. Falls keine Mädchenbewerbe durchgeführt werden, wird pro Alterskategorie ein Freiplatz für ein Mädchen reserviert.

Teilnahmeberechtigt sind:

- a) die Landesmeister des Vorjahres derselben Alterskategorie und der nächst jüngeren.
- b) die ersten 3 der Schacholympiade.
- c) das bei der Schacholympiade am besten platzierte Mädchen im entsprechenden Knabenbewerb, falls keine eigene Mädchenmeisterschaft durchgeführt wird. Hat an der Schacholympiade kein Mädchen teilgenommen, hat das in der Elo-Liste bestplatzierte Mädchen das Recht auf Inanspruchnahme des Freiplatzes.
- d) die besten 3 der Jugend-Rallye.
- e) Die restlichen Plätze werden durch den Vorstand des VSchV in Absprache mit dem Jugendreferenten vergeben. Richtlinien sind hier insbesondere die Elo-Zahl und die Spielstärkenentwicklung im abgelaufenen Spieljahr.
- f) Ein Spieler kann auch in einer höheren Altersgruppe starten, vorausgesetzt er ist für die Staatsmeisterschaften schon vorqualifiziert (als amtierender Staatsmeister).

4.5.4 LEM Mädchen und Burschen U16 und U18

Über die Teilnahmeberechtigungen entscheidet der Vorstand des VSchV in Absprache mit dem Jugendreferenten insbesondere auf Basis der Elo-Zahl und der Spielstärkenentwicklung.

4.5.5 LEM Senioren

Der Bewerb wird mit einer vom Vorstand des VSchV in Absprache mit dem Seniorenreferenten zu bestimmenden Teilnehmerzahl und nach einem von ihm festzulegenden Modus ausgetragen. Die Teilnahmekriterien werden ebenfalls - abhängig von der Turnierform - vom Vorstand des VSchV festgelegt.

Dieser Bewerb kann auch mit der LEM Herren oder im Wege eines Open ausgeschrieben und veranstaltet werden.

4.5.6 LEM Blitzschach (LBM)

Die Teilnahme steht allen Spielern der Mitgliedsvereine des VSchV offen. Der Bewerb wird mit einer vom Vorstand des VSchV in Absprache mit dem Veranstalter festzulegenden Modus ausgetragen. Der Sieger erhält den Titel "Vorarlberger Blitzmeister".

4.5.7 LEM Schnellschach

Die Teilnahme steht allen Spielern der Mitgliedsvereine des VSchV offen. Dieser Bewerb wird entweder im Rahmen eines Vorarlberger Open oder des Dreikönigsturniers in Feldkirch ausgeschrieben und ausgetragen. Der bestplatzierte Spieler eines Mitgliedsvereine des VSchV erhält den Titel "Vorarlberger Schnellschachmeister".

4.5.8 Schacholympiade

Teilnahmeberechtigt sind alle Interessierten der Altersklassen U8 bis U16. Auch die noch bei keinem österreichischen Verein angemeldeten Spieler können teilnehmen, wenn sie gemäß 2.4 noch angemeldet werden.

Die Schacholympiade findet jährlich in den Weihnachtsferien statt und ist in die Altersklassen U8 bis U16 geteilt.

4.5.9 Vbg. Schach-Rallye

Die Vbg. Schach-Rallye ist eine Gesamtwertung von mehreren Turnieren innerhalb eines Spieljahres in den Altersklassen U10 und U18. Die Altersklasseneinteilung erfolgt nach dem Alter zu Beginn des Spieljahres. Es gibt eine Einzel- und eine Vereinswertung. Termin und Modus der Turniere, welche zur Vbg. Schach-Rallye gewertet werden, werden vom Vorstand des VSchV in Absprache mit dem jeweiligen Veranstalter festgelegt.

Gewertet werden pro Spieler und pro Verein die besten 7 Turnierergebnisse. Gezählt werden die erzielten Punkte, max. jedoch 5 pro Turnier. Bei Turnieren mit mehr als 5 Runden werden die Punkte im Verhältnis entsprechend reduziert. Für die Vereinswertung werden pro Turnier die so ermittelten Punkte der besten 4 Spieler des Vereins addiert.

4.5.10 Betriebsschachmeisterschaft

An diesem Bewerb können auch Personen teilnehmen, welche nicht bei einem Schachverein angemeldet sind. Er wird in Form eines Blitzturniers ausgetragen, wobei jene Teilnehmer, welche bei einem Schachverein angemeldet sind, und jene, welche „nur“ Hobbyspieler sind, getrennt gewertet werden können. Es gibt eine Einzel- und eine Firmenwertung. Termin und Modus des Turniers werden vom Vorstand des VSchV in Absprache mit dem jeweiligen Veranstalter festgelegt.

4.6 Qualifikation für Bundesbewerbe

Der (die) jeweils Erstplatzierte der Landesmeisterschaften qualifiziert sich für die österreichischen Meisterschaften bzw. Staatsmeisterschaften, sofern er (sie) die Teilnahmebedingungen erfüllt. Stehen mehr Plätze zur Verfügung, qualifizieren sich auch die Zweitplatzierten usw. Wird keine Landesmeisterschaft durchgeführt, entscheidet der Vorstand des VSchV in Abstimmung mit dem jeweiligen Referenten insbesondere auf Basis der Elo-Zahl und der Spielstärkenentwicklung über die Qualifikation.

5 MANNSCHAFTSTURNIERE

5.1 Mannschaftsturniere des VSchV

Der VSchV veranstaltet, soweit er sich dazu in der Lage sieht und soweit Interesse der Mitglieder besteht, folgende Mannschaftsturniere:

- Landesmannschaftsmeisterschaft (LMM)
- Vorarlberg-CUP (VC)
- Nachwuchsmannschafts-CUP (NC)
- Betriebsschachmannschaftswertung
- Landesblitzmannschaftswertung

Der Sieger erhält jeweils den Meistertitel seiner Klasse.

5.2 Landesmannschaftsmeisterschaft (LMM)

5.2.1 Klassen

(In absteigender Reihenfolge):

Landesliga

A-Klasse

B-Klasse-Oberland und B-Klasse-Unterland

5.2.2 Bedenkzeit:

Liga und A-Klasse: 40 Züge in 90 Minuten, plus ½ Stunde plus 30 Sek. vom ersten Zug an

B-Klassen: 90 Minuten plus 30 Sek. vom ersten Zug an.

5.2.3 Wertung;

Bei Punktgleichheit entscheiden die Kriterien laut ÖSB-TUWO § 4 über Qualifikationen und unteilbare Sachpreise.

5.2.4 Rücktritt:

Tritt eine Mannschaft von einem Bewerb zurück, bevor die erste Hälfte der Runden gespielt wurden, werden alle ihre Ergebnisse aus der Tabelle gestrichen.

5.2.5 Teilnahmeberechtigung:

Jene Mannschaften, welche im vorherigen Spieljahr in der jeweiligen Klasse gespielt haben, sind wiederum teilnahmeberechtigt. Ausgenommen davon sind die Absteiger. Zusätzlich sind die Aufsteiger teilnahmeberechtigt. In den B-Klassen können beliebig viele Mannschaften gemeldet werden.

5.2.6 Anzahl der Mannschaften:

Liga und A-Klasse: 12 Mannschaften

B-Klassen: max. 12 Mannschaften

5.2.7 Mannschaftsstärke:

Liga und A-Klasse: 6 Spieler

B-Klassen: 4 Spieler

5.2.8 Modus:

Liga und A-Klasse: vollrundiges Turnier

B-Klassen: bei mehr als 8 Mannschaften: vollrundiges Turnier
bei 7 und 8 Mannschaften: vollrundiges Turnier mit Playoff (4+4)
sonst doppelrundiges Turnier

5.2.9 Meldungen:

Die Meldung der teilnehmenden Mannschaften, sowie die Erfassung der Mannschaftskader (Spieler und Reihenfolge) und der Mannschaftsführer auf der Homepage haben bis zu den Zeitpunkten zu erfolgen, die von der Landesspielleitung des VSchV festgelegt werden. Auch die Adresse des Spielortes bei Heimspielen ist bekannt zu geben.

Die Mannschaftsnamen bestehen aus dem Vereinsnamen und einer aufsteigenden Mannschaftsnummer pro Verein. „Höhere“ Mannschaften eines Vereins, das sind jene in höheren Klassen, haben niedriger Mannschaftsnummern.

Es sind mehrer Mannschaften pro Verein in einer Klasse möglich.

5.2.10 Mannschaftskader:

5.2.9.1 Der Kader einer Mannschaft kann maximal aus 12 erwachsenen Spielern und zusätzlich beliebig vielen U18-Spielern des jeweiligen Vereins bestehen.

5.2.9.2 Die Reihung der Spieler in den Kaderlisten hat so zu erfolgen, dass jeder erwachsene Spieler maximal 100 österr. Elo-Punkte mehr als jeder vor ihm gereichte erwachsene Spieler hat. U18-Spieler können an einer beliebigen Stelle in der Liste sein. Hat ein Spieler keine österr. Elo-Zahl, wird an deren Stelle seine internationale Elo-Zahl verwendet. Fehlen beide Elo-Zahlen und in begründeten Sonderfällen kann die Landesspielleitung für einen Spieler eine fiktive Elo-Zahl bestimmen, mit welcher der Spieler in der Kaderliste gereicht wird.

- 5.2.9.3 U18-Spieler können auch während des Bewerbes am Ende der Kaderliste ergänzt werden. Davon abgesehen ist die Kaderliste nach Ablauf der Meldefrist unveränderlich. Die Landesspielleitung kann aber in begründeten Sonderfällen auch während des laufenden Bewerbes Änderungen in einer Kaderliste genehmigen.
- 5.2.9.4 Starten für einen Verein zwei oder mehr Mannschaften in derselben Klasse, muss der Elo-Durchschnitt der ersten 6 Spieler (in den B-Klassen der ersten 4 Spieler) der Mannschaftskader höher sein als der entsprechende Elo-Durchschnitt der niedrigeren Mannschaften des Vereins in derselben Klasse.
- 5.2.9.5 Die ersten 6 Spieler eines Mannschaftskaders (in den B-Klassen die ersten 4 Spieler) sind nicht mehr in einer niedrigeren Mannschaft desselben Vereines spielberechtigt, auch wenn zwei Mannschaften eines Vereines in der gleichen Klasse spielen.

5.2.11 Mannschaftsaufstellung:

- 5.2.10.1 Die Mannschaftsaufstellung wird von der Reihenfolge der Spieler auf der Mannschaftskaderliste bestimmt. Fallen Spieler aus, so muss in der Reihenfolge des Kaders nachgerückt werden („starre Liste“). Ein Freilassen von Brettern aufgrund fehlender Spieler ist nicht gestattet.
- 5.2.10.2 Verstößt eine Mannschaft gegen diese Bestimmungen, werden die Ergebnisse aller Spieler, die an falschen Brettern eingesetzt wurden, kontumaziert. Für die österr. Elo-Wertung werden die am Brett gespielten Ergebnisse herangezogen.

5.2.12 Spieltermine und Ergebniserfassung:

- Spieltermin ist jeweils Freitag, 19:30 Uhr
- Die Spieler und die Ergebnisse sind jeweils bis zum Samstag 12 Uhr auf der Homepage zu erfassen. Verantwortlich dafür ist der jeweilige Mannschaftsführer des Heimvereins.

5.2.13 Spielort:

- Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft ist die Heimmannschaft und hat das Heimrecht.

5.2.14 Farbbestimmung der Partien:

- Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat am ersten Brett Weiß, am zweiten Brett Schwarz, usw..

5.2.15 Mannschaftsführer:

- siehe Kapitel 10.1 im Anhang.

5.2.16 Wettkampforganisation

- Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft oder eine allenfalls von ihm beauftragte Person ist für die Organisation des Wettkampfes verantwortlich. Er hat für ein Spiellokal mit passenden Spielbedingungen (Tische und Stühle mit genügend Platz, Licht, Heizung, Lüftung, Geruchsverhältnisse und andere Bedingungen) zu sorgen, die benötigten Materialien (Schachbretter, Partieformulare, Ergebnistabelle) rechtzeitig aufzustellen, die Uhren einzustellen, die Ergebnistabellen zu führen und auf besondere Vorkommnisse (z.B. Ausfall einer Uhr) zu reagieren. Weiters soll er vor Beginn des Wettkampfes auf die örtlichen Gegebenheiten (WC-Anlagen, Raucherbereiche) und allenfalls Verpflegungsmöglichkeiten sowie auf die Handy-Regelung hinweisen. Er hat den Wettkampf pünktlich zu starten und die Uhren an unbesetzten Brettern in Gang zu setzen. Nach Ende des Wettkampfes ist er für die korrekte und fristgerechte Erfassung der Spieler und der Partieergebnisse auf der Homepage verantwortlich.

5.2.17 Partieformulare

- Es besteht Schreibzwang. Die ausgefüllten Partieformulare sind vom Spieler aufzubewahren und im Falle eines Protestes zur Verfügung zu stellen.
- Bei Verwendung von Durchschreibeformularen ist das Original der Turnierleitung zu übergeben.

5.2.18 Gültigkeit einer Partie

Eine Partie ist nur gültig, wenn beide Spieler einer Mannschaft am Spielort anwesend sind und jeder mindestens einen Halbzug durchgeführt hat.

Beginnt ein aufgestellter Spieler mit seinem ersten Zug nicht innerhalb der ersten Stunde nach Partiebeginn, verliert er die Partie. Der Spieler ist trotzdem bei der Ergebniseingabe zu erfassen und das Resultat mit 1:K („Kontumaz“) bzw. K:1 einzutragen. Ist auch sein Gegner bis eine Stunde nach Partiebeginn nicht anwesend, lautet das Ergebnis 0:0.

5.2.19 Qualifikation für die 2. Bundesliga West (2.BLW)

Der bestplatzierte Verein der Liga, der in der kommenden Saison in der 2.BLW noch keine Spielberechtigung hätte, erwirbt sich als Landes-Aufsteiger diese Spielberechtigung. Möchte dieser Verein von dieser Spielberechtigung keinen Gebrauch machen, muss er dies rechtzeitig gemäß den Bestimmungen der ÖSB-TUWO bekannt geben (Stand 2009: per eingeschriebenem Brief bis 20.5 an den Vorsitzenden der zuständigen Bundesliga-Kommission). Unabhängig davon soll der Verein möglichst frühzeitig den nächsten in Frage kommenden Verein informieren.

Die Spielberechtigung in der LMM bleibt unabhängig davon, ob der Verein in der 2.BLW spielt oder nicht, bestehen.

5.2.20 Abstieg aus der 2. Bundesliga West (2.BLW)

Der Abstieg aus der 2. BLW hat keine Auswirkungen auf die Spielberechtigung der Mannschaft in der LMM der nächsten Saison.

5.2.21 Abstieg in der LMM

Liga: Die zwei schlechtesten Mannschaften steigen in die A-Klasse ab.

A-Klasse: Die zwei schlechtesten Mannschaften steigen in die B-Klasse(n) ab.

Bei Ausfall einer Mannschaft während der Meisterschaft gibt es einen Absteiger weniger.

5.2.22 Aufstieg in der LMM

A.-Klasse: Die zwei besten Mannschaften steigen in die Liga auf.

B-Klassen: Die jeweils beste Mannschaft der B-Klasse-Oberland und der B-Klasse-Unterland steigen in die A-Klasse auf.

5.2.23 Aufstiegsverzicht/Ausfall

Verzichtet eine spielberechtigte Mannschaft in der Liga oder A-Klasse auf die Teilnahme, so hat der Verein spätestens 10 Tage vor der Herbstversammlung die Landesspielleitung des VSchV und die Mannschaft zu verständigen, welche durch den Verzicht die Spielberechtigung erhält. Diese hat eine Bedenkzeit von 5 Tagen, damit Zeit bleibt, allenfalls wieder die nächste Mannschaft zu verständigen.

Die Spielberechtigung wird in folgender Reihenfolge vergeben: bestplatzierten Absteiger der höheren Klasse, dann der Drittplatzierte der tieferen Klasse, dann der nächste Absteiger der höheren Klasse, dann der Viertplatzierte der tieferen Klasse, usw.

Beim Nachrücken von Mannschaften der B-Klassen ist allenfalls ein Stichkampf zwischen den beiden Zweitplatzierten der B-Klasse-Oberland und der B-Klasse-Unterland etc. auszutragen.

5.3 Vorarlberg-Cup und Nachwuchscup

5.3.1 Bedenkzeit: 25 min auf Klappe

5.3.2 Wertung;

- a) die Mannschaftspunkte (3 für Sieg, 1 für Unentschieden, 0 für Niederlage)
- b) die Brettunkte (1 für Sieg, ½ für Remis, 0 für Niederlage)
- c) die Sonneborn-Berger Wertung auf der Grundlage der Partiepunkte
- d) das Resultat der direkten Begegnung, gewertet nach Mannschaftspunkten
- e) ein einrundiger Blitzstichkampf mit Farbwechsel und gleicher Mannschaftsaufstellung
- f) nötigenfalls Wiederholung von e) bis zur Entscheidung

5.3.3 Rücktritt

Tritt eine Mannschaft zurück, die zum Aufstieg in die nächste Runde berechtigt gewesen wäre, rückt der Nächstplatzierte dieser Gruppe nach.

5.3.4 Anzahl der Mannschaften: maximal 32

5.3.5 Mannschaftsstärke: 4 Spieler

5.3.6 Modus:

Gruppensystem mit 4 Mannschaften pro Gruppe. Die 4 Mannschaften einer Gruppe tragen an einem Spielabend ein vollrundes Schnellschachmannschaftsturnier aus. Der Erst- und der Zweitplatzierte der Gruppe steigen in die nächste Runde auf.

Wenn im Verlauf des Bewerbs 2 Mannschaften desselben Vereins in einer Gruppe zusammentreffen, so muss ihre Begegnung in der ersten Runde des jeweiligen Spielabends ausgetragen werden.

Im Nachwuchs-Cup können von der Landesspielleitung auch Gruppe n bis zu 6 Mannschaften vorgesehen werden.

5.3.7 Meldungen:

Die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften wird vom Verein bis zu dem Zeitpunkt, der von der Landesspielleitung des VSchV festgelegt wird, bekannt gegeben. Die Mannschaften sind gemäß ihrer Spielstärke mit Vereinsname und Nummer zu benennen. Die Anzahl der Mannschaften pro Verein ist nicht beschränkt.

5.3.8 Mannschaftskader:

Der Mannschaftskader ist eine Liste mit Spielern und Ersatzspielern in beliebiger Reihenfolge, die für einen gesamten Spielabend verbindlich ist. Jene Spieler, die im laufenden Cup -Bewerb bereits für eine Mannschaft gespielt haben, sind nur noch in dieser Mannschaft des Vereins spielberechtigt.

Die eingesetzten Spieler einer Mannschaft mit niedriger Mannschaftsnummer müssen einen höheren Elo-Durchschnitt aufweisen als jene von Mannschaften desselben Vereins mit höheren Mannschaftsnummern.

Beim Nachwuchscup ist die Altersgrenze U18.

5.3.9 Mannschaftsaufstellung:

Die Mannschaftsaufstellung für eine Cup -Runde hat – wie bei der LMM - gemäß dieser starren Liste mit Nachrücken zu erfolgen.

5.3.10 Spieltermin und Ergebniserfassung:

Vorarlberg-Cup:

Spieltermin ist jeweils Freitag, 19:30 Uhr

Die Spieler und die Ergebnisse sind jeweils bis zum folgenden Samstag 12 Uhr auf der Homepage zu erfassen.

Nachwuchs-Cup:

Spieltermin ist jeweils Samstag, 14 Uhr.

Die Spieler und die Ergebnisse sind jeweils bis zum folgenden Sonntag, 23 Uhr auf der Homepage zu erfassen.

5.3.11 Spielort:

Der gemeinsame Spielort für jeweils die Mannschaften, die in derselben Gruppe ausgelost sind, wird bei der Auslosung auf der Homepage bekannt gegeben.

5.3.12 Farbbestimmung der Partien:

Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat am ersten Brett Weiß, am zweiten Brett Schwarz, usw..

5.3.13 Gruppeneinteilung Vorarlberg-Cup:

Die erstmalige Gruppeneinteilung in die Gruppen A-H erfolgt durch Setzen anhand der Platzierungen in der Liga, dann in der A-Klasse und dann abwechselnd nach den Platzierungen in den B-Klassen, dann nach Vorschlag der Landesspielleitung, wobei am ersten Spieltag nicht zwei Mannschaften desselben Vereins in eine Gruppe kommen sollen.

Zweiter Spielabend: (C2 bedeutet Zweitplatzierter der Gruppe C, usw.)

Gruppe K = A1 + C2 + E1 + G2

Gruppe L = B1 + D2 + F1 + H2

Gruppe M = A2 + C1 + E2 + G1

Gruppe N = B2 + D1 + F2 + H1

Halbfinale:

Gruppe O = K1 + L2 + M1 + N2

Gruppe P = K2 + L1 + M2 + N1

Finale: O1 + P2 + P1 + O2

5.3.14 Gruppeneinteilung Nachwuchs-Cup:

Die erstmalige Einteilung erfolgt auf Vorschlag der Landesspielleitung, wobei auch möglichst nicht zwei Mannschaften desselben Vereins in eine Gruppe kommen sollen.

5.3.15 Mannschaftsführer und Wettkampforganisation:

Der Mannschaftsführer übergibt zu Beginn des Spieltermins eine vollständige Mannschaftskaderliste (einschließlich Ersatzspielern), welche dann für diesen Spieltermin verbindlich ist.

Darüber hinaus gelten die diesbezüglichen Bestimmungen der LMM sinngemäß.

5.4 Betriebsschachmannschaftswertung

Im Rahmen der Betriebsschachmeisterschaft erfolgt eine Mannschaftswertung. Gewertet werden die besten 3 Spieler eines Betriebs. Es sind mehrere Mannschaften pro Betrieb spielberechtigt. Der Sieger erhält den Titel: „Vorarlberger Betriebsschachmeister“.

5.5 Landesblitzmannschaftswertung

Im Rahmen der Blitz-Landesmeisterschaft erfolgt eine Mannschaftswertung. Gewertet werden die besten 3 Spieler einer Mannschaft. Es sind mehrere Mannschaften pro Verein spielberechtigt.

6 SCHIEDSGERICHT und PROTESTE

6.1 Schiedsgericht und Instanzen

Turnierleitung und Schiedsgericht in 1. Instanz für alle vom VSchV veranstalteten Turniere und Wettkämpfe ist die Landesspielleitung (bzw. ein von ihr beauftragter Turnierleiter).

Gegen Entscheidungen der LS kann den Satzungen gemäß an den Vorstand berufen werden.

Gegen Entscheidungen des Vorstandes kann den Satzungen gemäß an die Generalversammlung (GV) berufen werden.

6.2 Proteste

Proteste müssen innerhalb von 14 Tagen nach Ereignis oder nach Bekanntwerden eines Protestgrundes bei der Landesspielleitung schriftlich (auch per E-Mail oder Fax) eingebracht werden. Berufungen gegen Entscheidungen der Landesspielleitung unterliegen denselben Bestimmungen. Zusätzlich ist eine Einspruchsgebühr von Euro 25,- einzubringen.

Bei der Auslegung von Fristen entscheidet das Datum des Poststempels. Fällt das Ende einer Frist auf einen Samstag, Sonn- oder Feiertag, so gilt der darauffolgende Werktag als Ende der Frist.

7 STRAFBESTIMMUNGEN

Die Strafbestimmungen umfassen Rügen, Geldstrafen, Verhängung von Sperren, Aberkennung von zu Unrecht erworbenen Titeln und Punkten sowie den Partieverlust.

Für die LMM gelten folgende Geldstrafen:

Euro 10, – für ein unbesetztes Brett (Landesliga Euro 25,-; A-Klasse Euro 15,-) pro Runde

Euro 10, – für die verspätete Ergebniseingabe auf der Homepage

Euro 20, – für das entschuldigte Nichtantreten einer Mannschaft, wenn der gegnerische Mannschaftsführer zumindest 24 Stunden vorher darüber informiert wurde

Euro 50, – für das unentschuldigte Nichtantreten einer Mannschaft

Euro 50, – für das unentschuldigte Fernbleiben bei der GV

Euro 20, – für das entschuldigte Fernbleiben bei der GV

8 ELO-WERTUNG

8.1 Nationale Turniere

Alle Partien der LMM, der Rallye-Turniere mit mind. 1 Stunde Bedenkzeit, der LEM sowie nationaler Turniere werden automatisch für die österreichische Elo -Liste ausgewertet.

8.2 Ausländische Turniere

Ausländische Turniere werden für einen einzelnen Spieler für die österr. Elo-Liste gewertet, wenn der Spieler die entsprechenden Bestimmungen des ÖSB einhält.

8.3 Auswertung zur Internationalen Elo-Liste

Nur die Partien der Landesliga werden zur Auswertung in der IRL gemeldet. Bei Einzelturnieren entscheidet der Vorstand, welche Turniere gemeldet werden.

9 ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

1.BL = 1. Bundesliga

2.BLW = 2. Bundesliga -West (-Ost, -Süd)

BSM = Betriebsschachmeisterschaft

CM = Internationaler Kandidat der FIDE

FA = FIDE -Schiedsrichter

FIDE = Weltschachverband (Fédération International des Echecs)

FM = FIDE -Meister

GM = Internationaler Großmeister der FIDE

GV = Generalversammlung

IA = Internationaler Schiedsrichter

IM = Internationaler Meister der FIDE

IRL = Elo -Liste der FIDE

LBM = Landesblitzmeisterschaft

LEM = Landes Einzelmeisterschaft

LMM = Landesmannschaftsmeisterschaft

LS = Landesspielleitung/Landesspielleiter

LV = Landesverband

MF = Mannschaftsführer

MK = Österreichischer Meisterkandidat der Damen oder Herren

NC = Nachwuchscup

NM = Nationaler Meister der Damen oder Herren

ÖEL = Österreichische Elo -Liste

ÖM = Österreichische Meisterschaft

ÖS = Österreichischer Schiedsrichter

ÖSB = Österreichischer Schachbund

RS = Regionaler Schiedsrichter

SM = Österreichische Staatsmeisterschaft

TUWO = Turnier- und Wettkampfordnung

VC = Vorarlbergcup

VR = Vorarlberg-Rallye

VSchV = Vorarlberger Schachverband

WCM = Weibliche Internationale Kandidatin der FIDE

WFM = Weiblicher FIDE -Meister

WGM = Weibliche Internationale Großmeisterin der FIDE

WIM = Weibliche Internationale Meisterin der FIDE

10 ANHÄNGE

10.1 Mannschaftsführer

10.1.1 Rechte und Pflichten eines Mannschaftsführers

Die Aufgabe eines Mannschaftsführers (MF) ist, sofern ihm nicht besondere Turnierbestimmungen andere Rechte und Pflichten zuweisen, grundsätzlich nur eine administrative. Dies bedeutet, dass er mit den Spielern seiner Mannschaft keinesfalls den Verlauf deren Schachpartie besprechen oder ihnen Ratschläge betreffend der Spielführung geben darf.

Der MF ist berechtigt, den Spielern seiner Mannschaft zu raten ein Remis anzubieten oder anzunehmen oder eine Partie aufzugeben. Seine Begründung darf sich jedoch nicht auf die aktuelle Stellung einer Partie beziehen, sondern nur allgemeine, den Wettkampf betreffende Umstände enthalten. Der MF ist jedoch nicht berechtigt, ohne Zustimmung des Spielers eine die Partie betreffende Entscheidung zu treffen, eine Partie aufzugeben, Remis anzubieten oder anzunehmen. Der MF hat jede Einmischung während der Partie zu vermeiden. Er darf weder eine Meinung die Stellung auf dem Schachbrett betreffend an einen Spieler geben, noch irgendeine andere Person zur Stellung der Partie befragen. Für den MF gilt ebenso wie für die Spieler das Verbot, eine noch nicht beendete Partie auf einem Schachbrett zu analysieren.

Der MF ist berechtigt, seine Spieler über Regelfragen aufzuklären.

Der MF ist jedoch – wie auch jeder unbeteiligte Spieler oder Zuschauer - nicht berechtigt, eine gefallene Klappe oder ein Remis wegen Zugwiederholung oder wegen der 50-Züge-Regel zu reklamieren oder seinen Spieler darauf aufmerksam zu machen.

Wenn auch bei einem Mannschaftswettkampf ein gewisser Teamgeist vorhanden ist, der über die eigene Partie eines Spielers hinausgeht, ist eine Schachpartie grundsätzlich ein Wettkampf zwischen zwei Spielern. Daher muss der Spieler selbst die endgültige Entscheidung über die Führung seiner Partie haben. Ein Spieler ist daher nicht verpflichtet, einen Rat seines MF anzunehmen.

Beschwerden über das Verhalten eines Spielers der gegnerischen Mannschaft sind beim MF der gegnerischen Mannschaft vorzubringen. Die MF sollen auf die Spieler ihrer Mannschaft immer so einwirken, dass der Wettkampf in sportlich fairer Weise verläuft.

Ein MF muss immer einen Stellvertreter namhaft machen, wenn er selbst spielt, vorzeitig weggeht usw. und den gegnerischen MF darüber informieren. Die Funktion des MF kann bis zum letzten anwesenden Spieler übertragen werden.

Der Mannschaftsführer hat nach jeder Runde die erfassten Ergebnisse auf der Homepage zu kontrollieren.

10.1.2 Beide Mannschaftsführer als Wettkampfleitung

Wenn bei einem Mannschaftswettkampf kein Schiedsrichter anwesend ist (wie meist bei der Vorarlberger LMM oder im Cup), so bilden die beiden MF zusammen die Wettkampfleitung. Reklamationen eines Spielers sind immer an den eigenen MF zu richten. Dieser informiert den gegnerischen MF und versucht im Einvernehmen eine Lösung herbei zu führen. Können sich die MF und die betroffenen Spieler nicht einigen, sind die Stellung und die verbrauchte Zeit zu notieren und ein Protest mit Begründung und beiden Partieformularen an die Landesspielleitung einzusenden. Sofern möglich, soll die Partie „unter Protest“ fortgesetzt werden.

Ist einer der Mannschaftsführer nicht anwesend oder ist er selbst vom Streitfall betroffen, ist sofort ein anderer Spieler seines Vereins an seiner Stelle in die Wettkampfleitung zu nominieren, widrigenfalls der Entscheid des verbliebenen Mannschaftsführer als Entscheid der Wettkampfleitung gilt.

Die Entscheidung der Landesspielleitung ist als letzte Instanz endgültig.

10.2 Spezielle FIDE-Regeln

Die Regeln der FIDE sind auf der FIDE-Homepage („laws of chess“) abrufbar. Einige spezielle Regeln sind im Folgenden kurz angeführt.

10.2.1 Bedienung der Uhren (Artikel 6)

Die Uhr ist mit der gleichen Hand zu bedienen, mit der der Zug ausgeführt wurde (mit Finger, nicht mit einer Figur!). Es ist einem Spieler verboten, den Finger auf oder über dem Knopf zu halten.

Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen betätigen. Es ist verboten, gewaltsam auf sie zu schlagen, sie in die Hand zu nehmen oder sie umzuwerfen.

Den Platz der Uhr entscheidet ausschließlich der SR.

Zum Rundenbeginn wird die Uhr des Spielers mit Weiß in Gang gesetzt, auch wenn beide Spieler nicht anwesend sind

Ein Spieler darf die Uhr nur dann in die Hand nehmen und abstellen, wenn er den SR betreffend einer Reklamation verlangt.

10.2.2 Zeitnot (Artikel 8)

Zeitnot ist definiert, wenn ein Spieler vor einer Zeitkontrolle weniger als 5 Minuten Restzeit hat. Ausgenommen davon sind Partien, bei denen kein Schreibzwang besteht, und Partiephasen, in denen der Spieler pro Zug einen Zeitaufschlag von mindestens 30 Sekunden erhält.

Ist ein Spieler in Zeitnot, muss er nicht mehr schreiben. Nach Ablauf der Zeitnotphase muss der Spieler sofort auf seine Zeit die noch nicht notierten Züge auf seinem Partieformular vervollständigen.

Müssen beide Spieler nicht mehr schreiben, dann schreibt ein Schiedsrichter mit. Unmittelbar nach Ablauf der Zeitnotphase sind die Partieformulare von beiden Spielern zu vervollständigen.

Der Schiedsrichter greift nicht ein und gibt vor Ende der Zeitnotphase keinerlei Auskunft.

Der Schiedsrichter kontrolliert nach dem Ende der Zeitnotphase, ob die geforderte Anzahl der Züge erreicht wurden, im Zweifelsfall muss die Partie rekonstruiert werden.

10.2.3 Remisreklamation (Artikel 9)

Ein Remisreklamation erfolgt, indem ein Spieler vor Ausführung seines Zuges beide Uhren anhält und beim Schiedsrichter die Remis-Reklamation vorbringt. Eine Remisreklamation ist berechtigt:

- nach 50 Zügen ohne Bauernzug (50-Züge-Regel)
- bei dreimaliger Stellungswiederholung
- wenn eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine erdenkliche Folge von regelgemäßen Zügen, selbst bei ungeschicktestem Spiel, erreichbar ist (technisches Remis).

10.2.4 Endspurtphase (Quick-Play-Finish, Artikel 10)

Wenn der Gegner keine Anstrengungen unternimmt, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen oder wenn die Partie mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen ist, kann ein Spieler mit weniger als 2 Minuten Restbedenkzeit, solange seine Bedenkzeit noch nicht verbraucht ist, die Uhren anhalten, den Schiedsrichter herbeirufen und ein Remis beantragen.

Falls der SR den Partieverlauf auch so beurteilt, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab. Falls der SR seine Entscheidung hinausschiebt, darf er dem Gegner zwei Minuten Zeitgutschrift geben und die Partie (nach Möglichkeit) weiter beobachten. Sobald die Bedenkzeit eines Spielers abgelaufen ist, entscheidet der SR das Ergebnis.

Liegt keine Remisreklamation vor, darf weder von Zuschauern, noch vom MF, noch vom SR der Klappenfall reklamiert werden! Allenfalls spielen die Spieler weiter, bis bei Klappen gefallen sind, womit die Partie remis endet.

10.2.5 Das Verhalten der Spieler (Artikel 12)

Ein Schachspieler unternimmt nichts, was dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte. Während des Spielverlaufs ist es verboten, irgendwelche Ratschläge, Notizen oder Informationsquellen zu verwenden. Eine laufende Partie darf auch nicht außerhalb des Turniersaals analysiert werden.

Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören.

Eine andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Regeln zu halten, wird mit Partieverlust oder Turnierausschluss bestraft.

10.3 Schachuhren

10.3.1 Mechanische Uhren

In Vbg. werden vielfach bewährte BHB-Uhren verwendet. Eine Reparaturmöglichkeit für mechanische Uhren gibt es bei Albert Hämmerle, Höchst.

10.3.2 Digitale Uhren

Es gibt verschiedene Marken von digitalen Uhren, welche von der FIDE zugelassen sind. In Vbg. werden durchwegs die DGT-XL verwendet. Der VSchV empfiehlt, vorläufig bei dieser Marke zu bleiben.

Die über den VSchV angeschafften DGT -Uhren haben eine sehr kulante Garantiezeit. Die Uhren können zur Reparatur bei der Schachwerkstatt in Bregenz abgegeben bzw. umgetauscht werden.

Batterien: Der VSchV empfiehlt, nur Qualitätsbatterien verwenden. Wird die Uhr mehrere Wochen nicht benötigt, dann sollen die Batterien herausgenommen werden. Nach Ende der Partie sollen die Spieler ihre Uhr immer ganz ausschalten (ON/OFF auf Rückseite), außer bei Blitz- und Schnellturnieren. Die Batterien halten bei normalem Vereinsbetrieb mind. 2 Jahre.

10.3.3 Bedienung der DGT-XL-Uhr

In der Bedienungsanleitung der Uhren sind die Bedienknöpfe, Funktion, etc. erläutert. Wenn bei Betätigung des Startknopfs ein Ton zu hören ist, läuft die Uhr nicht. Eine laufende Uhr erkennt man am Blinken des Doppelpunktes bzw. des Punktes zwischen Minuten und Sekunden. Für die letzten 20 Minuten schaltet die Anzeige auf Minuten und Sekunden um, wobei der Doppelpunkt durch einen Punkt ersetzt wird.

Die vorprogrammierten Bedenkzeiten sind über eine Nummer auswählbar. Die entsprechenden Nummern sind auf der Rückseite der Uhr aufgedruckt.

Beispiele:

- Blitzschach mit 5 Minuten Bedenkzeit: Nr. 1
- Aktivschach mit 25 Minuten Bedenkzeit: Nr. 3
- Bedenkzeit B-Klasse (90 min + 30 Sek vom 1. Zug an): Nr. 12

Die Bedenkzeit der Liga und der A-Klasse (Fischer 40 in 90 Min. + 30 Min. + 30 Sek. vom 1. Zug an) ist nicht vorprogrammiert. Die Uhren haben aber mehrere Speicherplätze, um spezielle Bedenkzeiten manu ell einzuprogrammieren. Ein Anleitung dafür ist auf der Homepage des VSchV im Menüpunkt Links abrufbar

Vorteilhaft ist es, diese Bedenkzeit einheitlich im ganzen Lande auf Speicherplatz 1 zu speichern.

Diese Angaben gelten nicht für die alten (roten) DGT -Uhren!

10.3.4 Problemfälle

Beim Start muss die Betätigungstaste immer bei Weiß oben sein. Wenn die Uhr nicht richtig anläuft und die Spieler die Starttaste schon betätigt haben, immer die Uhr nochmals ganz ausschalten (ON/OFF auf Rückseite) neu einstellen und dann den Startknopf drücken. Sonst stimmen die Anzahl der Züge nicht mehr.

Beispiel: Die Uhr fällt auf den Boden oder einfach plötzlich aus und hat keine Displayanzeige mehr:

Der SR fragt die Spieler über ihre Restbedenkzeit und stellt die Ersatzuhr händisch ein. Bei unterschiedlichen Aussagen stellt er die Restbedenkzeiten ein, die etwa in der Mitte der Aussagen liegen. Diese Einstellungen liegt im Ermessen des SR und ist für beide Spieler bindend. Der schuldige Spieler wird verwahrt (d.h. wenn er sich nochmals etwas zuschulden kommen lässt, verliert er die Partie).

Beispiel Zeitüberschreitung: Die Uhr eines Spielers bleibt auf 0.00 stehen und die Zeitüberschreitungsflagge erscheint, da der Spieler nicht die vorgeschriebenen Züge gemacht hat: Der Spieler verliert die Partie sofort, sofern der Gegner darauf aufmerksam macht oder der SR die Zeitüberschreitung bemerkt (im Turnierschach). Wenn nun der/die Spieler z.B. durch Rekonstruktion der Partie nachweisen können, dass mehr als 40 Züge gemacht wurden, weil sie zwischendurch die Uhr nicht gedrückt hatten, dann geht die Partie weiter und der SR stellt die Uhr entsprechend ein.

Beispiel Zeitgutschrift. Gibt der SR einem Spieler eine Zeitgutschrift, dann geht er wie folgt vor: Er schreibt die Anzahl der Züge und die verbliebene Bedenkzeit von beiden Spielern auf und stellt dann die Uhr entsprechend ein, wobei bei einem Spieler die z.B. 2 Minuten Zeitgutschrift dazugerechnet werden.

Bei anderen Uhrenmarken sind weitere Probleme möglich. Beispielsweise bei der Silver-Uhr läuft bei Zeitüberschreitung die Anzeige ins Minus, was der Gegner dann oft nicht als Zeitüberschreitung bemerkt.

10.3.5 Vorkehrungen:

Wenn die Batteriekontrolle („BAT“ im Display bei DGT-XL-Uhren) beim Einschalten aufleuchtet, sind die Batterien zu ersetzen. Wenn dies während einer Partie passiert, reicht die Batterie sicher noch bis zum Ende der laufenden Partie.

Bei wichtigen Turnieren werden vom Schiedsrichter alle 1 bis 2 Stunden der Uhrenstand und die Anzahl der Züge auf einem Kontrollblatt notiert.

Bei der Fischerzeit mit Zeitgutschrift pro Zug kann eine Partie sehr lange dauern, dies ist für den Beginn einer 2. Runde, Sperrzeit oder Rückreisemöglichkeit zu beachten. Beispielsweise bei König gegen König + Bauer oder König + Turm gegen König + Turm + Läufer endet die Partie erst nach 50 Zügen, d.h. erst nach weiteren 50 Minuten, sofern sich die Spieler nicht auf Remis einigen. Ist noch viel Material auf dem Brett, kann es durch die 50-Züge-Regel sogar Stunden bis zum Ende dauern.