

Turnierordnung für Fernschachturniere im USV

§ 1 Allgemeines, Fernschachwart

- 1.1. Diese Ordnung ist für alle Fernschachturniere gültig, die vom Unterfränkischen Schachverband (USV) ausgerichtet werden. Die Regelungen der (allgemeinen) Turnierordnung des USV gelten auch für Fernturniere, soweit anwendbar und hier nicht anderweitig geregelt.
- 1.2. Der Fernschachwart nimmt die Aufgaben des Turnierleiters wahr und hat in Fernschachturnieren die Befugnisse des Bezirksspielleiters.
- 1.3. Ist in dieser TO nichts anders geregelt, entscheidet der Fernschachwart. Dabei soll er die bei Turnierbeginn gültigen Regeln des Deutschen Fernschachbundes (BdF) als Maßstab nehmen.

§ 2 Zugübermittlung

- 2.1. Die Partien werden durch Übermittlung der Züge mit gewöhnlicher Post gespielt, die neben der Bedenkzeitangabe auch die Unterschrift des Spielers enthalten muss.
Durch abweichende Regelung in der Turnierausschreibung oder durch Übereinkunft der Spieler sind auch alternative Übermittlungen möglich (Fax, eMail, Serverschach, nur in Ausnahmefällen auch telefonisch).
- 2.2. Die Züge sollen in der internationalen Fernschachnotation geschrieben werden. Dabei werden die Linien a...h mit 1...8 bezeichnet und der Zug als vierstellige Zahl beschrieben (z.B. Sb1 – d2 wird zu 2142, Dd8xe7+ zu 4857). Die Rochade ist ein

- Königszug (z.B. weiße O-O: 5171). „Schach“ und „schlägt“ werden weggelassen, das Hinzufügen beeinträchtigt nicht die Gültigkeit.
- 2.3. Die Züge müssen fortlaufend beziffert sein. Der letzte Zug des Partners ist zu wiederholen. Die richtige Wiederholung dieses Zuges ist die Voraussetzung zur Abgabe eines gültigen Zuges.
- 2.4. Schreibfehler sind bindend, sofern es sich um einen gültigen Zug handelt.
- 2.5. Es ist gestattet, dem Partner Eventualzüge vorzuschlagen. Der Vorschlagende ist bis zur Antwort des Partners an seinen Vorschlag gebunden. Angenommene Eventualzüge oder –zugfolgen sind in richtiger Reihenfolge zu wiederholen. Für den Absender der Eventualzugfolge geht die Bedenkzeit zu Lasten des ersten abgegebenen Zuges, für den Empfänger des Antwortzuges auf den letzten angenommenen Eventualzug. Wird ein unmöglicher, ein zweifelhafter oder unvollständiger Zug übermittelt, so hat der Empfänger sofort bei seinem Partner zurück-zufragen. Der Zeitverlust geht zu Lasten des schuldigen Spielers. Solche Züge haben keine Folgen hinsichtlich der Zugpflicht einer Figur.
- 2.7 Die Zugübermittlung (Postkarten, Telefonprotokolle, eMail-Dateien, Sende-Protokolle) sind bis 3 Wochen nach Turnierende aufzubewahren.

§ 3 Bedenkzeit

- 3.1. Die Bedenkzeit beträgt 30 Tage für je 10 Züge, ab dem 40. Zug, 20 Tage pro 10 Züge. Die Postlaufzeit wird nicht mitgerechnet. Ersparte Bedenkzeit wird gutgeschrieben.

- 3.2. jeder Spieler ist verpflichtet, die Dateien von Eingang und Absendung (Poststempel), sowie die hiernach verbrauchte Bedenkzeit dem Partner zu übermitteln. Eine Differenz zwischen angegebenem Abgangsdatum und dem Poststempel ist dem Partner mit dem nächsten Zug mitzuteilen. Die Gesamtbedenkzeiten sind mindestens einmal pro 10 Züge-Turnus auszutauschen und ggf. Differenzen zu klären.
- 3.3. Hat ein Spieler nach 16 Tagen von seinem Partner keine Antwort erhalten, so muss er ihn mahnen, indem er seinen letzten Zug wiederholt. Bleibt die Mahnung weitere 10 Tage ohne Antwort, ist der Turnierleiter zu verständigen.
Wünscht ein Spieler, mehr als 10 Tage Bedenkzeit für einen Zug zu verbrauchen, so hat er hiervon seinen Partner zu informieren. Die Mahnpflicht beginnt in diesem Fall nach 26 Tagen. Informiert ein Spieler seinen Partner nicht rechtzeitig, gehen je 5 Tage zusätzliche Bedenkzeit zu Lasten des Zuges. Dies ist dem Partner mit dem nächsten Zug mitzuteilen.
- 3.4. Die Bedenkzeit ist überschritten, wenn mehr als 30 Tage für 10 (oder weniger) Züge (60 Tage/20 Züge, 90 Tage/30 Züge etc.) verbraucht werden.
- 3.5. Reklamationen der Zeitüberschreitung (ZÜ) haben sofort, spätestens nach dem nächsten Zeitkontrollzug des Partners zu erfolgen. Widerspricht der Partner der Reklamation, ist ein Antrag an den Turnierleiter zu senden.
- 3.6. Bei Reklamationen der 1. ZÜ ist die Partie ohne Unterbrechung fortzusetzen, der Turnierleiter muss nicht verständigt werden. Neu gerechnet wird nur die Bedenkzeit des ZÜ-Spielers. Für ihn beginnt der

zehnzügige Turnus neu mit dem auf die ZÜ folgenden Zug.

- 3.7. Bei Reklamationen der 2. ZÜ ist die Partie zu unterbrechen und der Partner, sowie der Turnierleiter zu verständigen. Die Feststellung einer zweiten ZÜ durch den Turnierleiter hat den Verlust der Partie zur Folge.
- 3.8. Lässt ein Spieler Rückfragen des Turnierleiters hinsichtlich des ordnungsgemäßen Fortgangs seiner Partien unbeantwortet, so kann dies als Rücktritt gewertet werden.

§ 4 Telefax- und eMail-Benutzung

§4a Sonderregelung für Serverturniere

- 4a.1. Wird ein Turnier als Serverturnier ausgeschrieben, entfallen für dieses die Regelungen von §2, §3, §4 sowie §5.2. und werden durch die folgenden ersetzt.
- 4a.2. Die Teilnehmer haben sich beim Turnierleiter in der ausgeschriebenen Form anzumelden. Dazu gehört ein Account bei dem in der Ausschreibung genannten Server.
Das Turnier ist für die Teilnehmer außer Start-/Reuegeld kostenfrei, etwaige Serverkosten übernimmt der Verband.
- 4a.3. Die Zugübermittlung erfolgt gemäß der Serverregeln via Internet.
Eventualzüge sind möglich, müssen jedoch nicht angenommen werden.
- 4a.4. Die BZ beträgt 30 bis 40 Tage pro 10 Züge, diese kann ab dem 30. Zug reduziert werden.
Ersparte BZ wird gutgeschrieben, dies kann jedoch nach oben begrenzt werden.
Die BZ-Buchführung des Servers ist maßgeblich, sofern nicht technische Fehlfunktionen vorlagen.

- 4a.5. Mahnungen (vgl. 3.3) werden automatisch vom Server versandt, ebenso Reklamationen wegen BZ-Überschreitungen
 - 4a.6. Eine (erste) Zeitüberschreitung führt zum Partieverlust. Werden dem TL binnen zehn Tagen technische Fehlfunktionen bekannt, die der Überschreitende nicht zu vertreten hat, kann er die BZ korrigieren und die Partie fortsetzen lassen.
-
- 4.1. Turniere können mit elektronischer Zugübermittlung (via Telefax, Server oder eMail) gespielt werden. In normalen (Post-) Turnieren können einzelne Spieler eine elektronische Zugübermittlung vereinbaren. Diese Vereinbarung kann durch jeden dieser Spieler widerrufen werden, die Züge werden dann wieder per Post übermittelt.
 - 4.2. Um eine vergleichbare Partiedauer zu erzielen, wird beim Spiel per elektronischer Übermittlung die BZ um einen Tag pro Zug erhöht. Bei Turnieren, die ohne postalische Übermittlung ausgeschrieben werden, entfällt der BZ-Zuschlag.
 - 4.2. Bei eMail-Nutzung ist die Verwendung von Umlauten und Sonderzeichen zu vermeiden. Ansonsten gehen Missverständnisse zu Lasten des Absenders.
 - 4.3. Bei erkennbaren Funktionsstörungen soll die Übertragung wiederholt werden. Ist eine Übertragung nicht möglich, soll der Zug per Post übermittelt und auf Störungen hingewiesen werden.
Die Zugübermittlung soll außer den in § 2 genannten Angaben noch die Telefax-Nummern bzw. eMail-Adressen von Absender und Empfänger enthalten. Außerdem soll die Empfangszeit des letzten Zuges, sowie die Absendezeit dokumentiert werden. Diese Zeiten gelten als „Poststempel“ im Sinne des § 3.

- 4.5 Bei Zügen, die am folgenden Kalendertag, jedoch noch innerhalb von 24 Stunden nach Ankunft des Partnerzuges beantwortet werden, soll zusätzlich die volle Stundenzahl angegeben werden; es zählen 0 Tage Bedenkzeit.

§ 5 Spielabwicklung, Urlaub

- 5.1 Auf Wunsch kann jeder Spieler je Turnierjahr bis zu 42 Tage Urlaub nehmen. In besonderen Fällen kann der Turnierleiter Sonderurlaub gewähren. Der Urlaub muss für alle Partien eines Turnieres gleichzeitig genommen werden.
Der beurlaubte Spieler muss sämtliche Partner und den Turnierleiter von seinem Urlaub vor dessen Beginn unterrichten; bei Serverturnieren ist die Urlaubsanmeldung am Server ausreichend
Eine Zugabgabe des Beurlaubten hat keinen Einfluss auf den Urlaub, während des Urlaubs fällt keine BZ an. Sofern der Partner des Beurlaubten bei Urlaubsbeginn am Zuge ist, läuft dessen Bedenkzeit bis zur Zugabgabe weiter.
- 5.2. Sofort nach Beendigung der Partie ist das Ergebnis, zusammen mit der Notation (auf Papier oder Diskette in einem gängigen Format) dem Turnierleiter mitzuteilen.
- 5.3 Bei Rücktritt oder Tod entscheidet der Turnierleiter über die Wertung der Partien.

§ 6 Unterfränkische Fernschach-Einzelmeisterschaft

- 6.1 Die Unterfränkische Fernschach-Einzelmeisterschaft wird in Vorrunden und Finalrunde mit je 6 bis 10 Spielern ausgespielt. Bei geringer Teilnehmerzahl ist auch die Zusammenlegung in ein Großturnier mit maximal 15 Spielern möglich.

- 6.2. Die Vorrunde wird in gleichberechtigten Gruppen ausgetragen. Eine eingeschränkte Auslosung der Gruppenaufteilung ist zulässig zur Verwirklichung folgender wünschenswerter Eigenschaften:
 Setzen eines, höchstens zweier starker Spieler je Gruppe
 Verteilung der Spieler eines Vereins oder einer Mannschaft
 Verteilung der Fernschachneulinge und schwachen Spieler, solange die Gleichheit der Spielstärke gewährleistet ist.
- 6.3. Für die Finalrunde sind spielberechtigt:
 Die drei Erstplatzierten der letzten Finalrunde
 Die zwei Erstplatzierten der Vorrundengruppen.
- 6.4. Freie Plätze kann der Turnierleiter auffüllen. Dabei sind die Ergebnisse aus vergangenen Meisterschaften und die besten Vorrunden-Dritten zu berücksichtigen. Im Zweifel entscheidet das Los.
- 6.5. Die neue Vorrunde kann vor Beendigung der vorherigen Finalrunde begonnen werden.
- 6.6. Erringt einer der drei Erstplatzierten der letzten Finalrunde einen der ersten zwei Plätze der Vorrunde, so rückt der nächstplatzierte dieser Vorrunde nach.
- 6.7. Der Sieger der Finalrunde erhält den Titel „Unterfränkischer Fernschachmeister 20.../...“.

§ 7 Unterfränkische Fernschach-Mannschaftsmeisterschaft

Die Unterfränkische Fernschach-Mannschaftsmeisterschaft wird mit Vierermannschaften ausgetragen. Bei weniger als 5 Mannschaften ist eine Doppelrunde zulässig.

- 7.2. Vereinsunabhängige Mannschaften aus nach Pkt. 3 spielberechtigten Spielern sind zulässig

- 7.3 Der Sieger erhält den Titel „Unterfränkischer Fernschach-Mannschaftsmeister 20.../..“

§ 8 Mannschaftsführer

- 8.1 Jede Mannschaft benennt einen Mannschaftsführer, der die Mannschaft vertritt. Für den Fall der (zeitweiligen) Verhinderung ist ein Ersatz zu benennen.
- 8.2 Der Mannschaftsführer ist für die Korrespondenz mit dem Turnierleiter zuständig und leitet dessen Informationen an die Spieler der Mannschaft weiter. Die Mannschaftsführer geben verbindliche Erklärungen für ihre Mannschaftsmitglieder ab.
- 8.3 Die Mannschaftsführer haben dem Turnierleiter insbesondere
alsbald nach Turnierbeginn zu bestätigen, dass alle Mannschaftsmitglieder Verbindung zu ihren Spielpartnern haben
alle Anschriftenänderungen mitzuteilen
die Urlaubsmeldungen ihrer Mannschaftsmitglieder zuzuleiten
alle mit der Partieabwicklung zusammenhängende Anträge (ZÜ, Unstimmigkeiten), sowie unstrittige 1. ZÜ zuzuleiten
die Partieergebnisse unverzüglich unter Beifügung der Notation zu melden.
Unstimmigkeiten aller Art sollen zunächst durch die betroffenen Mannschaftsführer untereinander geklärt werden.

§ 9 Auswechslung von Spielern

Die Auswechslung eines Spielers kann vom Turnierleiter angeordnet werden, wenn eine ordnungsgemäße Partiefortführung nicht mehr

gewährleistet ist Eine Auswechslung kann auch vom Mannschaftsführer beim Turnierleiter beantragt werden. Bei einer Auswechslung hat der Mannschaftsführer dem Turnierleiter die Brettnummer, den Zeitpunkt, sowie alle für eine Meldung notwendigen Daten zu übermitteln. Der Turnierleiter setzt die Bedenkzeitregelung fest. Der Mannschaftsführer teilt den anderen Mannschaftsführern die genehmigte Auswechslung mit. Der neu eingesetzte Spieler unterrichtet seine Spielpartner.

Die Rückkehr eines ausgewechselten Spielers an sein Brett ist möglich.

Eingewechselte Spieler übernehmen neben der Partiestellung auch die bisherige Bedenkzeiten einschließlich einer etwaigen 1. ZÜ und haben sich bereits verbrauchte Urlaubstage anrechnen zu lassen

§ 10 Beendigung des Turniers

Der Turnierabbruch wird vom Turnierleiter angeordnet. Unbeendigte Partien sind nach den im BdF üblichen Richtlinien abzuschätzen.

Der Turnierleiter stellt die Ergebnisse der Mannschaftskämpfe fest. Die Rangfolge ergibt sich aus:
Summe der Mannschaftspunkte

Summe der Brettunkte

Ergebnisse aus den Kämpfen der punktgleichen Mannschaften untereinander

Berliner Wertung aus diesen Kämpfen

Ergibt sich nach vorstehenden Kriterien keine Entscheidung, wird den

Mannschaften gemeinsam der bessere Rang zugesprochen. Bei unteilbaren Preisen oder Qualifikationen entscheidet das Los.

Diese TO wurde auf der MV in Prichsenstadt am 18.
März 2006 beschlossen.

Änderungen: MV 2010 - § 4a ist neu