



FEDERATION AUTRICHIENNE DES ECHECS . AUSTRIAN CHESS FEDERATION

ÖSTERREICHISCHER SCHACHBUND

Landesverband Steiermark

Turnier- und Wettkampfordnung

des

Landesverbandes Steiermark

des Österreichischen Schachbundes

gültig ab 1. Juli 2013

Beschlossen am Landesverbandstag

14. April 2013

Präambel:

Soweit in diesen Satzungen auf natürliche Personen bezogene Bezeichnungen nur in männlicher Form angeführt sind, beziehen sie sich auf Frauen und Männer in gleicher Weise.

Turnier und Wettkampfordnung des Landesverbandes Steiermark des Österreichischen Schachbundes

I. Allgemeine Bestimmungen

§ 1:	Spielberechtigung	Seite	3 - 6
§ 2:	Spielregeln		7 - 8
§ 3:	Wertung		9
§ 4:	Durchführung von Bewerbungen		10 - 16
§ 5:	Internationaler Spielverkehr		17
§ 6:	Proteste und Berufungen		18
§ 7:	Strafbestimmungen		19 - 20

II. Einzelbewerbe des Landesverbandes

§ 8:	Landesmeisterschaft der Allgemeinen Klasse	Seite	21
§ 9:	Damen-Landesmeisterschaft		22
§ 10:	Jugend-Landesbewerbe des Landesverbandes		23 - 28
§ 11:	Landesoffene Grazer Stadtmeisterschaft		29
§ 12:	Einzelbewerbe der Kreise		30

III. Mannschaftsbewerbe des Landesverbandes

§ 13:	Landesliga		31 - 32
§ 14:	Mannschaftsbewerbe der Kreise		33
§ 15:	Steirischer Cup		34
§ 16:	Qualifikationsturniere		35

IV. Sonstige Bestimmungen

§ 17:	Bundesligen		36
§ 18:	Schnellschach-Landesmeisterschaft		37
§ 19:	Senioren-Landesmeisterschaft		38
§ 20:	Sonstige Bewerbe		39

Anhang

Anhang A	Bretterwertung	Seite 40
Anhang B	Abgekürzte Spiel-Systeme	41 - 45
Anhang C	Durchführungsbestimmungen für die Österreichische ELO- Wertung	46 - 48
Anhang D	Regeln für Blitzschach	49
Anhang E	Regeln für Schnellschach	50
Anhang F	Regeln für die letzte Zeitkontrolle	51
Anhang G	Rechte und Pflichten des Mannschaftsführers	52 - 53
Anhang H	Bestimmungen über die zentrale Meldekartei	54 - 55
Anhang I	Die algebraische Notation	56 - 57

Abkürzungen

ÖSB	Österreichischer Schachbund
BV	Bundesvorstand
LV	Landesverband
TUWO	Turnier- und Wettkampfordnung
FIDE	Fédération Internationale des Échecs (Weltschachbund)

I. Allgemeine Bestimmungen

§ 1 Spielberechtigung

- § 1.1. a. Jeder an den Verbandsmeisterschaften teilnehmende Verein muss ordentliches Mitglied des Landesverbandes Steiermark des Österreichischen Schachbundes sein und seinen Sitz in der Steiermark haben.
- b. Über Antrag kann einem Verein aus einem angrenzenden Bundesland die Teilnahmeberechtigung am steirischen Bewerb gestattet werden. In einem solchen Fall muss von beiden Landesverbänden die Zustimmung vorliegen. Dasselbe gilt für die Teilnahme eines steirischen Vereines in einem angrenzenden Bundesland. Überdies ist die Zustimmung des Österreichischen Schachbundes erforderlich.
- § 1.2. Durch die Teilnahme an den Verbandsmeisterschaften werden die Satzungen und die TUWO des Landesverbandes vorbehaltlos anerkannt.
- § 1.3. Jeder Verein, der gegen die Bestimmungen des Landesverbandes (Statuten und TUWO) in gröblicher Weise verstößt oder seinen finanziellen Verpflichtungen gegenüber dem Landesverband nicht rechtzeitig nachkommt, verliert auf Beschluss des Landesvorstandes seine Spielberechtigung.
- § 1.4. a. Vereine dürfen nur ordnungsgemäß von ihnen beim Landesverband gemeldete, spielberechtigte Spieler einsetzen. Für jeden angemeldeten Spieler wird vom Landesverband eine Spielberechtigung auf Grund einer ordnungsgemäß ausgefüllten Anmeldung ausgestellt. Die Staatsbürgerschaft ist jedenfalls anzugeben. Bei einer Neuanmeldung oder Wiederanmeldung wird eine Gebühr von € 2,-- vorgeschrieben.
- b. Beim Landesverband abgemeldete Spieler und neue Spieler, die zum ersten Mal eingesetzt werden, müssen vor ihrem ersten Einsatz schriftlich beim Meldereferenten gemeldet werden. Maßgebend hierfür ist das Datum des Poststempels.
- c. Alle Spieler, die bei der Auslosung in einer Mannschaftsaufstellung oder in einer Kader-Liste aufscheinen, müssen bereits eine Spielberechtigung haben. Dies gilt für alle Klassen.

- § 1.5. Jeder Verein muss die vom Landesverband ausgestellte Spielberechtigung auf Verlangen des gegnerischen Mannschaftsführers vor Spielbeginn zur Einsichtnahme vorlegen. Die Identität des Spielers kann mittels eines gültigen Lichtbildausweises nachgewiesen werden.
- § 1.6. Für die Verbandsmeisterschaften (Herbst- und Frühjahrsdurchgang) ist ein Spieler nur für einen Verein und einen Landesverband als Stammspieler spielberechtigt. **Österreicher können jedoch für (maximal) zwei weitere Vereine anderer Landesverbände als Gastspieler spielen, wenn der Landesverband (die Landesverbände) Gastspieler zulässt (zulassen).** Der Landesverband Steiermark erlaubt Stamm- und Gastspieler. **Spieler mit österreichischer Staatsbürgerschaft, die in einer Bundesliga-Kaderliste eines steirischen Vereins gereiht sind, können auch als Gastspieler bei einem anderen steirischen Verein spielen.** Österreichische Stammspieler des LV Steiermark können bei einem zweiten steirischen Verein in einem anderen Kreis als „Kreis-Gastspieler“ eingesetzt werden. Ein Kreis-Gastspieler darf für diesen zweiten steirischen Verein nur in den Spielklassen dieses Kreises eingesetzt werden (Kreisliga und niedrigere Klassen). **Ein Spieler darf nicht zugleich Bundesliga-Gastspieler bei einem anderen steirischen Verein und „Kreis-Gastspieler“ sein. Ein Spieler kann in derselben Liga nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.**
- § 1.7. Sonderbestimmungen für Ausländer (Staatenlose eingeschlossen) und Gastspieler (inklusive Kreis-Gastspieler) **und Spieler der Bundesliga:**
- a. Bei allen Vereinsmeisterschaften des Landesverbandes darf pro Mannschaft in jedem Wettkampf nur ein Ausländer und ein Gastspieler, oder anstatt eines Ausländers ein zweiter Gastspieler, eingesetzt werden. **Sowohl anstelle des Ausländers als auch des Gastspielers kann auch ein Spieler (österreichischer Staatsbürger) einer Bundesliga (für seinen Verein bzw. als Gastspieler für einen anderen steirischen Verein) eingesetzt werden.** **Ein Verein kann von dieser Möglichkeit nur Gebrauch machen, wenn er die Spieler bei Abgabe der Kaderliste als Gastspieler nominiert; das heißt sie können unabhängig von ihrer Reihung in der Bundesliga-Kaderliste nur als Gastspieler eingesetzt werden.**
 - b. Bei allen Auf- und Abstiegsspielen der Kreise darf pro Mannschaft in jedem Wettkampf nur ein Ausländer und ein Gastspieler, oder anstatt eines Ausländers ein zweiter Gastspieler, eingesetzt werden. Diese müssen jedoch in der abgelaufenen Meisterschaft mindestens 3 Partien für den betreffenden Verein gespielt haben.

Außerdem gelten für Ausländer und Gastspieler auch die Bestimmungen nach § 16.5. sinngemäß.

Die an einem Qualifikationsturnier teilnehmenden Vereine dürfen dabei nur jene Spieler ihres Vereines einsetzen, die in der letzten Runde in dieser Klasse spielberechtigt waren.

- c. Ausländer, die in Österreich geboren wurden und hier die Pflichtschule besuchen bzw. besucht haben, sind als Österreicher in der Meisterschaft spielberechtigt.
- d. **Jugendliche Ausländer U18, die in Österreich schulpflichtig sind oder eine Schule besuchen (Schulbestätigung und Meldezettel) bzw. eine Lehre (Lehrvertrag) absolvieren, können wie Inländer somit auch am Jugendbrett eingesetzt werden.**
- e. Ausländer, die seit mindestens einem Jahr einen aufrechten Hauptwohnsitz in Österreich haben, können als Österreicher in der Meisterschaft spielberechtigt sein. Der betreffende Verein muss einen Antrag an den Landesvorstand/Meldereferenten stellen und den erforderlichen Nachweis (Meldezettel oder Auszug aus dem Zentralen Melderegister) erbringen. Wenn der Hauptwohnsitz in Österreich wegfällt, kann diese Gleichstellung vom Vorstand wieder entzogen werden.
- f. Ausländer, die seit mindestens einem Jahr einen aufrechten Hauptwohnsitz in Österreich haben und weder in einem anderen Staat noch bei einem anderen Landesverband eine Spielberechtigung haben, sind Österreichern gleichgestellt. Der betreffende Verein muss einen Antrag an den Meldereferenten stellen und den erforderlichen Nachweis (Meldezettel oder Auszug aus dem Zentralen Melderegister) erbringen. Der Meldereferent ist berechtigt eine Bestätigung zu fordern, aus der sich ergibt, dass der Betroffene in einem bestimmten Staat nicht als Spieler gemeldet ist.

§ 1.8. **Abmelde- und Übertrittsbestimmungen:**

- a. Ein Spieler, der sich vor dem 20. Juni eines Jahres (Datum des Poststempels, Fax, Email) bei seinem Verein abmeldet, ist frühestens ab dem 1. Juli des gleichen Jahres für seinen neuen Verein spielberechtigt.
- b. Ein Spieler, der sich vor dem 20. Dezember eines Jahres (Datum des Poststempels, Fax, Email) bei seinem Verein abmeldet, ist frühestens ab dem 1. Jänner des folgenden Jahres für seinen neuen Verein spielberechtigt, wenn folgende Bedingungen zutreffen:

Der Spieler hat im Zeitraum vom 1. Juli bis 31. Dezember des Jahres in seinem Landesverband keine Wettkampfpartie im Rahmen einer Meisterschaft gespielt.

Der Spieler hat, wenn der Vereinswechsel zwischen zwei verschiedenen Landesverbänden stattfindet, im gleichen Zeitraum seinen bisherigen Landesverband bei keinem offiziellen Bewerb des ÖSB vertreten.

Diese Bestimmungen beziehen sich sowohl auf Stammspieler als auch auf Gastspieler.

- c. Meldet ein Verein einen Spieler ab und wird dieser Spieler innerhalb desselben Kalenderjahres wieder angemeldet, so hat der Verein für diesen Spieler den Verbandsbeitrag auch für den Unterbrechungszeitraum zu bezahlen. Bei einer Wiederanmeldung wird eine Gebühr von € 2,-- eingehoben.

 - d. Abmeldungen müssen dem Meldereferat des Landesverbandes innerhalb der Abmeldefrist übergeben werden. Erfolgt die Abmeldung unter einem finanziellen Vorbehalt, so werden seitens des Landesverbandes nur nachgewiesene rückständige Mitgliedsbeiträge für maximal 3 Jahre berücksichtigt. In diesem Fall kann der Übertritt zu einem anderen Verein und damit die neue Spielberechtigung erst nach Begleichung des Beitragsrückstandes an den abgebenden Verein wirksam werden.
- § 1.9. Eine Spielgemeinschaft muss bis spätestens 20. Juni des jeweiligen Jahres für das nächste Spieljahr bekannt gegeben werden.

§ 2 Spielregeln

- § 2.1. Sofern im Folgenden nicht ausdrücklich anders bestimmt, gelten die FIDE-Regeln und deren authentische Interpretationen durch die FIDE-Kongresse und die FIDE-Regelkommission.
- § 2.2. Die Bedenkzeit – ausgenommen für die Landesliga – ist vom jeweiligen Kreistag zu bestimmen.
- § 2.3. a. Bei Mannschaftsmeisterschaftsbegegnungen führt der veranstaltende Verein auf den ungeraden Brettern die weißen Steine.
- b. Es ist keinem Spieler erlaubt, die Uhren zu drücken, ohne vorher einen Zug am Brett auszuführen. Eine Ausnahme besteht nur für die Wiederaufnahme von Hängepartien.
- § 2.4. Für einen in Zeitnot befindlichen Spieler besteht kein Schreibzwang. Nach Beendigung der Zeitnot müssen jedoch die fehlenden Züge nachgeschrieben werden.

Zeitnot liegt vor, wenn einem Spieler bis zur nächsten Zeitkontrolle weniger als 5 Minuten an eigener Bedenkzeit verblieben sind.

- § 2.5. Es ist eine Bedenkzeit zu bestimmen, die zur Elo-Auswertung erlaubt ist.
- § 2.6. Partieverlust: Eine Partie ist - außer Matt oder Partiaufgabe - auch für den Spieler verloren, der
- a. nicht die vorgeschriebene Zahl von Zügen in der festgesetzten Zeit gemacht hat. Hinsichtlich der vorgeschriebenen Zügeanzahl gilt - außer bei Matt oder Patt - der letzte Zug erst dann als vollendet, wenn der Spieler seine Uhr abgestellt hat;
- b. am Brett mit mehr als einer Stunde Verspätung erscheint; dies gilt auch für Hängepartien;
- c. sich während einer Partie weigert, die Spielregeln zu befolgen.
- d. Wenn beide Spieler sich weigern, die Spielregeln zu befolgen oder wenn beide Spieler mehr als eine Stunde zu spät am Schachbrett erscheinen, wird die Partie mit 0:0 strafverifiziert.
- e. Kein Spieler darf 2 oder mehr Partien gleichzeitig spielen.

- § 2.7 Die unentschiedene Partie: Eine Partie ist remis, wenn
- a. eine beiderseitige dreimalige Zugwiederholung vorliegt,
- b. im Laufe der Partie dreimal die gleiche Stellung mit demselben Spieler am Zug vorliegt; hierbei müssen die Zugmöglichkeiten auch hinsichtlich der Rochade und des en-passant-Schlagens völlig gleich sein,

- c. eine Pattstellung vorliegt,
 - d. das beiderseitige Material zur Mattführung nicht mehr ausreicht,
 - e. ein Remis-Angebot angenommen wird,
 - f. beiderseits 50 Züge gespielt wurden, ohne dass eine Figur geschlagen oder ein Bauer gezogen wird.
 - g. Da ein nackter König nicht gewinnen kann, ist eine Partie auch remis, wenn der Gegner eines Spielers mit bloßem König die Zeit überschreitet oder einen regelwidrigen Zug ausführt.
- § 2.8. Jeder Spieler ist verpflichtet, nach Beendigung seiner Partie die von beiden Spielern unterschriebene Erstschrift des Partieformulars dem Turnierleiter zu übergeben.
- § 2.9. Für Blitz- und Schnellschachturniere sind besondere Regeln vorgesehen. Anhang D und E

§ 3 Wertung

- § 3.1. **In Mannschaftsbewerben** entscheiden in erster Linie die Matchpunkte (2 bzw. 1 bzw. 0 Punkte für einen gewonnenen bzw. unentschiedenen bzw. verlorenen Mannschaftswettkampf). Bei Punktegleichheit in Mannschaftsbewerben entscheiden über die Platzierung folgende Kriterien in der angegebenen Reihenfolge:
- a. Partiepunkte (1 bzw. $\frac{1}{2}$ bzw. 0 Punkte für eine gewonnene bzw. unentschiedene bzw. verlorene Partie).
 - b. das Resultat (die Resultate) der betroffenen Mannschaften gegeneinander, gewertet nach Matchpunkten;
 - c. die Bretterwertung (siehe Anhang A):
- § 3.2. **In Einzelbewerben** entscheiden in erster Linie die Partiepunkte (1 bzw. $\frac{1}{2}$ bzw. 0 Punkte für eine gewonnene bzw. unentschiedene bzw. verlorene Partie). Bei Punktegleichheit entscheiden über Qualifikation und unteilbare Sachpreise folgende Kriterien in der angegebenen Reihenfolge:
- a. die Sonneborn-Berger-Wertung bei Rundenturnieren, die Buchholz-Wertung bei Turnieren nach dem Schweizer-System;
 - b. das (die) Ergebnis(se) der betroffenen Spieler gegeneinander;
 - c. die größere Anzahl von Siegen;
 - d. die größere Anzahl von Siegen mit den schwarzen Steinen.

§ 4 Durchführung von Wettbewerben

- § 4.1. a. Die vom Landesverband veranstalteten Wettbewerbe werden nach den in dieser TUWO festgelegten Richtlinien ausgetragen. Für die einzelnen Wettbewerbe können von den zuständigen Organen detailliertere Durchführungsbestimmungen erlassen werden, die diese TUWO ergänzen.
- b. Sofern im Einzelnen nicht anders bestimmt, werden alle Wettbewerbe des Landesverbandes als einrundige Rundenturniere ausgetragen. In jeder Spielklasse, ausgenommen der letzten, darf pro Verein nur eine Mannschaft eingesetzt werden.

Setzt ein Verein mehrere Mannschaften ein, so gelten diese untereinander wie Mannschaften fremder Vereine. Der gegenseitige Austausch von Spielern und Ersatzspielern ist daher nicht möglich.

- c. Ein Mannschaftsmeisterschaftskampf ist unteilbar. Ein Vor- oder Nachspielen einzelner Partien ist grundsätzlich verboten (siehe § 7.4.).

Wenn zwei oder mehr Spieler eines Vereines zu Verbandsturnieren einberufen werden, kann der Landesspielleiter über Ersuchen des betroffenen Vereines einer Terminverschiebung zustimmen (ausgenommen ist die Endrunde als Fixtermin).

- d. Der veranstaltende Verein hat für die Meisterschaftskämpfe ein Spiellokal sowie die notwendigen Schachutensilien zeitgerecht und in ordentlichem Zustand bereitzustellen.

- § 4.2. Alle Wettbewerbe des Landesverbandes sind den Teilnahmeberechtigten oder den in Frage kommenden Teilnehmern mittels einer offiziellen Turnierausschreibung rechtzeitig bekannt zu geben. Die Ausschreibung hat zu enthalten:

- a. die Bezeichnung und den Veranstalter des Wettbewerbes;
- b. die Bestimmungen über die Teilnahmeberechtigung;
- c. den Nennungsschluss sowie die Höhe des Nenn- und Reuegeldes;
- d. das Spiellokal, die Spieltermine und die Bedenkzeit;
- e. die Bestimmungen über den Erwerb von Titeln, Qualifikationen oder Vertretungsrechten;
- f. die Preise;
- g. den Hinweis auf diese TUWO

§ 4.3. Bei Mannschaftswettkämpfen hat jede Mannschaft einen Mannschaftsführer bzw. einen gleichberechtigten Stellvertreter zu nominieren. Ein Mannschaftsführer (=Spielleiter) gilt normalerweise für die ganze Saison, während der Stellvertreter pro Wettkampf gewechselt werden kann; er darf auch agieren, wenn der Mannschaftsführer gerade spielt.

Die Pflichten des Mannschaftsführers bzw. des Stellvertreters sind:

- a. Der Mannschaftsführer einer Heimmannschaft ist verantwortlich, dass das erforderliche Spielmaterial rechtzeitig bereitgestellt ist und dass die Spielbedingungen den Erwartungen entsprechen.
- b. Die Mannschaftsführer sind verpflichtet, die Mannschaftsaufstellung zum vorgesehenen Zeitpunkt dem Hauptschiedsrichter in schriftlicher Form zu übergeben. Falls kein Schiedsrichter beim Wettkampf anwesend ist, haben die Mannschaftsführer der beteiligten Mannschaften die Mannschaftsaufstellungen zu Beginn des Wettkampfes in schriftlicher Form auszutauschen. Eine Änderung der Aufstellung (Ersatzspieler) kann in der 1. Stunde vorgenommen werden.
- c. Die Mannschaftsführer haben dafür zu sorgen, dass die Bestimmungen der TUWO von seiner Mannschaft und allen sonst anwesenden Personen eingehalten werden
- d. Nach Beendigung des Wettkampfes gemeinsam mit dem gegnerischen Mannschaftsführer einen Wettkampfbericht inklusive Pass-Nummern auszufüllen und das Spielergebnis dem zuständigen Landes-, Kreis- oder Klassenspielleiter zu faxen, emailen oder telefonisch mitzuteilen; hierbei hat dies jeder Mannschaftsführer gesondert zu tun (siehe § 7.4.). Bei Nichteinhaltung wird ein Pönale von € 7,-- vorgeschrieben.
- e. Ausländer, Jugendliche Gastspieler und Kreis-Gastspieler sind im Wettkampfbericht mit (A),(J), (G) bzw. (KG) vor der Identnummer deutlich zu kennzeichnen.

Die Rechte der Mannschaftsführer sind:

- f. die Mannschaftsführer sind berechtigt den Spielern ihrer Mannschaft zu raten ein Remis anzubieten oder anzunehmen oder eine Partie aufzugeben. Seine Begründung darf sich jedoch nicht auf die aktuelle Stellung der Partie beziehen, sondern nur allgemeine den Wettkampf betreffende Umstände enthalten. Der Mannschaftsführer ist jedoch nicht berechtigt, ohne Zustimmung des Spielers eine die Partie betreffende Entscheidung zu treffen, eine Partie aufzugeben, Remis anzubieten oder anzunehmen. Der Mannschaftsführer hat jede Einmischung während der Partie zu vermeiden, darf weder eine Meinung die die Stellung auf dem

Schachbrett betreffend an einen Spieler geben, noch irgendeine andere Person zur Stellung der Partie befragen. (Siehe Anhang G)

Für den Mannschaftsführer gilt ebenso wie für die Spieler das Verbot, eine noch nicht beendete Partie auf einem Schachbrett zu analysieren. Der Mannschaftsführer ist berechtigt, seine Spieler über Regelfragen aufzuklären.

- g. Die Mannschaftsführer sind jedoch nicht berechtigt, eine gefallene Klappe oder ein Remis wegen Zugwiederholung oder wegen der 50- Züge-Regeln zu reklamieren.
- h. Unterlassungen gegnerischer Spieler (z.B. Nichtbeachtung des Schreibzwanges) sind nur über deren Mannschaftsführer zu beanstanden.
- i. Die Schachuhr darf in der Regel vor dem Ende einer Partie nur in beiderseitigem Einvernehmen der Mannschaftsführer zur Feststellung eines Sachverhaltes abgestellt werden. Kommt keine Einigung zustande, so ist die Partie jedenfalls zu Ende zu spielen; notfalls "unter Protest".

§ 4.4. Sofern im Einzelnen nicht anders bestimmt, gelten bei Mannschaftswettkämpfen bezüglich der Aufstellung folgende Bestimmungen:

- a.1. Für alle Mannschaften sind vor der Auslosung Mannschaften-Aufstellungen abzugeben. Hierbei sind die Spieler entsprechend ihrer Stärke zu reihen, wobei eine Toleranz von 100 Elo-Punkten möglich ist, das heißt, dass ein Spieler um maximal 100 Elo-Punkte mehr als jeder vor ihm gereihte aufweisen darf. Dies gilt aber nur innerhalb einer Mannschaft und nicht für den ganzen Verein. Maßgebend hierfür ist jeweils die letzte vor Saisonbeginn erschienene österreichische ELO-Liste. Mit Genehmigung der Landesspielleitung können ersatzweise auch internationale ELO-Zahlen herangezogen werden. Ausländer, die erstmals in Österreich spielen, übernehmen ihre FIDE ELO-Zahl (aktiv oder inaktiv) oder eine von ihrer Stamm-Föderation bestätigte nationale ELO-Zahl nach Österreich.
- a.2. Eine Mannschaft muss in jedem Wettkampf der steirischen Mannschaftsmeisterschaften die Spieler immer bei Brett 1 beginnend abwärts einsetzen („aufrücken“), ohne dazwischen Bretter unbesetzt zu lassen. Von dieser Verpflichtung zum Aufrücken ist in der Landesliga und in den Kreisligen ein am letzten Brett eingesetzter Jugendspieler ausgenommen, (auch wenn mehrere Jugendspieler eingesetzt werden). Lässt eine Mannschaft ein oder mehrere Bretter „dazwischen“ aus („Aufstellungslücken“), so muss diese Mannschaft dem gegnerischen Mannschaftsführer für unbesetzte Bretter eine Pönale und zwar
 - 40,- € für Brett 1
 - 30,- € für Brett 2
 - 20,- € für Brett 3
 - 10,- € ab Brett 4

(in der Landesliga 100,- € für Brett 1, 80,- € für Brett 2, 60,- € für Brett 3, 50,- € für Brett 4, 40,- € für Brett 5, 30,- € für Brett 6 und 20,- € für Brett 7) zusätzlich zu einer allfälligen Pönale gemäß § 7.2. innerhalb der ersten Stunde bar bezahlen. Für „Lücken“ zwischen einem auf dem letzten Brett spielenden Jugendspieler und dem nächsten Vordermann fällt diese Pönale in der Landesliga und in den Kreisligen nicht an. Wird die Pönale nicht bezahlt, dann werden die Partien dieser Mannschaft ab dem ersten Brett, für das keine Pönale bezahlt wurde, mit 0 Partiepunkten gewertet. Beide Mannschaftsführer haben die Bezahlung bzw. den Empfang der Pönale schriftlich zu bestätigen. **Die gesamte Bestimmung des § 4.4.a.2 gilt nicht für die Mannschaften der jeweils letzten Klassen.**

- a.3. Spieler ohne Elozahl werden sowohl für die Aufstellung wie auch beim Einsatz als Ersatzspieler wie Spieler mit der Mindest-Elozahl des ÖSB behandelt.
- b. Für den Einsatz von Ersatzspielern gibt es zwei Möglichkeiten, nämlich das Spielen mit "Starrer Liste" und das Spielen mit einer "Kader-Liste".

Einsetzen der Ersatzspieler:

Bei den Ersatzspielern gilt auch die Regelung +/- 100 ELO-Punkte

Richtlinien zur Kontumazierung der Ersatzspieler:

Bei Einsatz von zwei Ersatzspielern muss der ELO-Stärkere (+/- 100 ELO-Punkte) vorne aufscheinen. Wird in anderer Reihung aufgestellt, der Schwächere vorne und der Stärkere hinten, so wird der ELO-Stärkere gestrichen (kontumaziert).

c. Das Spielen mit Starrer Liste:

Die Starre Liste ist eine Fixaufstellung mit der in einer Spielklasse erforderlichen Anzahl von Spielern. Hierbei ist zu beachten:

- c.1. Die in der Starren Liste nominierten Spieler gelten als Stammspieler einer Mannschaft und dürfen nicht rückgereiht werden. Sie können auch maximal 3 Spiele in einer beliebigen höheren Spielklasse eingesetzt werden, ohne dadurch die Klassenzugehörigkeit zu verlieren.

Mit dem 4. Spiel in höheren Spielklassen kommt der Spieler in jene nächsthöhere Spielklasse, in der er zumindest einmal gespielt hat. Dieselbe Regelung gilt auch für weitere Einsätze in höheren Spielklassen.

Mit dem 4. Spiel in derselben höheren Spielklasse erwirbt der Spieler die Klassenzugehörigkeit zu dieser Spielklasse.

Diese Regelung gilt auch für Spieler einer Kader-Liste, wenn sie in einer höheren Spielklasse eingesetzt werden.

Die 1. und 2. Bundesligen sind grundsätzlich höhere Spielklassen. Jedoch dürfen Spieler der Bundesligen in den Mannschaftsbewerben des steirischen

Landesverbandes in folgenden Fällen unabhängig von der Anzahl ihrer Einsätze in den Bundesligen eingesetzt werden:

- a) als Gastspieler oder Kreis-Gastspieler

- c.2. Bei Fehlen eines oder mehrerer Spieler kann der Mannschaftsführer entweder Ersatzleute anstelle der fehlenden Spieler einsetzen oder Spieler seiner Mannschaft vorreihen und Ersatzspieler hinten anschließen; auch eine Kombination der beiden Methoden ist möglich. Mehrere Ersatzspieler sind ihrer Spielstärke entsprechend (analog § 4.4.a.) zu reihen.

- c.3. Nicht in einer Starren Liste aufscheinende Ersatzspieler erringen mit dem ersten Einsatz die Zugehörigkeit zur betreffenden Spielklasse und werden dort wie Spieler der Starren Liste behandelt. Diese Bestimmung gilt nicht für Kaderlisten.

- c.4. Das Spielen mit Starrer Liste ist derzeit nicht gestattet.

d. **Das Spielen mit Kader-Liste:**

Eine Kader-Liste umfasst alle Spieler, welche in einer bestimmten Spielklasse eingesetzt werden können. Nicht in der Liste aufscheinende Spieler sind nicht spielberechtigt. Ergänzungen der Kader-Liste sind unter Einhaltung der Regelungen des § 4.4.d.6 möglich. Inländische Jugendliche U 18 können immer ergänzt werden, wenn sie in der Kader-Liste noch hinten angereiht werden können.

- d.1. Bei Fehlen eines oder mehrerer Spieler müssen die folgenden Spieler der Kader-Liste nachrücken. Ersatzspieler sind jeweils in der Reihenfolge der Kader-Liste hinten anzuschließen. Dabei muss derart nachgereiht werden, dass zwischen zwei benachbart aufgestellten Spielern kein Freiraum (unbesetztes Brett) entsteht.

- d.2. Außer den der Bretteranzahl der Mannschaft – abzüglich des Jugendbrettes – entsprechenden vorne gereihten und gleichzeitig einsatzberechtigten Spielern, dürfen alle anderen genannten Spieler auch in unteren Klassen aufgestellt werden und dort in einer Kader-Liste oder starren Liste aufscheinen.

- d.3. Die Anzahl der Kader-Spieler kann in jeder Spielklasse von den zugehörigen Vereinen einvernehmlich festgesetzt werden.

- d.4. Werden Spieler einer Kader-Liste in höheren Spielklassen eingesetzt, so gelten die Bestimmungen des § 4.4.c.1. sinngemäß.

- d.5. Spieler, die zum Zeitpunkt der Abgabefrist nicht Mitglied des Vereins waren, können nachträglich gemäß ihrer Elo-Zahl in die Kader-Liste eingefügt werden (gemäß § 4.4.a.1.), wenn die Höchstzahl der Spieler in der Kader-Liste gemäß § 4.4.d.3 und die höchstzulässige Anzahl der Nachnennungen (siehe d.6.) dadurch nicht überschritten wird und die

Mehrheit der teilnehmenden Vereine in einer Klasse dies beschließt. Eine Streichung von Spielern in der Kader-Liste ist nicht möglich. Die Nachnennung von Spielern ist dem zuständigen Spielleiter zu melden. Nachgenannte Spieler sollen frühestens 3 Tage nach der Bestätigung der Nachnennung und Information der übrigen Vereine per email durch den Klassenspielleiter spielberechtigt sein. Die Mehrheit der teilnehmenden Vereine kann für die Nachnennung von Spielern bezüglich der Information der Vereine und des Spielleiters und der Frist für die Spielberechtigung aber auch eine andere Regelung festlegen.

- d.6. Wenn die Mehrheit der teilnehmenden Vereine eine Nachnennungsmöglichkeit in der Kader-Liste beschlossen hat, können in jeder Kader-Liste maximal 12 Spieler unter Einhaltung der Bestimmungen des § 4.4.d.5 nachgenannt werden. Die konkrete Anzahl der möglichen Nachnennungen muss von der Mehrheit der teilnehmenden Vereine, im Zweifel vom zuständigen Spielleiter festgelegt werden. In den niedrigsten Spielklassen der Kreise gibt es keine zahlenmäßige Beschränkung für die Nachnennung von Spielern. Ebenso gibt es für die Mannschaft eines Vereins keine zahlenmäßige Beschränkung der Nachnennungen (ausgenommen der Höchstzahl gemäß § 4.4.d.3), wenn es sich um die Mannschaft in der niedrigsten Klasse aus Sicht des Vereins handelt und es sich dabei um einen Kreisbewerb handelt (siehe § 14).

§ 4.4.e Das Spielen entsprechend der ELO-Zahl.

- e.1 Für alle Mannschaften sind vor der Auslosung Aufstellungen gemäß den Bedingungen der jeweiligen Klasse gereiht nach ELO-Zahl abzugeben. Diese Spieler gelten als Stammspieler der Mannschaft. Sie können auch maximal 3 Spiele in irgendeiner höheren Spielklasse eingesetzt werden, ohne dadurch die Klassenzugehörigkeit zu verlieren. Mit dem 4. Spiel in einer höheren Spielklasse kommt der Spieler in jene nächsthöheren Spielklasse, in der er zumindest einmal gespielt hat.
- e.2. Bei Fehlen eines Stammspielers sind Ersatzspieler ausschließlich entsprechend ihrer ELO-Punkte einzusetzen; d.h. die gesamte Mannschaft ist entsprechend den ELO-Zahlen zu reihen.

§ 4.5. **Terminkalender**

- a. Alle Termine des Landesverbandes, einschließlich der Kreise, werden in einem Terminkalender erfasst und den Kreisen sowie den betroffenen Vereinen bekannt gegeben.

- b. Die dem Landesverband angehörigen Vereine haben alle Mannschafts- und Einzelbewerbe, für die sie einen Termenschutz haben wollen, rechtzeitig für die Erstellung des Terminkalenders bekannt zu geben.
 - c. Nach Erstellung und Bekanntgabe des Terminkalenders sollen Verbands- und sonstige Veranstaltungen in den Kreisen nur unter Berücksichtigung freier Termine angesetzt werden.
- § 4.6. Bei allen vom Landesverband veranstalteten Bewerben einschließlich der Meisterschafts- und Cup-Spiele gilt für Funktionäre, Spieler und Zuschauer (wenn ein Spieler fertig ist, ist er ebenso wie ein Zuschauer anzusehen) im Turniersaal tunlichst allgemeines Rauch-, Alkohol-, Essen- und Handyverbot.

Bei Verstoß gegen diese Bestimmung können Strafen laut § 7.5. dieser TUWO verhängt werden.

§ 5 Internationaler Spielverkehr

- § 5.1. Bei internationalen Wettbewerben, die der Österreichische Schachbund beschickt oder veranstaltet, entscheidet der Bundesvorstand über die Beschickung und nominiert die österreichischen Vertreter über Vorschlag des Selektionskomitees bzw. des zuständigen Referenten.
- § 5.2. Internationale Wettbewerbe, die dem Österreichischen Schachbund von der FIDE oder einer anderen übergeordneten Organisation übertragen werden, führt der Österreichische Schachbund nach den Weisungen des Hauptveranstalters durch. Der Turnierleiter wird über Vorschlag der Bundesspielleitung vom Bundesvorstand bestellt.
- § 5.3. Internationale Wettbewerbe, die in Österreich von einem Landesverband, organisiert werden, müssen spätestens 2 Monate vor Beginn dem Bundesvorstand gemeldet werden. Der Bundesvorstand kann solche Veranstaltungen untersagen, wenn sie mit seinen Terminen kollidieren, wenn die finanziellen Mittel nicht gesichert sind oder wenn sie aus Prestige-Gründen nicht ratsam erscheinen.
- § 5.4. Beteiligung an internationalen Wettbewerben (ELO-Wertung):
- a. Spieler, die sich an Wettbewerben im Ausland beteiligen und ihre Ergebnisse in Österreich gewertet haben wollen, müssen ihre Teilnahme vor Turnierbeginn mit dem dafür vorgesehenen Vordruck dem ELO-Referenten des ÖSB oder einem ELO-Referenten eines Landesverbandes bekannt geben.
 - b. Sonstige in Österreich veranstaltete Wettbewerbe, sofern die Ausschreibung eine entsprechende Bestimmung enthält. Der Veranstalter ist verpflichtet, das Turnier rechtzeitig beim ELO-Referenten des ÖSB oder einem ELO-Referenten eines Landesverbandes anzumelden und dem gleichen ELO-Referenten unmittelbar nach Beendigung des Wettbewerbes eine Turniertabelle mit sämtlichen Einzelergebnissen zu übermitteln.
 - c. Ergebnisse einzelner Spieler bei sonstigen Wettbewerben im Ausland, sofern dies vor Beginn des Wettbewerbes durch den Spieler mit dem dafür aufgelegten Vordruck beim Bundes-ELO-Referenten oder bei einem ELO-Referenten eines Landesverbandes angemeldet wurde, und sofern demselben ELO-Referenten unmittelbar nach Beendigung des Wettbewerbes sämtliche Einzelergebnisse des Spielers gemeldet wurden. Unterlässt ein Spieler nach erfolgter Anmeldung die Übersendung seiner Ergebnisse innerhalb von vier Wochen, dann kann er mit einem Abzug von 50 ELO-Punkten belegt werden.

§ 6 Proteste und Berufungen

- § 6.1. Bei allen Bewerbungen des Landesverbandes gilt für Proteste und Berufungen folgender Instanzenzug:
- a. Bei Mannschaftsbewerben: Mannschaftsführer - Klassenspielleiter - Kreisspielleiter - Landesspielleiter - Schiedsgericht des Landesverbandes.
 - b. Bei Einzelbewerben: Turnierleiter - Landesspielleiter - Schiedsgericht des Landesverbandes.
- § 6.2. Bei allen sonstigen Angelegenheiten, die nicht in unmittelbarem Zusammenhang mit der Durchführung von Bewerbungen stehen, sind Proteste
- a. in erster Linie immer an jene Organe zu richten, welche die angefochtene Entscheidung gefällt haben
 - b. Der Landesvorstand entscheidet in letzter Instanz.
- § 6.3. Bei Streitfällen, die eine Auslegung der FIDE-Regeln betreffen, geht der Instanzenzug zur Bundesspielleitung weiter.
- § 6.4. Protest- oder Berufungsgebühren:
- a. Bei Protesten oder Berufungen im Rahmen des Landesverbandes ist zugleich mit der schriftlichen Eingabe eine Gebühr von € 15,-- zu hinterlegen, widrigenfalls der Protest (die Berufung) nicht behandelt wird. Wird dem Protest (der Berufung) stattgegeben, so wird die Gebühr rückerstattet; wird der Protest (die Berufung) abgelehnt, verfällt die Gebühr an den Landesverband.
 - b. Bei Protesten (Berufungen) an die Bundesspielleitung ist zugleich mit der schriftlichen Eingabe die Gebühr von € 72,-- zu hinterlegen, widrigenfalls der Protest (die Berufung) nicht behandelt wird. Wird dem Protest (der Berufung) stattgegeben, so wird die Gebühr rückerstattet; wird der Protest (die Berufung) abgelehnt, verfällt die Gebühr an den Österreichischen Schachbund.
- § 6.5. **Fristenlauf:**
- a. Die Einbringungsfrist für Proteste und Berufungen beträgt 8 Tage ab dem Ereignis (Streitfälle, Entscheidungen des Klassen-, Kreis- oder Landesspielleiters, des Schiedsgerichtes oder der Bundesspielleitung). Maßgebend hierfür ist das Datum des Poststempels.
 - b. Bei Einzelturnieren und Qualifikationsturnieren sind Proteste und Berufungen sofort beim Turnierleiter einzubringen; spätestens jedoch 1 Stunde nach Schluss der betreffenden Runde.

§ 7 Strafbestimmungen

§ 7.1. Bei Verstößen gegen die TUWO gelten folgende Strafbestimmungen:

- a. Bei Mannschaftswettkämpfen gilt eine Mannschaft als nicht zu einem Pflichtspiel angetreten, wenn nicht mindestens die halbe Mannschaft, also 50% der Spieler, zum Wettkampf angetreten ist. Da ein Wettkampf unteilbar ist, können einzelne Partien weder vor- noch nachgespielt werden. Für eine nicht angetretene Mannschaft ist ein Pönale an den Landesverband zu entrichten, welches pro Brett € 7,-- beträgt.

Diese finanziellen Sanktionen fallen in den jeweils letzten Spielklassen eines Kreises weg.

- b. Mehrmaliges Nichtantreten einer Mannschaft bedingt den Ausschluss aus der laufenden Meisterschaft und den Verlust der Klassenzugehörigkeit sowie die Streichung sämtlicher Spielergebnisse durch den Landesvorstand.
- c. Der Landesvorstand kann Vereine aller Spielklassen, die durch zweimaliges verschuldetes Nichtantreten Meisterschaftsreihungen beeinflussen, für die Teilnahme an den Verbandsmeisterschaften bis zu 3 Jahre sperren und eventuell zugesagte Vergütungen (Fahrtspesen etc.) zur Gänze streichen.
- d. Tritt eine Mannschaft infolge nachweisbar höherer Gewalt zu einem Pflichtspiel nicht an, so hat eine Terminvereinbarung über die Neuaustragung dieses Wettkampfes im Einvernehmen mit dem zuständigen Klassenspielleiter zu erfolgen.
- e. Kann der gastgebende Verein infolge nachweisbar höherer Gewalt zu einem Pflichtspiel nicht antreten, so werden der zureisenden Mannschaft eventuell zustehende Fahrtkostenvergütungen vom Landesverband gewährt.

§ 7.2. a. Das Einsetzen eines nicht berechtigten Spielers (z.B. falsch gereihter oder in eine höhere Spielklasse aufgerückter Spieler etc.) wird mit Partieverlust und einem Pönale von € 22,-- geahndet.

- b. Bei einer falschen Aufstellung unterhalb der Kreisligen (ab der 1. Klasse) wird für diese Vereine ein Pönale von € 11,-- vorgeschrieben.

c. Pönale für die Landesliga: 1. Brett € 36,-- alle übrigen € 22,--

- d. Für jedes nicht besetzte Brett ist eine Pönale zu entrichten, wobei eine Hälfte der Pönale dem Schachlandesverband Steiermark und die andere Hälfte dem gegnerischen Verein zugutekommt.

Die Pönale beträgt:

In der Landesliga € 36,-- für das 1. Brett, € 22,-- für die restlichen Bretter.
In den übrigen Klassen jeweils € 7,--.

Ausgenommen von diesen Bestimmungen sind:
Die jeweils letzten Spielklassen eines Kreises,
vorgeschriebene Jugendbretter,
wenn eine Mannschaft vollständig aufrückt und nur das letzte Brett / die
letzten Bretter unbesetzt lässt (außer der Ersatz-Jugendliche) spielt am
letzten Brett.

§ 7.3. Mannschaftsaufstellung:

- § 7.3. a. Die an einem Bewerb teilnehmenden Vereine haben die
Mannschaftsaufstellung dem zuständigen Spielleiter zu dem von diesem
bestimmten Termin zu übergeben. Geschieht dies nicht rechtzeitig, so
gelten folgende Punkte:
- b. Wird mit Starrer Liste gespielt, so gilt in diesem Fall die
Mannschaftsaufstellung des ersten Meisterschaftsspieles als Starre Liste,
wobei auch diese Aufstellung nach § 4.4.a. zu erfolgen hat.
- c. Wird mit Kader-Liste gespielt, so gilt die absolute ELO-Reihenfolge aller
Spieler des Vereines als Kader-Liste, wobei eine Verschiebung innerhalb
der Toleranzgrenze von 100 ELO-Punkten nicht mehr möglich ist. Hierbei
sind für höhere Spielklassen die gleichzeitig einsatzberechtigten Spieler
entsprechend deren Bretteranzahl vorneweg zu berücksichtigen. Nicht in
der ELO-Liste aufscheinende Spieler müssen in diesem Fall hinten
angereiht werden.

§ 7.4. Mannschaftskämpfe sind als geschlossenes Ganzes anzusehen. Das
Vor- und Nachspielen einzelner Partien ist unzulässig und zieht für die
betreffenden Bretter eine Strafverifizierung (0:0) nach sich. Ein
nichtbesetztes Brett ist im Spielbericht als solches auszuweisen (K) und
hat Partieverlust zur Folge.

§ 7.5. Verstöße gegen die Bestimmungen dieser TUWO können vom
Landesvorstand mit Geldstrafen bis zu € 36,-- und/oder Sperre bis zu
einem Jahr geahndet werden (darunter fällt u.a. auch jedes Manipulieren
an den Spielberichten).

§ 7.6. Verstöße gegen die in dieser TUWO enthaltenen Bestimmungen der
Turnier- und Wettkampfordnung des Österreichischen Schachbundes
können vom Bundesvorstand mit einer Geldstrafe bis zu € 72,--
geahndet werden.

Grobe Verstöße gegen die Bestimmungen der Turnier- und
Wettkampfordnung des Österreichischen Schachbundes unterliegen
überdies der Disziplinarordnung des Österreichischen Schachbundes.

II. Einzelbewerbe des Landesverbandes

§ 8 Landesmeisterschaft der Allgemeinen Klasse

- § 8.1. Die Landesmeisterschaft der Allgemeinen Klasse soll jährlich ausgetragen werden. Die Durchführungsbestimmungen bestimmt der Vorstand des LV über Vorschlag des Landesspielleiters.

§ 9 Damen-Landesmeisterschaft

- § 9.1. Die Damen-Landesmeisterschaft soll jährlich ausgetragen werden. Die Durchführungsbestimmungen bestimmt der Vorstand des LV über Vorschlag des Damenreferenten.

§ 10 Jugend-Landesbewerbe

I. Männliche Jugend Landesmeisterschaften U 8 - U 16

- A. Volksschüler-Landesmeisterschaft U 8
 - B. Volksschüler-Landesmeisterschaft U 10
 - C. Fohlen-Landesmeisterschaft U 11
 - D. Fohlen-Landesmeisterschaft U 12
 - E. Schüler-Landesmeisterschaft U 14
 - F. Kadetten-Landesmeisterschaft U 16
-
- 1. Die oben genannten Landesmeisterschaften werden jährlich ausgetragen.
 - 2. Die Teilnehmerzahl soll jeweils 12 betragen.
 - 3. An den Landesmeisterschaften dürfen nur Jugendliche teilnehmen, die am 1.1. des Austragungsjahres das 8./ 10./ 11./ 12./ 14. bzw. 16. Lebensjahr nicht überschritten haben.
 - 4. Teilnahmeberechtigt sind:
 - a. der Landesmeister des Vorjahres,
 - b. die übrigen Teilnehmer werden vom Jugendreferenten U 16 nach den Ergebnissen der landesoffenen Schnellschachmeisterschaft nominiert.
 - 5. Der Sieger in der jeweiligen Altersklasse erhält den Titel „Steirischer Landesmeister 20..“ und ist für die nächste Staatsmeisterschaft spielberechtigt.
 - 6. Über freie Plätze entscheidet der Landesjugendreferent U 16 entsprechend der ELO-Liste.

II. Weibliche Jugend-Landesmeisterschaften U 10 - U 16

- A. Mädchen-Landesmeisterschaft U 10
 - B. Mädchen-Landesmeisterschaft U 12
 - C. Mädchen-Landesmeisterschaft U 14
 - D. Mädchen-Landesmeisterschaft U 16
-
- 1. Die oben genannten Landesmeisterschaften werden jährlich ausgetragen.
 - 2. Die Teilnehmerzahl richtet sich nach den Meldungen bei den landesoffenen Schnellschachmeisterschaften.
 - 3. An den Landesmeisterschaften dürfen nur Mädchen teilnehmen, die am 1.1. des Austragungsjahres das 10./ 12./ 14. bzw. 16. Lebensjahr nicht überschritten haben.
 - 4. Teilnahmeberechtigt sind:
 - a. die Landesmeisterin des Vorjahres;
 - b. die übrigen Teilnehmerinnen werden vom Jugendreferenten U 16 nach den Ergebnissen der landesoffenen Schnellschachmeisterschaften nominiert.
 - 5. Die Siegerin in der jeweiligen Altersklasse erhält den Titel „Steirische Landesmeisterin 20.“ und ist für die nächste Staatsmeisterschaft spielberechtigt.
 - 6. Über freie Plätze entscheidet der Landesjugendreferent U 16 entsprechend der ELO-Liste.

III. Jugend-Landesmeisterschaft U 18

1. Die Jugend-Landesmeisterschaft U 18 wird jährlich ausgetragen.
2. Die Teilnehmerzahl beträgt höchstens 20 Spieler.
3. An der Jugend-Landesmeisterschaft U 18 dürfen nur jene Spieler teilnehmen, die am 1.1. des Austragungsjahres das 18. Lebensjahr nicht überschritten haben.
4. Teilnahmeberechtigt sind:
 - a. jene Spieler, die bei der vorangegangenen Jugend-Landesmeisterschaft U 18 die Plätze 1 - 10 belegt haben,
 - b. jene Spieler, die bei der Kadetten-Landesmeisterschaft U 16 des Austragungsjahres die Plätze 1 - 6 belegt haben.
 - c. die übrigen Teilnehmer werden entsprechend der letzten ELO-Liste vom Landesjugendreferenten nominiert
5. Der Sieger erhält den Titel „Steirischer Jugend-Landesmeister U 18 20..“ und ist für die nächste Jugend-Staatsmeisterschaft U 18 qualifiziert.

IV. Junioren-Landesmeisterschaft U 20

1. Die Junioren-Landesmeisterschaft U 20 wird jährlich ausgetragen.
2. Die Teilnehmerzahl beträgt höchstens 10 Spieler.
3. An der Junioren-Landesmeisterschaft U 20 dürfen nur jene Spieler teilnehmen, die am 1.1. des Austragungsjahres das 20. Lebensjahr nicht überschritten haben.
4. Teilnahmeberechtigt sind:
 - a. jene Spieler, die bei der vorangegangenen Junioren-Landesmeisterschaft U 20 die Plätze 1 - 4 belegt haben;
 - b. die übrigen Teilnehmer werden entsprechend der letzten ELO-Liste vom Landesjugendreferenten nominiert.
5. Der Sieger erhält den Titel „Steirischer Junioren-Landesmeister U 20 20.“ und ist für die nächste Junioren-Staatsmeisterschaft U 20 sowie für die Herren-Landesmeisterschaft qualifiziert.

V. Mädchen-Landesmeisterschaft U 18 und U 20

1. Die Mädchen-Landesmeisterschaften U 18 und U 20 werden jährlich ausgetragen.
2. Für jede Altersstufe erfolgt eine eigene Wertung.
3. An den Mädchen-Landesmeisterschaften U 18 und U 20 dürfen nur Spielerinnen teilnehmen, die am 1.1. des Austragungsjahres das 18. bzw. 20. Lebensjahr nicht überschritten haben.
4. Teilnahmeberechtigt sind:
 - a. jene Spielerinnen, die bei den vorangegangenen Mädchen-Landesmeisterschaften U 18 bzw. U 20 in der jeweiligen Alterskategorie den 1. Platz belegt haben;
 - b. die übrigen Teilnehmerinnen werden vom Jugendschachreferenten entsprechend der ELO-Liste nominiert.
5. Die Siegerinnen erhalten den Titel "Steirische Mädchen-Landesmeisterin U 18 bzw. U 20 20.." und sind für die nächste Mädchen-Staatsmeisterschaft U 18 bzw. U 20 sowie für die Damen-Landesmeisterschaft qualifiziert.

VI. Kadetten-Mannschafts-Landesmeisterschaft U 16

Junioren-Mannschafts-Landesmeisterschaft U 20

1. Die steirische Kadetten U 16 bzw. Junioren-Mannschafts-Landesmeisterschaft U 20 werden alljährlich ausgetragen.
2. Gespielt wird auf 4 Brettern.
3. Teilnahmeberechtigt sind Jugendmannschaften eines Vereines, deren Spieler am 1.1. des Austragungsjahres das 16. bzw. 20. Lebensjahr nicht überschritten haben und eine gültige Spielerberechtigung des Landesverbandes Steiermark besitzen. Jeder Verein ist mit einer oder mehreren Mannschaften spielberechtigt.
4. Nehmen mehr als 10 Mannschaften teil, wird das Turnier nach dem Schweizer-System ausgetragen.
5. Das Siegerteam erhält den Titel „Steirischer Kadetten- bzw. Junioren-Mannschafts-Landesmeister 20..“.

§ 11 Landesoffene Grazer Stadtmeisterschaft

- § 11.1. Teilnahmeberechtigt sind alle beim Landesverband gemeldeten Spieler.
- § 11.2. Gespielt wird nach Schweizer-System; die Anzahl der Runden wird jährlich vom Landesvorstand festgelegt.
- § 11.3. Der beste inländische Stammspieler erhält den Titel „Grazer Stadtmeister 20..“.
- § 11.4. Der beste Teilnehmer aus dem Kreis Graz (ausgenommen Ausländer und Gastspieler) ist zur Teilnahme an der nächsten Herren-Landesmeisterschaft qualifiziert.

§ 12 Einzelbewerbe der Kreise

- § 12. a. Die Kreise können ihre Einzelbewerbe in Form von offenen oder geschlossenen Turnieren durchführen.
- b. Wird der Einzelbewerb als geschlossenes Turnier ausgetragen, so sind alle Spieler teilnahmeberechtigt, die einem Verein des betreffenden Kreises angehören und beim Landesverband ordnungsgemäß gemeldet sind.
- c. Wird der Einzelbewerb als offenes Turnier ausgeschrieben, sind alle beim Landesverband gemeldeten Spieler teilnahmeberechtigt. Gespielt wird nach Schweizer-System. Die Qualifikation für die Landesmeisterschaft können aber nur die bestplatzierten Spieler des Kreises (ohne Ausländer und Gastspieler) erwerben.
- § 12.2. Die näheren Durchführungsbestimmungen sind vom Veranstalter unter Berücksichtigung dieser TUWO festzulegen.
- a. Einzelbewerbe der Kreise, die einer ELO-Auswertung zugeführt werden sollen, müssen mindestens einen Monat vor Turnierbeginn dem Landesverband bekannt gegeben werden.
- b. Nach Abschluss des Turniers ist dem Landesverband innerhalb einer Woche eine vollständige Turniertabelle einschließlich aller Rundenergebnisse zu übersenden.

III. Mannschaftsbewerbe des Landesverbandes

§ 13 Landesliga

- § 13.1. Die Landesliga umfasst alle für diesen Bewerb qualifizierten Mannschaften steirischer Schachvereine. Die Meisterschaft wird alljährlich mit 12 Mannschaften im einrundigen Herbst- und Frühjahrsdurchgang abgewickelt. Jeder Verein darf in dieser Spielklasse nur mit einer Mannschaft vertreten sein. In der Landesliga ist das System der Kaderliste verpflichtend anzuwenden.
- § 13.2.a. Der Landesliga-Meister erwirbt die Berechtigung, an der Meisterschaft der 2. Bundesliga Mitte teilzunehmen. Hat sein Verein jedoch bereits eine Mannschaft in dieser Spielklasse, so geht diese Berechtigung an den nächstplatzierten Verein über, der in der 2. Bundesliga Mitte noch nicht vertreten ist.
- b. Steigt eine Landesliga-Mannschaft in die 2. Bundesliga Mitte auf, so scheidet sie damit aus der Landesliga aus.
- § 13.3.a. Grundsätzlich steigen die drei letztplatzierten Mannschaften in ihre regional zuständige Kreisliga ab.
- b. Steigen 2 oder mehr Mannschaften aus der 2. Bundesliga Mitte in die Landesliga ab, so erhöht sich die Anzahl der Absteiger.
- c. Steigt jedoch keine Mannschaft aus der 2. Bundesliga Mitte in die Landesliga ab, so vermindert sich die Zahl der Absteiger.
- § 13.4. Die drei Erstplatzierten der Kreisligen steigen in die Landesliga auf. Verzichtet ein Kreismeister auf den Aufstieg, so tritt an dessen Stelle der nächstplatzierte Verein.
- § 13.5. Die Auslosung der Meisterschaftstermine erfolgt alle zwei Jahre, wobei der Auslosungsplatz im zweiten Jahr umgedreht wird.
- § 13.6. Die Kaderliste ist bis 7. September (Datum des Poststempels) der Landesspielleitung zu übersenden.
- a. Die bei der Auslosung festgesetzten Endtermine für die einzelnen Runden dürfen nicht überschritten werden.
- b. Einvernehmliche Vorverlegungen sind möglich, doch sind solche Terminverschiebungen schriftlich zu fixieren und dem Landesspielleiter bekannt zu geben.

- c. Kann bezüglich des Spieltages oder Spielbeginnes keine Einigung erzielt werden, so gilt der festgelegte Endtermin - jeweils Samstag mit Spielbeginn um 15 Uhr - als verbindlich.
- d. Die letzte Runde des Meisterschaftsbewerbes ist von allen Landesliga-Mannschaften am festgesetzten Tag zur gleichen Zeit zu absolvieren. Hierbei ist die Festsetzung eines gemeinsamen Spielortes vorzusehen.

§ 13.7. Es ist eine Bedenkzeit zu bestimmen mit der FIDE-Normen erworben werden können.

§ 13.8. Einsatz eines Jugendlichen:

- a. Pro Wettkampf ist mindestens ein Jugendlicher U 18 einzusetzen. Mehrere Jugendliche U 18 sind entsprechend ihrer ELO-Zahl in die Kader-Liste einzureihen.
- b. Als Jugendlicher gilt, wer zur Mitte der Spielsaison (1. Jänner) das 18. Lebensjahr noch nicht überschritten hat.
- c. Dieser Jugendliche darf kein Gastspieler (inkl. Kreis-Gastspieler) und kein Ausländer sein, ausgenommen es handelt sich um Schüler, die unter § 1.7.d. fallen.
- d. Für Jugendliche U 18 gibt es keine Spielbeschränkung, das heißt, sie können auch in anderen Spielklassen eingesetzt werden. Der Jugendliche darf jedoch nur in einer einzigen Kader-Liste am Jugendbrett aufgestellt werden. Achtung: § 4.4.c.1. gilt auch für das Jugendbrett!
- e. Wenn eine Mannschaft ohne Jugendspieler U18 antritt, so muss das letzte Brett freigelassen werden.
- f. Am letzten Brett kann nur ein Jugendlicher U18 oder, wenn zumindest ein Jugendlicher auf einem vorderen Brett spielt, ein Spieler mit einer Elo-Zahl unter 1600 eingesetzt werden.
- g. Um das Spielen eines Jugendlichen U18 auf dem letzten Brett zu ermöglichen, können ein oder mehrere nach diesem Jugendlichen in der Kaderliste gereichte Spieler (sowohl Erwachsene als auch Jugendliche) vor dem Jugendspieler eingesetzt werden.

§ 14 Mannschaftsbewerbe der Kreise

- § 14.1. Die zur Abwicklung eines ordentlichen Spielbetriebes erforderlichen Spielklassen werden über Vorschlag des jeweiligen Kreistages je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften eingeteilt. Über die Art der Mannschafts-Aufstellung entscheidet die Mehrheit der teilnehmenden Vereine, im Zweifelsfall der zuständige Klassenspielleiter. In der jeweils obersten Spielklasse eines Kreises (Kreisliga) ist jedoch das System der Kader-Liste verpflichtend anzuwenden.
- § 14.2. In jeder Spielklasse von der ersten Klasse einschließlich abwärts dürfen pro Verein zwei Mannschaften eingesetzt werden. Diese Ausnahme kann der zuständige Kreistag mit Zweidrittelmehrheit beschließen.
- § 14.3. Die Festsetzung der Anzahl der Mannschaften in den einzelnen Spielklassen und der Anzahl der Spieler pro Mannschaft obliegt dem Kreistag.
- § 14.4. Die Meister der drei Kreisligen steigen in die Landesliga auf. Hat ein Verein jedoch bereits eine Mannschaft in der Landesliga so geht diese Berechtigung auf die jeweils nächstplatzierte Mannschaft über, deren Verein in der Landesliga noch nicht vertreten ist.
Verzichtet ein Kreismeister auf den Aufstieg, so tritt an dessen Stelle der nächstplatzierte Verein.
- § 14.5.a Der Kreistag ist berechtigt, über die vorgenannten Bestimmungen hinaus Sonderregelungen zu beschließen, sofern diese nicht im direkten Widerspruch zu dieser TUWO stehen.
- b. Die Durchführung der in den Kreistagen gefassten Beschlüsse obliegt den jeweiligen Kreisspielleitern. Alle Beschlüsse der Kreistage sind dem Landesvorstand binnen 14 Tagen schriftlich bekannt zu geben.
- § 14.6. Sind in einem Spielkreis mehrere Spielklassen vorgesehen, so soll für jede Spielklasse ein eigener Klassenspielleiter bestellt werden.
- § 14.7. In den drei Kreisligen (Grazer Stadtliga, Obersteirische Liga und Liga Süd) gilt:
- a. Pro Wettkampf ist mindestens ein Jugendlicher U 18 einzusetzen. Mehrere Jugendliche U 18 sind entsprechend ihrer ELO-Zahl in die Kader-Liste einzureihen.
- b. Als Jugendlicher gilt, wer zur Mitte der Spielsaison (1. Jänner) das 18. Lebensjahr noch nicht überschritten hat.

- c. Dieser Jugendliche darf kein Gastspieler (inkl. Kreis-Gastspieler) und kein Ausländer sein, ausgenommen es handelt sich um Schüler, die unter § 1.7.d. fallen.
- d. Für Jugendliche U 18 gibt es keine Spielbeschränkung, das heißt, sie können auch in anderen Spielklassen eingesetzt werden. Der Jugendliche darf jedoch nur in einer einzigen Kader-Liste am Jugendbrett aufgestellt werden. Achtung: § 4.4.c.1. gilt auch für das Jugendbrett!
- e. Wenn eine Mannschaft ohne Jugendspieler U18 antritt, so muss das letzte Brett freigelassen werden.

§ 15 Steirischer Cup

- § 15.1. Der „Steirische Cup“ wird jährlich mit Vierer-Mannschaften nach dem K.O.-System durchgeführt und steht allen Vereinen des Landesverbandes offen.
- § 15.2. Es dürfen hierbei nur Spieler eingesetzt werden, die den teilnehmenden Vereinen angehören und eine gültige Spielberechtigung besitzen.
- § 15.3. Jeder Verein kann sich mit mehreren Mannschaften an diesem Bewerb beteiligen, wobei pro Mannschaft höchstens ein Ausländer **oder** ein Gastspieler zugelassen ist.
- § 15.4. Wenn ein Verein mehrere Mannschaften meldet, so gelten die eingesetzten Spieler untereinander wie Spieler fremder Vereine. Sie dürfen jeweils nur in einer Mannschaft eingesetzt werden und auch im Falle des Ausscheidens einer Mannschaft bei keiner anderen Mannschaft des Vereines mehr spielen.
- § 15.5. Der Sieger des Bewerbbes erhält den Titel „Steirischer Cup-Sieger 20..“ und hat die Berechtigung zur Teilnahme an einem eventuell stattfindenden gesamtösterreichischen Schach-Cup.
- § 15.6 Die näheren Bestimmungen werden jeweils in der Ausschreibung des Steirischen Cups festgehalten. Schreibzwang bis 5 Minuten vor jeder Zeitkontrolle.

§ 16 Qualifikationsturniere

- § 16.1. Qualifikationsturniere mit 3 teilnehmenden Mannschaften sollen grundsätzlich nach dem Patheisky-System oder dem Dr.Skalicka-System durchgeführt werden (siehe Anhang B).
- § 16.2. Bei 4 Mannschaften ist ein normales Rundenturnier zu spielen; bei 5 oder mehr Mannschaften entscheidet die Landesspielleitung über die Art der Austragung.
- § 16.3. Abweichend von den sonstigen Regelungen gilt bei den Qualifikationsturnieren nur die Kader-Liste, sie umfasst 16 Namen. Die Aufstellung in der Meisterschaft ist nicht bindend. Die Mannschaftsaufstellung erfolgt nach der Jänner-ELO-Liste. In dieser Mannschaft muss ein Jugendlicher U 18 aufscheinen. Die Kaderliste ist 30 Minuten vor der 1. Runde abzugeben.
- § 16.4. Bei Punktegleichheit erfolgt die Wertung nach § 3.
- § 16.5. Die an einem Qualifikationsturnier teilnehmenden Vereine dürfen dabei nur jene Spieler ihres Vereines einsetzen, die in der letzten Runde in dieser Klasse spielberechtigt waren. Für Ausländer und Gastspieler gilt jedoch § 1.7.b. Die Mannschaftsaufstellung für das Qualifikationsturnier erfolgt vor der Auslosung und nach der Spielstärke der Jänner-ELO-Liste. Ein Jugendlicher U 18 ist in jeder Aufstellung verbindlich (siehe § 16.3.).
- § 16.6. Grundsätzlich sollen vom Qualifikationsturnier immer 2 Mannschaften in die nächsthöhere Spielklasse aufsteigen. Sind Sonderregelungen erforderlich, so entscheidet darüber der Kreisspielleiter oder der Landesvorstand.

IV. Sonstige Bestimmungen

§ 17 Bundesligen

Verweis auf die aktuellen Durchführungsbestimmungen der 1. und 2. Bundesligen auf der Homepage des ÖSB unter www.chess.at.

Die der Bretteranzahl einer Mannschaft entsprechend in der Kader-Liste vorne gereihten und gleichzeitig einsatzberechtigten Spieler sind, ausgenommen als Gastspieler oder Kreis-Gastspieler oder bei Vorliegen einer Erklärung zur Förderung von Stammspielern steirischer Vereine, nicht berechtigt an Mannschaftsbewerben des Landesverbandes (mit Ausnahme des Cups) teilzunehmen.

Die für einen steirischen Verein in der Kaderliste einer Bundesliga gereihten Spieler (österreichische Staatsbürger) können für einen anderen steirischen Verein als Gastspieler gemeldet werden.

§ 18 Schnellschach-Landesmeisterschaft

- § 18.1. Die steirische Schnellschach-Landesmeisterschaft soll jährlich landesoffen ausgetragen werden.
- Wenn sich kein Ausrichter findet, soll sie einem Verein, der eine solche Veranstaltung durchführt, übertragen werden.
- § 18.2. Teilnahmeberechtigt hierzu sind alle Spieler steirischer Vereine mit österreichischer Staatsbürgerschaft.
- § 18.3. Dieser Bewerb wird als Open mit 9 Runden nach Schweizer-System ausgetragen. Gespielt wird nach den hierfür vorgesehenen FIDE-Regeln mit je 30 Minuten Bedenkzeit.
- § 18.4. Für die Teilnahme wird ein jeweils vom Landesvorstand festzusetzendes Nenngeld eingehoben.
- § 18.5. Die Spieler haben die Reise- und Aufenthaltskosten selbst zu bezahlen.
- § 18.6. Die Turnierleitung wird von der Landesspielleitung übernommen oder eingesetzt.
- § 18.7. Geld- oder Sachpreise sind je nach Nennungsergebnis vorgesehen.
- § 18.8. Der Sieger erhält den Titel „Steirischer Schnellschach-Landesmeister 20..“.

§ 19 Die Senioren-Landesmeisterschaft

§ 19. Die Senioren-Landesmeisterschaft wird jährlich durchgeführt. Teilnahmeberechtigt sind nur österreichische Staatsbürger/innen, die eine steirische Spielberechtigung besitzen.

Alterslimit:

Herren, die bis zum 31.12. des Austragungsjahres das 60. Lebensjahr vollenden.

Damen, die bis zum 31.12. des Austragungsjahres das 55. Lebensjahr vollenden.

§ 20 Sonstige Bewerbe

- § 20. Für allfällige sonstige Bewerbe, die in dieser Turnier- und Wettkampfordnung nicht genannt wurden, bestimmt der Landesvorstand die Durchführungsbestimmungen nach Bedarf und Zweckmäßigkeit.

Anhang A

Die Bretterwertung war bisher für Mannschafts- und Qualifikationskämpfe und für den Cup andererseits, verschieden aufgebaut. Im ersten Fall wurden bei Mannschaften mit 8 Brettern 46, 44, 42, 40, 40, 38, 36 und 34 Punkte für einen Sieg und die Hälfte für ein Remis vergeben und im zweiten Fall wurden bei 4 Brettern gestaffelt 100, 94, 90 und 88 Punkte für einen Sieg bzw. die Hälfte für ein Remis vergeben.

Die erstere Wertung hat sich als ungenau erwiesen, weil sie wegen ihrer Symmetrie unentschiedene Wertungen zulässt. Das ist bei dem für den Cup angewandten System nicht möglich, weil wegen der fortlaufenden Abstufung die Unterschiede nach hinten zu immer geringer werden. Durch diese Methode werden gleichzeitig auch die Punkte auf den vorderen Bretter aufgewertet und bei einem Mannschafts-Remis gewinnt jene Mannschaft, die weiter vorne den ersten Sieg verzeichnet.

Brettwertung

bei	4 Brettern	6 Brettern	8 Brettern	10 Brettern	12 Brettern
Brett 1:	100	100	200	200	300
Brett 2:	94	90	186	182	278
Brett 3:	90	82	174	166	258
Brett 4:	88	76	164	152	240
Brett 5:		72	156	140	224
Brett 6:		70	150	130	210
Brett 7:			146	122	198
Brett 8:			144	116	188
Brett 9:				112	180
Brett 10:				110	174
Brett 11:					170
Brett 12:					168

Bei einer größeren Anzahl von Brettern kann die Tabelle nach gleichem System erstellt werden. Die für Brett 1 zu vergebenden Punkte sind jedoch so zu wählen, dass für das letzte Brett mehr als 50 % der Punkte für Brett 1 möglich sind.

Anhang B

Erläuterung der abgekürzten Spiel-Systeme für 3 Mannschaften in 2 Runden nach Dr. Skalicka und nach Patheisky (2. erweiterte Fassung)

1) Der Grundgedanke liegt darin, dass 3 Mannschaften in nur 2 Runden ein Turnier spielen, wobei durch eine Mannschaftsteilung niemand spielfrei ist.

2) Die Mannschaftsbezeichnungen erfolgen durch die Symbole a, b, c - A, B, C - 1, 2, 3 usw.

3) Die Paarungstafeln (bis zu 12 Brettern) hierfür lauten:

1. Runde:	2. Runde:
a - A	1 - a
B - 1	A - 2
2 - b	b - B
C - c	c - 3
3 - D	4 - C
d - 4	D - d
e - E	5 - e
F - 5	E - 6
6 - f	f - F
G - g	g - 7
7 - H	8 - G
h - 8	H - h
i - I	9 - i
K - 9	I - 10
10 - k	k - K
L - 1	1 - 11
11 - M	12 - 1
m - 12	M - m

4) Es ist nicht möglich, dass jeder Spieler beide Gegner auf demselben Brett erhält. Dies ist nur den Spielern einer Mannschaft möglich (Kleinbuchstabe). Die beiden anderen Mannschaften müssen daher einmal gegen einen Spieler auf einem ungleichen Brett antreten.

5) Diese Ungleichheit wird auch nicht durch das Umdrehen der Paarungen in der nächsten Gruppe (und dann so weiter) behoben. Damit wird nur die Farbverteilung gewechselt. Sie lautet je nach Auslosung zuerst WSSWWSSW oder SWSSWWS und dann umgekehrt.

1) Der Grundgedanke liegt darin, dass 3 Mannschaften in nur 2 Runden ein Turnier spielen, wobei durch eine Mannschaftsteilung niemand spielfrei ist.

2) Die Mannschaftsbezeichnungen erfolgen durch die Symbole A1, A2, A3 - B1, B2, B3 - C1, C2, C3 usw.

3) Die Paarungstafeln (bis zu 12 Brettern) hierfür lauten:

1. Runde:	2. Runde:
A1 - B2	A2 - B1
B1 - C2	B2 - C1
C1 - A2	C2 - A1
--	
A3 - C4	A4 - C3
B3 - A4	B4 - A3
C3 - B4	C4 - B3
--	
A5 - B6	A6 - B5
B5 - C6	B6 - C5
C5 - A6	C6 - A5
--	
A7 - C8	A8 - C7
B7 - A8	B8 - A7
C7 - B8	C8 - B7
--	
A9 - B10	A10 - B9
B9 - C10	B10 - C9
C9 - A10	C10 - A9
--	
A11 - C12	A12 - C11
B11 - A12	B12 - A11
C11 - B12	C12 - B11

4) Es ist nicht möglich, dass jeder Spieler beide Gegner auf demselben Brett erhält. Die Ungleichheit wird dadurch ausgeglichen, dass jeder Spieler einen Gegner vom nächsten Brett erhält. Sie werden damit in jeder Gruppe als gleichwertig angesehen.

5) Die Paarungen sind immer gleich. Die Farbverteilung ist so wie bei jedem Wettkampf. In der 1. Runde (Heimspiel) lautet sie WSWSWSWS und in der 2. Runde (Auswärtsspiel) SWSWSWSW. Es ist demnach so wie man es vom Meisterschaftsbetrieb gewohnt ist

6) Die Farbverteilung (ob man zuerst Weiß oder Schwarz hat) wird erst durch die Auslosung bestimmt. Es gibt dabei 6 verschiedene Paarungsmöglichkeiten, nämlich 123, 132, 213, 231, 312 und 321. Davon hängt dann die Spielfarbe in der 1. und 2. Runde ab.

7) Bei Punktegleichheit zwischen 2 oder eventuell sogar 3 Mannschaften entscheidet die Bretterwertung über die endgültige Reihung. Es bekommen a, A und 1 die Wertung von Brett 1, dann b, B und 2 die für das Brett 2 usw. Bei einem Remis zwischen ungleichen Brettern (B-1, A-2, 3-D, 4-C etc.) ergeben sich aber ungleiche Werte, weil jeder Spieler jene Punkte (und bei Remis eben die Hälfte) erhält, wo er aufgestellt ist. Das ist dann eine kleine Ungenauigkeit.

8) Das System kann auch für Mannschaften mit 6 (10 etc.) Spielern verwendet werden. Da aber nicht genügend Paarungen für einen vollständigen Farbausgleich unter den Mannschaften vorhanden sind, muss ein Kompromiss geschlossen werden. Bei der dritte (bzw. immer der letzten) Paarungsgruppe wird in der 2. Runde die Farbverteilung umgedreht, also e-5, 6-E und F-f statt 5-e, E-6 und f-F laut Tabelle. Dadurch wird die Farbverteilung zwischen den Mannschaften ausgeglichen. Alle haben gleich oft Weiß und Schwarz gegeneinander.

9) Die Spieler auf den Brettern e, E und 5 (bzw. i, I und 9 etc.) haben zweimal Weiß oder Schwarz und dem gemäß auf den Brettern f, F und 6 umgekehrt Schwarz oder Weiß. Die Farbverteilung hängt von der Auslosung ab, da die Paarungen nicht völlig symmetrisch angeordnet sind. Es haben e, F und 6 zweimal Weiß und daher f, E und 5 zweimal Schwarz.

6) Die Farbverteilung ist von der Auslosung vollkommen unabhängig. Welche Paarungen immer sich aus der Auslosung ergeben, die Farbverteilung bleibt immer gleich. Dadurch können die Mannschaftsführer die Aufstellungen schon im Voraus überblicken.

7) Die Bretterwertung ist für die Bretter 1 und 2 sowie für 3 und 4 usw. völlig gleich. Sie werden zu einer Gruppe $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$ etc. zusammengezählt und das Resultat gilt gemeinsam. Wie beim Cup zählt bei Punktegleichheit der Erfolg weiter vorne mehr. Sollte aber trotzdem Gleichstand herrschen, so entscheidet die Elo-Summe der Mannschaften. Die Mannschaft mit der geringeren Elo-Summe hat dabei den Vorzug, weil sie ja theoretisch die bessere Leistung vollbracht hat.

8) Das System kann auch für Mannschaften mit 6 (10 etc.) Spielern verwendet werden. Da aber nicht genügend Paarungen für einen vollständigen Farbausgleich unter den Mannschaften vorhanden sind, muss ein Kompromiss geschlossen werden. Bei der dritten (bzw. immer der letzten) Paarungsgruppe wird in der 2. Runde die Farbverteilung umgedreht, also B5-A6, C5-B6 und A5-C6 statt A6-B5, B6-C5 und C6-A5 laut Tabelle. Dadurch wird die Farbverteilung zwischen den Mannschaften ausgeglichen. Alle haben gleich oft Weiß und Schwarz gegeneinander.

9) Die Spieler auf den Brettern 5 (bzw. 9 etc.) haben zweimal Weiß und die Spieler auf den Brettern 6 (bzw. 10 etc.) zweimal Schwarz. Dies ist bei allen drei Mannschaften gleich. Ein Farbwechsel findet nicht statt, da alle Paarungen völlig symmetrisch angeordnet sind und somit die Auslosung auf die Farbverteilung keinen Einfluss hat.

Mannschafts-Dreikampf Datum:.....

Mannschaft A:				Rang:	
Nr	Pass	Spieler	Elo	Punkte	
A1					
A2					
A3					
A4					
A5					
A6					
A7					
A8					
-	-	Punkte total ⇒			

Mannschaft B:				Rang:	
Nr	Pass	Spieler	Elo	Punkte	
B1					
B2					
B3					
B4					
B5					
B6					
B7					
B8					
-	-	Punkte total ⇒			

Mannschaft C:				Rang:	
Nr	Pass	Spieler	Elo	Punkte	
C1					
C2					
C3					
C4					
C5					
C6					
C7					
C8					
-	-	Punkte total ⇒			

Ergebnisse der 1. Runde:

A (Pass)		Spieler		Punkte		(Pass)		Spieler		B
A1										B2
A4										B3
A5										B6
A8										B7

B (Pass)		Spieler		Punkte		(Pass)		Spieler		C
B1										C2
B4										C3
B5										C6
B8										C7

C (Pass)		Spieler		Punkte		(Pass)		Spieler		A
C1										A2
C4										A3
C5										A6
C8										A7

Ergebnisse der 2. Runde:

A (Pass)		Spieler		Punkte		(Pass)		Spieler		B
A2										B1
A3										B4
A6										B5
A7										B8

B (Pass)		Spieler		Punkte		(Pass)		Spieler		C
B2										C1
B3										C4
B6										C5
B7										C8

C (Pass)		Spieler		Punkte		(Pass)		Spieler		A
C2										A1
C3										A4
C6										A5
C7										A8

MANNSCHAFTS-DREIKAMPF	Ort / Datum:
------------------------------	---------------------

1. Runde

(Pass)		Spieler	Punkte		(Pass)	Spieler
A1						B2
B1						C2
C1						A2
A3						C4
B3						A4
C3						B4
A5						B6
B5						C6
C5						A6
A7						C8
B7						A8
C7						B8

2. Runde

(Pass)		Spieler	Punkte		(Pass)	Spieler
A2						B1
B2						C1
C2						A1
A4						C3
B4						A3
C4						B3
A6						B5
B6						C5
C6						A5
A8						C7
B8						A7
C8						B7

Anhang C

TUWO des ÖSB

Durchführungsbestimmungen für die Österreichische Elowertung

1. Berechnungszeitraum:

Die Elozahlen-Berechnung wird zweimal jährlich durchgeführt. Die Stichtage für die Berechnung sind der 31. Dezember und der 30. Juni eines Jahres. Die Elozahlen sind ab 1. Jänner bzw. 1. Juli eines Jahres gültig.

2. Voraussetzungen für die Berechnung eines Turniers:

2.1 Das Turnier muss vor Beginn dem Elo-Referenten des ÖSB oder dem Elo-Referenten des betreffenden Landesverbandes mittels einer Ausschreibung gemeldet werden.

2.2 Die Mindestspielzeit muss einer der folgenden Varianten entsprechen:

- a) 40 Züge in 2 Stunden + 30 Minuten pro Spieler bis zum Ende der Partie
- b) gesamte Partie in 90 Minuten, + 30 Sekunden pro Zug
- c) für Jugendbewerbe bis U-16, ausgenommen Bewerbe des ÖSB:
2 Stunden pro Spieler für die gesamte Partie
- d) für Jugendbewerbe bis U-14, ausgenommen Bewerbe des ÖSB: 1 Stunde pro Spieler; es darf jedoch nicht nach den Schnellschach-Regeln gespielt werden
- e) einem LV oder dem Bundesvorstand des ÖSB ist es möglich, ausnahmsweise für ein bestimmtes Turnier die Elo-Wertung bei einer anderen Bedenkzeit zu genehmigen.

2.2 Das Turnierergebnis muss innerhalb von sieben Tagen nach Beendigung der Veranstaltung jenem Elo-Referenten gemeldet werden, bei dem das Turnier angemeldet wurde.

Das Turnierergebnis muss folgende Daten enthalten:

- Identnummer des Spielers (Passnummer)
- Zuname, Vorname, Endrang
- Auslosungsnummer, Losnummern der Gegner, Resultat
- Kampflös entschieden Partien müssen gesondert gekennzeichnet sein
- Zusätzlich bei Spielern, welche in Österreich keine Identnummer haben: die Elozahl, das Geburtsdatum und das Geschlecht. Es muss vermerkt werden, ob es sich dabei um eine gesicherte Elozahl handelt oder ob sie für die Auslosung geschätzt wurde.
- Zusätzlich bei Turnieren, die bei der FIDE zur Berechnung angemeldet wurden
- FIDE-Identnummer, FIDE-Elozahl, Nationalität
- Schachtitel (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM)
- bei Spielern, welche noch keine FIDE-Elozahl haben, auch das Geburtsdatum und das Geschlecht

2.4 a) Den Eloreferenten der Landesverbände obliegt es, die bei ihnen angemeldeten und zur Berechnung eingereichten Turnierergebnisse zu kontrollieren und auf die Erfüllung der Punkte 2.1 - 2.3 zu achten.

- b) Wenn Turnierergebnisse unvollständig beim Eloreferenten eintreffen und er daher gezwungen ist, die fehlenden Daten (Spielerpass-Nr., Elozahl, Geburtsdatum für FIDE, usw.) selbst zu eruieren und nachzutragen, ist er ermächtigt, dem Veranstalter pro Spieler eine Gebühr von S 15,- zu verrechnen.

2.5 Ein Thematurnier kann dann in die Österr. Elowertung aufgenommen werden, wenn

- a) höchstens die ersten fünf Eröffnungszüge beider Spieler vorgegeben sind,
b) die Züge von den Spielern selbst ausgeführt werden.

2.6 Partien, welche entgegen den Bestimmungen der §§ 2.2 und 2.3 TUWO gespielt werden, können nicht zur Eloberechnung herangezogen werden.

3. Kampflos entschiedene Partien:

Kontumazpartien müssen gesondert gekennzeichnet werden und werden nicht zur Elowertung herangezogen. Nachträglich kontumazierte Partien (z.B. ein Spieler war nicht spielberechtigt) werden mit dem ursprünglich am Brett erzielten Ergebnis berechnet.

4. Elozahl - Untergrenze:

Die Untergrenz beträgt 1000 Punkte. Ein Spieler, der unter dieser Grenze fiele, bleibt bei 1000 Punkten.

5. Berechnungsmodus:

5.1 Einstiegswert:

Für Spieler ohne Elozahl wird vor der eigentlichen Berechnung ein Einstiegswert ermittelt. Hat ein Spieler, der noch keine Elozahl aufweist, weniger als 7 Partien gespielt, so wird keine Elozahl berechnet, sondern die Ergebnisse werden für die nächste(n) Periode(n) aufgehoben.

Der Einstiegswert wird mit folgender Formel ermittelt:

A = erzielte Punkte / Anzahl der Partien - 0,5

B = Anzahl der Partien / (Anzahl der Partien + 2)

Einstiegswert = Elo-Durchschnitt der Gegner + (A * B * 700)

5.2 Faktorberechnung:

Faktor = $(3400 - \text{eigene Elozahl})^2 / 100000$

Über ein überproportionales Ansteigen (oder Absinken) der Elozahl bei Spielern mit vielen Partien zu verhindern, wird in solchen Fällen mit einem reduzierten Faktor gerechnet:

Wenn die Anzahl der Partien größer ist als $(850 / \text{Faktor})$, dann gilt:

Faktor = $850 / \text{Anzahl der Partien}$.

5.3 Gewinn-/Verlustberechnung:

Elogewinn = Faktor * (erwartetes Ergebnis - erzieltetes Ergebnis)

erwartetes Ergebnis = $0,5 +$

$(1,4217 * 10^{-3} * \text{Elodifferenz}) +$

$(-2,4336 * 10^{-7} * \text{Elodifferenz}^2) +$

$(-2,514 * 10^{-9} * \text{Elodifferenz}^3) +$

$(1,991 * 10^{-12} * \text{Elodifferenz}^4)$.

Elodifferenz = Elozahl des Spielers - Elozahl des Gegners

erzieltes Ergebnis: Sieg = 1; Remis = 0,5; Niederlage = 0.

Für jede einzelne Partie werden auf diese Art die Gewinne/Verluste ermittelt. Diese werden addiert und schließlich der alten Elozahl zugerechnet.

5.4 Spieler welche sechs Wertungsperioden keine wertbaren Partien gespielt haben, werden als "inaktiv" bezeichnet, und mit "I" hinter der aktuellen Elozahl gekennzeichnet.

Spieler welche 14 Wertungsperioden keine wertbaren Partien gespielt haben, werden aus der ÖEL gestrichen und können nur mit der Einstiegswert-Berechnung gemäß Pkt. 5.1 wieder in die ÖEL aufgenommen werden.

6. Diverses

- 6.1 Ausländer, die erstmals in Österreich spielen, übernehmen ihre FIDE-Elozahl (aktiv oder inaktiv) oder eine von ihrer Stamm-Föderation bestätigte nationale Elozahl nach Österreich.
- 6.2 Ausländer mit Elozahl werden erst in die ÖEL aufgenommen, wenn sie mindestens eine (1) Partie in Österreich gespielt haben.
- 6.3 Ausländer mit FIDE-Elozahl, die zwei Wertungsperioden nicht in Österreich gespielt haben, werden aus der ÖEL gestrichen. Wenn sie später wieder in Österreich spielen, wird ihre dann gültige FIDE-Elozahl in die ÖEL übernommen.

Anhang D

C. Blitzschach

- C1. Eine "Blitzpartie" ist eine Partie, in welcher alle Züge in einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten pro Spieler ausgeführt werden müssen.
- C2. Die Partie wird nach den Regeln für Schnellschach gemäß Anhang B ausgetragen, ausgenommen sie werden durch die folgenden Regeln für Blitzschach abgeändert.
- C3. Ein unerlaubter Zug ist beendet, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde. Der Gegner ist dann berechtigt, einen Gewinn zu reklamieren, bevor er seinen Zug ausgeführt hat. Wenn der Gegner ein Matt durch keine mögliche Folge von erlaubten Zügen, auch nicht bei ungeschicktestem Gegenspiel, erreichen kann, dann ist der Spieler berechtigt ein Remis zu reklamieren bevor er seinen eigenen Zug ausführt. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein unerlaubter Zug nicht mehr berichtet werden.
- C4. Artikel 10.2 ist nicht in Kraft.

Anhang E

B. Schnellschach

- B1. Eine "Schnellschach-Partie ist eine Partie, in welcher alle Züge in einer festgesetzten Zeit von 15 bis 60 Minuten ausgeführt werden müssen.
- B2. Die Partie wird nach den FIDE-Schachregeln ausgetragen, ausgenommen sie werden durch die folgenden Regeln für Schnellschach abgeändert.
- B3. Die Spieler müssen die Züge nicht mitschreiben.
- B4. Sobald jeder Spieler drei Züge beendet hat, ist eine Reklamation wegen unrichtiger Aufstellung der Figuren, Lage des Brettes oder Einstellung der Uhren nicht mehr möglich.
Im Falle einer vertauschten Aufstellung von König und Dame ist die Rochade mit dem König nicht erlaubt.
- B5. (a) Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung gemäß Artikel 4 (Die berührte Figur) nur dann fällen, wenn er von einem oder beiden Spielern dazu aufgefordert wird.
(b) Ein Spieler verliert das Recht wegen der Artikel 7.2, 7.3 und 7.5 Regelwidrigkeiten, unerlaubte Züge) zu reklamieren, sobald er eine Figur entsprechend Artikel 4.3 berührt hat.
- B6. Die Klappe gilt als gefallen, sobald einer der Spieler dies berechtigt reklamiert hat. Der Schiedsrichter hat es zu unterlassen, auf eine gefallene Klappe hinzuweisen.
- B7. Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beantragen, muss der reklamierende Spieler beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Eine erfolgreiche Reklamation ist nur möglich, wenn nach dem Anhalten der Uhren die Klappe des Reklamierenden noch oben und die Klappe des Gegner unten ist.
- B8. Wenn beide Klappen gefallen sind, ist die Partie remis.

Anhang F

Artikel 10: Regeln für die letzte Partiephase (Quickplay finish)

- 10.1 Ein "Quickplay finish" ist die letzte Phase einer Partie, in welcher alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.
- 10.2 Wenn dem am Zug befindlichen Spieler weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, darf er, bevor seine Klappe gefallen ist, ein Remis reklamieren. Er muss die Uhren anhalten und den Schiedsrichter rufen.
- (a) Falls der Schiedsrichter überzeugt ist, dass der Gegner keine Anstrengungen unternimmt, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder dass es nicht möglich ist, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, muss er die Partie für remis erklären. Andernfalls muss er seine Entscheidung zurückstellen oder die Reklamation ablehnen.
 - (b) Wenn der Schiedsrichter seine Entscheidung zurückstellt, können dem Gegner zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit zugestanden werden und die Partie muss, sofern es möglich ist, in Anwesenheit des Schiedsrichters fortgesetzt werden. Der Schiedsrichter muss das Endresultat nach dem Fallen einer der Klappen entscheiden.
 - (c) Wenn der Schiedsrichter die Reklamation abgelehnt hat müssen dem Gegner zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit gegeben werden.
 - (d) Die Entscheidung des Schiedsrichters betreffend Artikel 10.2 (a), (b) oder (c) ist endgültig.
- 10.3 Wenn beide Klappen gefallen sind, und es nicht möglich ist festzustellen, welche Klappe zuerst fiel, ist die Partie remis.

D. Regeln für die letzte Zeitkontrolle, wenn kein Schiedsrichter beim Wettkampf anwesend ist

- D1. Wenn Partien gemäß Artikel 10 gespielt werden, kann ein Spieler ein Remis reklamieren, wenn er weniger als zwei Minuten auf seiner Uhr übrig hat und seine Klappe noch nicht gefallen ist. Dadurch ist die Partie beendet.
Er kann dies aus folgenden Gründe reklamieren:
- (a) weil sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, oder
 - (b) weil sein Gegner keine Versuche unternommen hat, mit normalen Mitteln zu gewinnen.
- Im Fall (a) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss diese überprüfen.
Im Fall (b) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein auf dem letzten Stand befindliches Partieformular vorlegen, welches vervollständigt werden muss bevor die Partie beendet wird. Der Gegner muss sowohl das Partieformular als auch die Schlussstellung bestätigen.
Die Reklamation muss an einen Schiedsrichter weitergeleitet werden, dessen Entscheidung endgültig ist.

Anhang G

TUWO des ÖSB

Die Rechte und Pflichten eines Mannschaftsführers

Die Aufgabe eines Mannschaftsführers 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 die Spielführung geben darf.

Der Mannschaftsführer einer Heimmannschaft ist verantwortlich, dass das erforderliche Spielmaterial rechtzeitig bereitgestellt ist und dass die Spielbedingungen den Erwartungen entsprechen. Der Hauptschiedsrichter des Wettkampfes - sofern einer vorhanden ist - überprüft vor Spielbeginn alle Vorbereitungen.

Der Mannschaftsführer ist verpflichtet, die Mannschaftsaufstellung zum vorgesehenen Zeitpunkt dem Hauptschiedsrichter in schriftlicher Form zu übergeben. Falls kein Schiedsrichter beim Wettkampf anwesend ist, haben die Mannschaftsführer der beteiligten Mannschaften die Mannschaftsaufstellungen zu Beginn des Wettkampfes in schriftlicher Form auszutauschen.

Der Mannschaftsführer ist verpflichtet, die Ergebnisse der einzelnen Partien des Wettkampfes zu sammeln und diese nach Beendigung der letzten Partie dem Hauptschiedsrichter zu übergeben oder die Ergebnisse dem zuständigen Spielleiter einzusenden.

Der Mannschaftsführer 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 der Partie beziehen, sondern nur allgemeine den Wettkampf betreffende Umstände enthalten. Der Mannschaftsführer ist jedoch nicht berechtigt, ohne Zustimmung des Spielers eine die Partie betreffende Entscheidung zu treffen, eine Partie aufzugeben, Remis anzubieten oder anzunehmen. Der Mannschaftsführer 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 Mannschaftsführer gilt ebenso wie für die Spieler das Verbot, eine noch nicht beendete Partie auf einem Schachbrett zu analysieren. Der Mannschaftsführer ist berechtigt, seine Spieler über Regelfragen aufzuklären.

Der Mannschaftsführer ist jedoch nicht berechtigt, eine gefallene Klappe oder ein Remis wegen Zugwiederholung oder wegen der 50-Züge-Regel zu reklamieren.

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 eigenen Partie haben. Ein Spieler ist daher nicht unbedingt verpflichtet, einen Rat seines Mannschaftsführers anzunehmen.

Beschwerden über das Verhalten eines Spielers der gegnerischen Mannschaft sind entweder beim Hauptschiedsrichter oder beim Mannschaftsführer der gegnerischen Mannschaft vorzubringen. Der Mannschaftsführer sollte - nicht nur nach einer derartigen Beschwerde - auf die Spieler seiner Mannschaft immer so einwirken, dass der Wettkampf in sportlich fairer Weise verläuft.

Anhang H

TUWO des ÖSB

Bestimmungen über die Zentrale Meldekartei des ÖSB (ZMK)

1. Meldekartei:

Alle in Österreich gemeldeten Spieler werden in der Meldekartei des ÖSB erfasst. Die Meldekartei ist dem Elo-Referat angeschlossen.

2. Neuanmeldung:

Bei Neuanmeldung eines Spielers müssen folgende Daten von den Landesverbänden an die Zentrale Meldekartei des ÖSB übermittelt werden:

- Zuname, Vorname
- Geburtsdatum
- Vereinszugehörigkeit
- Unterscheidung: Stammspieler / Gastspieler
- Staatsbürgerschaft

3. Meldefrist:

Neuanmeldungen, Abmeldungen und Änderungen in den oben genannten Daten müssen vierteljährlich, jeweils spätestens 10 Tage nach dem Quartalsende, an die ZMK gemeldet werden.

4. Vereinswechsel:

- a) Ein Spieler, der sich vor dem 20. Juni eines Jahres (Datum des Poststempels) bei seinem Verein abmeldet, ist frühestens ab dem 1. Juli des gleichen Jahres für seinen neuen Verein spielberechtigt.
- b) Ein Spieler, der sich vor dem 20. Dezember eines Jahres (Datum des Poststempels) bei seinem Verein abmeldet, ist frühestens ab dem 1. Januar des folgenden Jahres für seinen neuen Verein spielberechtigt, wenn folgende Bedingungen zutreffen:
 - Der Spieler hat im Zeitraum vom 1. Juli bis 31. Dezember des Jahres in seinem Landesverband keine Wettkampfpartie im Rahmen einer Mannschaftsmeisterschaft gespielt.
 - Der Spieler hat, wenn der Vereinswechsel zwischen zwei verschiedenen Landesverbänden stattfindet, im gleichen Zeitraum seinen bisherigen Landesverband bei keinem offiziellen Bewerb des ÖSB vertreten.

Diese Bestimmungen beziehen sich sowohl auf Stammspieler als auch auf Gastspieler.

Die Vereine sind verpflichtet, alle Abmeldungen bis zum 30. Juni bzw. bis zum 31. Dezember (Datum des Poststempels) an ihren Landesverband weiterzuleiten.

5. Ummeldung Stammspieler < = > Gastspieler:

- a) Ein Spieler kann in einem Landesverband nur Stammspieler werden, wenn von seinem früheren Landesverband eine Abmeldung oder eine Ummeldung zum Gastspieler erfolgte. Eine solche Ummeldung entspricht einem Vereinswechsel.

- b) Gastspieler, die sich in ihrem Stamm-Bundesland abgemeldet haben und sich innerhalb eines halben Jahres nicht mehr anmelden, werden automatisch Stammspieler in ihrem früheren Gast-Bundesland.

6. Spielgemeinschaften:

Spielgemeinschaften sind nur dann zulässig, wenn die zu einer Spielgemeinschaft zusammengeschlossenen Vereine in allen von ihnen beschickten überregionalen und regionalen Spielklassen der Mannschaftsmeisterschaft als solche auftreten. In der ZMK werden diese Spieler unter der Vereinsbezeichnung der Spielgemeinschaft geführt.

7. Sanktionen:

Wird vom Elo-Referat des ÖSB ein Verstoß gegen die Punkte 1 - 7 festgestellt, erfolgt eine Meldung an die Bundesspielleitung und an die betroffenen Landesverbände. Über Sanktionen entscheidet die Bundesspielleitung.

Anhang I

E. Die algebraische Notation

Bei ihren eigenen Turnieren und Wettkämpfen anerkennt FIDE nur ein System für die Aufzeichnung der Züge, die algebraische Notation, und empfiehlt, diese einheitliche Schachnotation auch für Schachbücher und Zeitschriften zu verwenden. Partieformulare, welche ein anderes als das algebraische System verwenden, dürfen als Beweis in Angelegenheiten, bei denen üblicherweise das Partieformular eines Spielers benützt wird, nicht verwendet werden. Ein Schiedsrichter welcher bemerkt, dass ein Spieler ein anderes als das algebraische System verwendet, sollte den Spieler im Hinblick auf diese Forderung aufmerksam machen.

Beschreibung der algebraischen Notation

- E1. Jede Figur wird durch den ersten Buchstaben ihres Namens, einen Großbuchstaben, bezeichnet. Beispiel: K=König, D=Dame, T=Turm, L=Läufer, S=Springer
- E2. Als ersten Buchstaben des Namens einer Figur darf jeder Spieler den ersten Buchstaben jenes Namens verwenden, welcher in seinem Land gebräuchlich ist. Beispiele: B=bishop (englisch für Läufer), F=fou (französisch für Läufer), L=loper (niederländisch für Läufer). In gedruckten Veröffentlichungen wird die Verwendung von Symbolen für die Figuren empfohlen.
- E3. Bauern werden nicht durch den ersten Buchstaben ihres Namens bezeichnet, sondern sind an dem Fehlen eines solchen Buchstabens zu erkennen. Beispiele: e5, d4, a5.
- E4. Die acht Linien (von links nach rechts für Weiß und von rechts nach links für Schwarz) werden durch kleine Buchstaben bezeichnet: a, b, c, d, e, f, g und h.
- E5. Die acht Reihen (von unten nach oben für Weiß und von oben nach unten für Schwarz) sind nummeriert: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Daher stehen in der Anfangsstellung die weißen Figuren und Bauern auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen Figuren und Bauern auf der achten und siebten Reihe.
- E6. Im Sinne der obigen Regeln ist jedes der 64 Felder stets durch eine eindeutige Kombination eines Buchstabens und einer Zahl benannt.
- E7. Jeder Zug einer Figur wird bezeichnet durch (a) den ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur und (b) das Ankunftsfield.

Es wird kein Bindestrich zwischen (a) und (b) gemacht.
Beispiele: Le5, Sf3, Td1.

Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield bezeichnet.
Beispiele: e5, d4, a5.

- E8. Wenn eine Figur schlägt wird zwischen (a), dem ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur, und (b), dem Ankunftsfield, ein "x" eingefügt.
Beispiele: Lxe5, Sxf3, Txd1.
Wenn ein Bauer schlägt, muss die Ausgangslinie angegeben werden, danach ein "x" und danach das Ankunftsfield. Beispiele: dxе5, gxf3, axb5. Im Falle eines "en passant"-Schlagens, ist das Ankunftsfield jenes, auf welchem der schlagende Bauer letztlich stehen bleibt, und "e.p." wird den Angaben angehängt.
Beispiel: exd6 e.p.
- E9. Wenn zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die gezogene Figur folgendermaßen bezeichnet:
- (1) Wenn beide Figuren auf derselben Reihe stehen: durch (a) den ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur, (b) die Ausgangslinie und (c) das Ankunftsfield.
 - (2) Wenn beide Figuren auf derselben Linie stehen: durch (a) den ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur, (b) die Reihe des Ausgangsfeldes und (c) das Ankunftsfield.
 - (3) Wenn die Figuren auf unterschiedlichen Reihen und Linien stehen, ist die Variante (1) vorzuziehen. Im Falle eines Schlagens muss ein "x" zwischen (b) und (c) eingefügt werden.
Beispiele:
 - (1) Es stehen zwei Springer auf den Feldern g1 und e1, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder Sgf3 oder Sef3.
 - (2) Es stehen zwei Springer auf den Feldern g5 und g1, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder S5f3 oder S1f3.
 - (3) Es stehen zwei Springer auf den Feldern h2 und d4, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder Shf3 oder Sdf3.
 Wenn auf dem Feld f3 geschlagen wird, dann sind die vorherigen Beispiele durch das Einfügen von "x" abzuändern: (1) entweder Sgxf3 oder Sexf3, (2) entweder S5xf3 oder S1xf3, (3) entweder Shxf3 oder Sdxf3.
- E10. Wenn zwei Bauern dieselbe Figur oder denselben Bauern des Gegners schlagen können, wird der Bauernzug durch (a) den Buchstaben der Ausgangslinie, (b) ein "x", (c) das Ankunftsfield bezeichnet. Beispiel: Wenn sich weiße Bauern auf den Feldern c4 und e4 befinden und ein schwarzer Bauer oder eine Figur auf dem Feld d5, dann ist die Angabe des weißen Zuges entweder cxd5 oder exd5.
- E11. Im Falle der Umwandlung eines Bauern wird der tatsächliche Bauernzug, unmittelbar gefolgt vom ersten Buchstaben der neuen Figur angegeben.
Beispiele: d8D, f8S, b1L, g1T.
- Die wichtigsten Abkürzungen:
- | | |
|-----------|--|
| O - O | = Rochade mit dem Turm h1 oder dem Turm h8 (kurze Rochade) |
| O - O - O | = Rochade mit dem Turm a1 oder dem Turm a8 (lange Rochade) |
| x | = schlagen |
| + | = Schach |
| ++ | = Schachmatt |
| e.p. | = schlagen "en passant" |
- E12. Ein Remisangebot muss durch "(=)" angemerkt werden.