

Bezirksverband Schwaben

im Bayerischen Schachbund und im Bayerischen Landessportverband



Turnierordnung

des Bezirksverbands Schwaben in der Fassung von 25.07.2026

Abschnitt I. Allgemeine Bestimmungen

1.1 Spielregeln

Bei den Einzel- und Mannschaftsturnieren und -wettkämpfen des Bezirksverbandes Schwaben gelten die Regelwerke des Weltschachbundes (FIDE), soweit nicht Abweichungen in den Turnierordnungen des Deutschen Schachbundes (DSB), des Bayerischen Schachbundes (BSB) und dieser Turnierordnung enthalten sind.

1.2 Gender

Soweit bei den Vorschriften über die einzelnen Turniere nichts Besonderes bestimmt ist, sind von der männlichen Bezeichnung alle Geschlechter umfasst.

1.3 Elektronische Kommunikationsmittel

Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben, sofern dieses Gerät nicht in einer Tasche des Spielers untergebracht wird und vollkommen ausgeschaltet ist. Diese Tasche muss gemäß der Weisung des Schiedsrichters untergebracht werden. Beiden Spielern ist es verboten, diese Tasche ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu benutzen. Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein solches Gerät im Turnierareal bei sich trägt, entscheidet der Schiedsrichter über die Bestrafung.

1.4 Remisvereinbarung

Remis darf nach Beginn der Partie vereinbart werden.

1.5 Spielberechtigung

1. Jeder Teilnehmer an den Turnieren des Bezirksverbandes Schwaben muss einem Verein des Bezirksverbandes angehören und dort eine aktive Spielberechtigung besitzen und als Spieler beim BSB sowie beim Bayerischen Landessportverband (BLSV) gemeldet sein. Bei Einzelturnieren können im Rahmen der Turnierausschreibung abweichende Regeln festgelegt werden.
2. Die Spielgenehmigungs- und Mitgliederverwaltungsordnung des BSB und die Spielerpassordnung des DSB gelten.
3. Jedes Mitglied eines Schachvereins oder einer Schachabteilung des Bezirksverbandes Schwaben benötigt zur Teilnahme an Turnieren eine Spielgenehmigung.

1.6 Spielleitung

1. Der zuständige Spielleiter organisiert den Spielbetrieb und ist für die Ausschreibung und Durchführung der Wettkämpfe verantwortlich. Dabei kann er sich von qualifizierten Personen unterstützen oder vertreten lassen.
2. Der zuständige Spielleiter überprüft pflichtgemäß die Spiel- und Einsatzberechtigung gemeldeter und eingesetzter Spieler. Bei Verstößen gegen die Bestimmungen über die Spiel- und Einsatzberechtigung korrigiert er die davon betroffenen Wettkampfergebnisse.
3. Der zuständige Spielleiter sorgt dafür, dass die für eine Auswertung vorgesehenen Turniere zur DWZ- bzw. ELO-Auswertung eingereicht werden.
4. Der zuständige Spielleiter meldet die qualifizierten Teilnehmer (Vereine oder Spieler) an die Verantwortlichen beim BSB.

1.7 Turniere

1. Der Bezirksverband führt folgende Turniere durch:
 - die Schwäbische Einzelmeisterschaft
 - die Schwäbische Einzelmeisterschaft der Frauen
 - die Schwäbische Einzelmeisterschaft der Senioren
 - die Schwäbischen Ligawettkämpfe:
 - S c h w a b e n l i g a I (S L 1)
 - S c h w a b e n l i g a I I (S L 2) Gruppe Nord
 - S c h w a b e n l i g a I I (S L 2) Gruppe Süd
 - den Schwäbischen Einzel-Pokal ("Dähne-Pokal")
 - den Schwäbischen Mannschaftspokal
 - die Schwäbischen Blitzschachmeisterschaften
 - die Schwäbischen Schnellschachmeisterschaften

2. Alle Turniere sind Qualifikationsturniere für die jeweils höhere Ebene.
3. Weitere Turniere können durchgeführt werden.

1.8 Turnierleitung und –durchführung

1. Der zuständige Spielleiter ist grundsätzlich Turnierleiter. Dabei kann er sich von qualifizierten Personen unterstützen oder vertreten lassen. Falls der zuständige Spielleiter die Turnierleitung nicht übernehmen kann, erhalten die jeweiligen Turnierleiter eine Aufwandsentschädigung vom ausrichtenden Verein, Kreis- oder Bezirksverband nach den Vergütungssätzen des BLSV.
2. Der Bezirksverband ist grundsätzlich Veranstalter seiner unter 1.6.1 aufgeführten Turniere; diese können aber auch Vereinen oder Kreisverbänden des Bezirksverbandes zur Ausrichtung übergeben werden.
3. Der Ausrichter sorgt für geeignete Rahmenbedingungen und eine geordnete Durchführung.
4. Mit der Teilnahme an einem Turnier des Bezirksverbandes erklärt sich der/die Teilnehmende damit einverstanden, dass der Name, die Wertungszahl, die Vereinszugehörigkeit, Bilder/Fotos, Titel, Geschlecht und das Ergebnis des Wettkampfes auf der Internetseite des Bezirksverbandes, in Auftritten des Bezirksverbandes in Sozialen Medien sowie auf Seiten der Fachverbände veröffentlicht und an lokale, regionale und überregionale Printmedien übermittelt werden.
5. Die Einladung für das jeweilige Turnier wird vom Ausrichter in Zusammenarbeit mit dem zuständigen Spielleiter an alle Vereine des Bezirksverbandes vorgenommen.
6. Die Höhe des Startgeldes wird in Verbindung mit dem Ausrichter der Meisterschaft festgelegt. Dem Ausrichter wird die im Haushaltsplan des Bezirksverbandes vorgesehene Pauschalvergütung gewährt.

1.9 Auswertung

Alle Turniere auf Bezirksebene, die laut DWZ-Reglement ausgewertet werden dürfen, werden zur DWZAuswertung eingereicht und können auch zur ELO-Auswertung eingereicht werden.

1.10 Mitteilungen

1. Der Bezirksverband Schwaben versendet alle relevanten Unterlagen (Spielpläne, Turnierhefte) per mail. Deshalb ist jeder Verein angehalten, mindestens eine mail-Adresse zu benennen, an die alle Mitteilungen und Informationen zur Weitergabe in den Vereinen gesandt werden. Die mail- Adresse ist mit der Mannschaftsmeldung bekannt zu geben. Jeder Verein kann 4 mail-Empfänger benennen.
2. Auf der Internetseite des Bezirksverbandes Schwaben werden alle Mannschaftsaufstellungen, Ligaergebnisse, Turniere des Bezirksverbandes, Turniereinladungen und Mitteilungen des Vorstandes veröffentlicht.

1.11 Protestee

1. Proteste, die den Spielbetrieb betreffen, sind beim zuständigen Spielleiter einzureichen. Dazu gehören auch die Proteste gegen die Entscheidungen von Turnierleitern oder Schiedsrichtern.
2. Über den bei ihm eingereichten Protest entscheidet der Spielleiter innerhalb einer angemessenen Frist.
3. Sämtliche Proteste sind innerhalb von drei Tagen nach dem Ereignis, das zum Protest führte, anzukündigen. Der Protest ist innerhalb von vierzehn Tagen nach dem protestauslösenden Ereignis schriftlich zu begründen und auf dem Postweg einzureichen, wobei das Datum des Poststempels maßgebend für die Einhaltung der Protestfrist ist.
4. Sind Ankündigung oder Begründung eines Protestes nicht fristgerecht eingegangen, gilt der Protest als nicht eingelegt.
5. Bei Mannschaftskämpfen ist der Protest eines am Wettkampf beteiligten Vereins oder Spielers nur zulässig, wenn er spätestens 3 Tage nach Bekanntwerden des Protestgrundes erfolgt bzw. angekündigt worden ist. Der Spielbericht (Original!) muss spätestens am dritten Tag nach dem Protest beim zuständigen Spielleiter eingetroffen sein.

Abschnitt II. Einzelturniere

2.1 Einzelmeisterschaft

1. Die Austragung der Einzelmeisterschaft unterliegt einer Untergliederung in zwei Gruppen, der Meisterklasse und dem offenen Turnier zugrunde.
2. Teilnahmeberechtigung, Titel und Qualifikation
 - a) Teilnahmeberechtigt in der Meisterklasse sind
 - Die Vorjahresqualifikanten für die Bayerische Meisterschaft
 - Die Gewinner des Vorjahres-Einzelpokalwettbewerbs auf Bezirksebene
 - Die Erstplatzierten der aktuellen Meisterschaften der angeschlossenen Kreise
 - Sieger und Zweitplatzierte des Vorjahres-Opens (Spieler, die zum Zeitpunkt des Turniers in keinem schwäbischen Verein aktiv sind, werden als „a.K.“ (= außer Konkurrenz) angesehen und haben keinen Anspruch auf einen Teilnehmerplatz in der Meistergruppe.
 - Ausrichterfreiplatz
 - weitere Freiplätze für leistungsstarke und entwicklungsfähige SpielerIn Summe ist die ideale Teilnehmerzahl von 14 anzustreben. Abweichungen sind nur in außergewöhnlichen Fällen zulässig, dabei ist dann eine gerade Teilnehmeranzahl zu erreichen. Der Sieger erhält den Titel „Schwäbischer Meister“ des betreffenden Jahres. Gemäß der vorgegebenen, bezirksbezogenen Teilnehmerzahl des bayerischen Verbandes für die Bayerische Einzelmeisterschaft, qualifizieren sich ebenso viele Spieler aus der schwäbischen Einzelmeisterschaft, entsprechend ihrer Platzierung.
 - b) Teilnahmeberechtigt am Open sind Schachspieler jeder Altersgruppe ohne Einschränkung auf ihre Verbandszugehörigkeit. Die beiden bestplatzierten Spieler mit Bezirksverbandszugehörigkeit (eine aktive Vereinsmitgliedschaft in einem Verein des Bezirks zum Zeitpunkt des Turniers und dann zum Zeitpunkt der späteren Teilnahme in der Meisterklasse vorausgesetzt) berechtigen zur Teilnahme in der Meisterklasse der Folgesaison.
3. Für beide Turniere gilt als Spielmodus das Schweizer System, 7 Runden, mit einer Bedenkzeit von 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie zuzüglich 30 Sekunden ab dem ersten Zug (Fischerzeit kurz).
4. Die Karenzzeit für Nichtanwesenheit beträgt 30 Minuten. Nach Überschreiten der Karenzzeit geht die Partie kampflos verloren. Ansonsten gelten die Bestimmungen der Turnierordnung Schwabens und der FIDE.
5. Die Ranglistenposition in der Abschlusstabelle wird zuerst nach den erspielten Punkten, dann der Buchholz und der Sonneborn-Berger-Wertung ermittelt. Gibt es noch keine Entscheidung, so zählt der direkte Vergleich.
6. Es sind keine Mehrfachpreise je Spieler möglich. Im Open werden keine Geldpreise, sondern nur Sachpreise ausgelobt. Der Vergabe von Damen- und Seniorensonderpreisen bedarf es mindestens je Kategorie drei Teilnehmern.

2.2 Einzelmeisterschaft der Damen

1. Die Teilnehmerinnen haben sich grundsätzlich für die Teilnahme an der Einzelmeisterschaft der Herren anzumelden.
2. Die Schwäbische Einzelmeisterschaft der Damen kann als selbständiges Turnier durchgeführt werden, wenn sich mindestens 6 Damen zur Teilnahme an der Einzelmeisterschaft der Herren angemeldet haben. In diesem Fall wird das Turnier gleichzeitig mit der Herren-Meisterschaft durchgeführt. Bei weniger als sechs Teilnehmerinnen wird die Damenmeisterschaft in die Einzelmeisterschaft der Herren eingefügt.
3. Die Siegerin bzw. die bestplatzierte Dame bei der Einzelmeisterschaft der Herren erhält den Titel "Schwäbische Frauenmeisterin [Jahr]"

2.3 Einzelmeisterschaft der Senioren

1. Teilnahmeberechtigt sind Herren und Frauen folgender Jahrgänge:
 - Herren: aktuelles Jahr minus 59
 - Frauen: aktuelles Jahr minus 54
2. Die Seniorenmeisterschaft wird in der Regel gleichzeitig mit der Einzelmeisterschaft der Herren ausgetragen. Den Austragungsmodus legt der Spielleiter fest.
3. Der Sieger erhält den Titel "Schwäbischer Seniorenmeister [Jahr]".

2.4 Dähne-Pokal

1. Der Bezirksverband stellt den schwäbischen Vertreter für die Pokalkämpfe um den Dähne-Pokal auf Bayerischer Ebene. Die gemeldeten Vertreter der Kreisverbände (pro Kreisverband ein Teilnehmer) ermitteln den Sieger des Bezirksverbandes im knockout-System.
2. Der zuständige Spielleiter lost die Paarungen aus und legt die Spieltermine fest. Der erstgenannte Spieler hat Heimrecht und führt die schwarzen Steine in der Partie.
3. Bei den Wettkämpfen auf Bezirksebene spielen die Teilnehmer pro Runde eine Partie.
4. Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie zuzüglich 30 Sekunden ab dem ersten Zug (Fischerzeit kurz).
5. Die Karenzzeit für Nichtanwesenheit beträgt 30 Minuten. Nach Überschreiten der Karenzzeit geht die entsprechende Partie kampflos verloren
6. Endet eine Partie unentschieden, werden anschließend drei Blitzpartien mit einer Bedenkzeit von jeweils 10 Minuten pro Spieler bei wechselnden Farben gespielt. Der erste Farbwechsel hängt von der Farbverteilung in der Pokal-Partie ab. Ist nach den drei Blitzpartien noch keine Entscheidung gefallen, entscheidet die nächste gewonnene Blitzpartie, wobei insgesamt maximal 10 Partien zu spielen sind. Ist dann noch immer keine Entscheidung gefallen, entscheidet das Los. Sind beide Spieler einverstanden, kann nach den ersten drei Blitzpartien die Bedenkzeit auf jeweils 5 Minuten pro Spieler verkürzt werden. Die getroffene Abmachung gilt dann für alle noch zu spielenden Partien und ist auf der Ergebnismeldung von beiden Spielern zu dokumentieren.

2.5 Experimentierklausel

Der Bezirksspielleiter wird ermächtigt, die genannten Einzelturniere unter Abweichung von den vorstehenden Regelungen auch in anderer Form durchzuführen, insbesondere mit anderen Bedenkzeiten oder Turniermodi. Etwaige in vorausgegangenen Turnieren erworbenen Vorberechtigungen sollen hierbei jedoch berücksichtigt werden.

Abschnitt III. Mannschaftmeisterschaften

3.1 Gliederung der Ligen, Sollstärke

Die Schwäbischen Mannschaftsmeisterschaften werden in der

- Schwabenliga I
- Schwabenliga II Gruppe Nord
- Schwabenliga II Gruppe Süd

ausgetragen.

In der Gruppe Nord spielen Mannschaften aus den Kreisverbänden Nordschwaben und Augsburg, in der Gruppe Süd spielen Mannschaften aus den Kreisverbänden Südschwaben und Mittelschwaben.

In jeder Schwabenliga spielen in der Regel acht Mannschaften (Sollstärke).

3.2 Mannschaftsstärke

Ein Verein muss für jede Mannschaft acht Stammspieler mit den Meldenummern 1 bis 8 und kann bis zu zehn Ersatzspieler mit den Meldenummern 9 bis 18 sowie zwei weitere Ersatzspieler mit den Meldenummern 19 und 20 melden. Mit den Meldenummern 19 und 20 dürfen nur Spieler gemeldet werden und sind dann spielberechtigt, wenn sich unter den Meldenummern 1 bis 20 zwei Spieler befinden, die im gesamten Spieljahr nach den Regeln der Schwäbischen Schachjugend der Altersklasse U 18 oder jünger angehören.

3.3 Anmeldung der Mannschaften

1. Jeder Kreisverband meldet seine teilnahmeberechtigten Mannschaften (Aufsteiger aus dem jeweiligen Kreisverband) bis zum 31. Juli des betreffenden Jahres beim zuständigen Spielleiter des Bezirksverbandes an.
2. Jeder Verein meldet seine teilnahmeberechtigten Mannschaften, sofern sie nicht Aufsteiger aus einem Kreisverband sind, ebenfalls bis zum 31. Juli des betreffenden Jahres beim zuständigen Spielleiter des Bezirksverbandes an.
3. Mannschaften, die von ihren Vereinen nicht bis zum 31.07. des betreffenden Jahres angemeldet wurden, werden gestrichen und es rückt die nächstplatzierte, spielbereite Mannschaft aus der Liga nach, in die die gestrichene Mannschaft im Falle eines Abstiegs absteigen würde.
4. Mannschaften, die ihre Anmeldung nach dem 31.07. und vor dem 31.08. des betreffenden Jahres zurückziehen, werden in die nächstuntere Liga zurückgestuft und es rückt die nächstplatzierte, spielbereite Mannschaft dieser Liga nach.

3.4 Mannschaftsmeldung

1. Sämtliche Mannschaftsmeldungen müssen bis zum 31. August des betreffenden Jahres beim zuständigen Spielleiter eingegangen sein.
2. Mannschaften, deren Mannschaftsmeldung nicht bis zum 31.08. des betreffenden Jahres beim zuständigen Spielleiter eingegangen sind, werden gestrichen, und es rückt eine Mannschaft aus der Liga nach, in die die gestrichene Mannschaft im Falle eines Abstieges abgestiegen wäre.
3. Die in der Mannschaftsmeldung angegebene Reihenfolge von Stamm- und Ersatzspielern ist für die gesamte Spielsaison verbindlich und darf nicht geändert werden. Die gemeldeten Spieler dürfen nicht zugleich als Stammspieler in einer auf höherer Ebene spielenden Mannschaft gemeldet sein. Nachmeldungen sind nicht erlaubt.
4. Eine Mannschaftsmeldung hat die folgenden Angaben zu enthalten:
 - a) Name, Vorname, Geburtsjahr und DWZ-Zahl der Spieler
 - b) Kennzeichnung des Mannschaftsführers
 - c) Anschrift des Spiellokals für Heimspiele (mit Telefonnummer)
 - d) Tag und Dauer des Spielabends (falls in einem anderen Spiellokal gespielt wird, dessen Anschrift und Telefonnummer)
 - e) Kontaktadresse der Mannschaft (i. d. R. des Mannschaftsführers)
 - f) Auskunft, wenn gleichzeitige Austragung von Heimkämpfen des Vereins in verschiedenen Ligen nicht möglich ist. g) e-mail-Verteiler
5. Der zuständige Spielleiter darf Mannschaftsmeldungen ganz oder teilweise zurückweisen, wenn die DWZ eines Spielers um mehr als 300 höher ist als bei den Spielern, die vor ihm gemeldet worden sind, und der Verein dies nicht begründet hat.
6. Mannschaften, die bei rechtzeitig abgegebener Mannschaftsmeldung nach dem 31.08. des betreffenden Jahres und vor dem 1. Spieltag zurückziehen, werden gestrichen. Die freiwerdenden Plätze werden nicht ersetzt. Die Zahl der Absteiger wird um die Zahl der gestrichenen Mannschaften reduziert. Der Rückzug wird mit einer Geldbuße in Höhe von € 200,-- geahndet.

3.5 Spielplan , Terminierungen

1. Der Spielplan besteht aus den Wettkampfpaarungen ("Paarungstabelle") und den Terminen sämtlicher Runden für die laufende Spielsaison.
2. Der zuständige Spielleiter erstellt den Spielplan und lost die Wettkampfpaarungen aus. Dabei ist der Paarungs-Algorithmus der FIDÉ- Paarungsregeln einzuhalten.
3. Bei der Auslosung dürfen die Paarungstabellen modifiziert werden, um den Ligaspielbetrieb nicht durch vermeidbare Benachteiligungen einzelner Vereine zu belasten. Folgende Punkte sollten u. a. berücksichtigt werden:
 - Heimrechtswechsel bei sich wiederholenden Paarungen
 - Vermeidung grober Unausgeglichenheit in den Reiseentfernungen der Auswärtskämpfe der Vereine
 - Vermeidung von Begegnungen von Mannschaften mit besonders kurzem Reiseweg in der letzten Runde
 - Zusammenlegung oder Trennung von Mannschaftskämpfen eines Vereins in verschiedenen Ligen
4. Sämtliche Wettkämpfe finden am Sonntag statt. Spielbeginn ist 10.00 Uhr.
5. Wettkämpfe können jederzeit einvernehmlich auf einen früheren Termin verlegt werden; bei der letzten Runde ist jedoch die Zustimmung des zuständigen Spielleiters erforderlich. Spielverlegungen auf einen späteren Termin können vereinbart werden, benötigen aber die Zustimmung des zuständigen Spielleiters. Spielverlegungen auf einen Termin nach der letzten Runde sind nicht erlaubt.

3.6 Spielmodus - Bedenkzeit - Durchführung

1. Die Wettkämpfe werden als Rundenturnier ("einfache Punktrunde") gespielt.
2. Die in der Paarungstabelle erstgenannten Mannschaften haben Heimrecht und führen an den Brettern mit gerader Nummer die weißen Steine. Jeder Spieler, der 60 Minuten nach dem angesetzten Spielbeginn am Schachbrett eintrifft, verliert die Partie, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.
3. Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie zuzüglich 30 Sekunden ab dem ersten Zug (Fischerzeit kurz).
4. Der Heimverein sorgt als Ausrichter für die Durchführung des Wettkampfes. Änderungen des Spiellokals sind rechtzeitig (mindestens 3 Tage) vor dem Wettkampf dem Gegner und dem zuständigen Spielleiter mitzuteilen. Ein ausreichender Lotsendienst ist einzurichten

3.7 Mannschaftsaufstellung

1. Die Mannschaft hat in der gemeldeten Reihenfolge anzutreten. Fehlen einzelne Stammspieler, müssen zunächst die verbleibenden Stammspieler aufrücken. Die Ersatzspieler schließen sich entsprechend ihrer gemeldeten Reihenfolge nach dem zuletzt aufgestellten Stammspieler an. Einzelne Bretter dürfen nur dann offen gelassen werden, falls jeweils ein spielberechtigter Spieler benannt wird. Nach Abgabe der Mannschaftsaufstellung darf an einem unbesetzten Brett kein anderer Spieler als der in der Mannschaftsaufstellung angegebene Spieler eingesetzt werden. Es dürfen bis zu vier Bretter offen gelassen werden. Wird ein Brett ohne Namensnennung offengelassen, gelten alle folgenden Spieler als fehlerhafte Aufstellung.
2. Unzulässiger Spielereinsatz
 - a) Spieler, die insgesamt mehr als zweimal in höheren Klassen gespielt haben, sind für eine tiefere Klasse nicht mehr einsatzberechtigt.
 - b) Der Einsatz eines nicht spielberechtigten (=nicht startberechtigten) Spielers und eines nicht mehr einsatzberechtigten Spielers hat den Verlust des gesamten Wettkampfes zur Folge bei gleichzeitiger Aberkennung aller Brettpunkte. Der gegnerischen Mannschaft werden die Mannschafts- und Brettpunkte gutgeschrieben.
 - c) Ein Spieler ist in den Ligen des Bezirksverbands Schwaben nicht spielberechtigt, wenn er am selben Termin in höheren (= übergeordneten) Ligen aufgestellt wird bzw. zum Einsatz kommt. Dies gilt auch, wenn ein Spiel vom angesetzten Termin verlegt wird.
3. Fehlerhafte Aufstellung
 - a) Unter fehlerhafter Aufstellung bzw. Fehlaufstellung versteht man, wenn ein Spieler mit einer höheren Meldenummer vor einem Spieler mit einer niedrigeren Meldenummer aufgestellt wird.
 - a) Die Partie eines Spielers wird als verloren gewertet, wenn an einem Brett vor ihm ein Spieler mit einer höheren Meldenummer eingesetzt wird. Sofern anstelle des Spielers, dessen Partie als verloren gewertet wurde, kein anderer spiel- oder einsatzberechtigter Spieler benannt werden kann, werden auch die folgenden Partien als verloren gewertet.

3.8 Antreten - Nichtantreten

1. Eine Mannschaft gilt als angetreten, wenn bis eine Stunde nach dem festgesetzten Spieltermin mindestens vier Spieler im Spiellokal anwesend sind und die (vollständige!) Mannschaftsaufstellung der gegnerischen Mannschaft oder dem Schiedsrichter übergeben wurde.
2. Tritt eine Mannschaft aus Gründen, die sie selbst zu verantworten hat, nicht an, so hat sie eine Stunde nach dem angesetzten Spieltermin den Wettkampf ohne Mannschafts- und Brettpunkte verloren. Die gegnerische Mannschaft erhält die gesamten Mannschafts- und Brettpunkte. Treten beide Mannschaften nicht an, haben beide den Wettkampf ohne Mannschafts- und Brettpunkte verloren (Mannschaftspunkte: 0:0, Brettpunkte: 0:0). Diese Regelungen gelten ebenfalls für Mannschaften, die Wettkämpfe in eigener Verantwortung absagen.
3. Zum festgesetzten Spieltermin sind die Schachuhren gemäß den FIDE-Regeln in Gang zu setzen. Gilt eine Mannschaft zum festgesetzten Spieltermin als nicht angetreten, werden die Uhren aller ihrer Spieler angestellt. Gelten beide Mannschaften als nicht angetreten, müssen alle Uhren von Weiß in Gang gesetzt werden. In beiden Fällen darf jedoch keiner der anwesenden Spieler einen Zug an seinem Brett ausführen.
4. Spieler, die später als eine Stunde nach dem angesetzten Spieltermin im Spiellokal erscheinen, haben ihre Partie verloren, gelten aber als angetreten
5. Bleiben von beiden Mannschaften dieselben Bretter unbesetzt, so sind die Partien für beide Spieler nach einer Stunde verloren.
6. Geldbußen

Lässt eine Mannschaft, die als angetreten gilt, mehr als ein Brett frei, so hat der Verein für jedes nichtbesetzte Brett eine Geldbuße von € 10,-- an den Bezirksverband zu zahlen. Für Brett 1 und 2 ist in jedem Fall eine Geldbuße von jeweils € 50,-- zu bezahlen. Tritt eine Mannschaft gemäß Nr. 3.8.2 nicht an, oder verzichtet sie auf die Austragung des Wettkampfes, wird sie mit einer Geldbuße von € 200,-- belegt. Nachdem die Geldbuße an den Bezirksverband bezahlt wurde, erhält die angetretene Mannschaft von ihm eine Entschädigung von € 100,--. Wurde der Wettkampf so rechtzeitig abgesagt, dass die andere Mannschaft nicht antreten musste, oder traten beide Mannschaften nicht an, entfällt die Entschädigung. Vereinbarungen von Wettkampfergebnissen, ohne den Mannschaftskampf auszutragen, sind nicht erlaubt. Beide Mannschaften gelten als nicht angetreten und werden mit einer Geldbuße von je € 200,-- belegt. Der Wettkampf wird für beide Mannschaften mit 0:2 Mannschaftspunkten und 0:8 Brettpunkten gewertet.

3.9 Mannschaftsführer

1. Jede Mannschaft muss einen Mannschaftsführer haben. Dieser gilt dem Bezirksverband und den beteiligten Vereinen gegenüber als berechtigt und verpflichtet, in Angelegenheiten, die seine Mannschaft betreffen, bei Vereinbarungen von Wettkämpfen und während derselben für seine Mannschaft zu handeln. Bei Verhinderung des Mannschaftsführers ist ein anderes Mitglied des Vereins verpflichtet, den Mannschaftsführer zu vertreten. Während des Wettkampfes hat er eine neutrale Position zu allen Fragen, die die Partien betreffen, einzunehmen.
2. Bei Mannschaftskämpfen sollen die Mannschaftsführer stets die FIDE-Regeln und die aktuell gültige Turnierordnung des Bezirksverbandes Schwaben mitführen. In Streitfällen sollen sich die beiden Mannschaftsführer um ein gemeinsames Protokoll zum Sachverhalt bemühen.
3. Der Mannschaftsführer darf die Spielberechtigung und Identität der eingesetzten Spieler der gegnerischen Mannschaft überprüfen.
4. Der Mannschaftsführer darf bei einem Remisangebot gefragt werden, ob es angenommen werden soll, er darf gefragt werden, ob ein Remisangebot ausgesprochen werden soll, er darf von sich aus einen Spieler seiner Mannschaft auffordern, ein Remisgebot abzugeben. In allen Fällen muss sich der Mannschaftsführer darauf beschränken, einen kurzen Hinweis zu machen, der nicht als Partiekommentar oder Stellanalyse ausgelegt werden kann. Diese besondere Befugnis des Mannschaftsführers ist nicht beliebig delegierbar, zu jedem Zeitpunkt darf nur eine einzige, dem Gegner benannte Person, diese Befugnis ausüben.

3.10 Wettkampfleitung

1. Bei allen Mannschaftskämpfen übernimmt der Mannschaftsführer der Heimmannschaft die Schiedsrichterfunktion.
2. Reklamiert ein Spieler in einem Mannschaftskampf remis nach den FIDE-Regeln über die Endspurtphase, so ist Anhang G der FIDE-Regeln anzuwenden, d.h. die Partie ist beendet und auf der Ergebnismeldung wie eine Hängepartie zu vermerken. Die Entscheidung über das Ergebnis der Partie trifft der zuständige Spielleiter endgültig.
3. Ist in der Partie des Mannschaftsführers ein er Mannschaft eine Schiedsrichterentscheidung zu treffen, muss der Spieler seine Befugnisse als Schiedsrichter vorübergehend auf den Mannschaftsführer der Gastmannschaft, und falls dieser nicht anwesend ist, an ein anderes Mitglied seiner Mannschaft übertragen.
4. Hat der Mannschaftsführer der Heimmannschaft in einem Streitfall erst nach aufwendiger Erhebung bzw. Überprüfung von Tatsachen zu entscheiden, darf er für die Dauer seiner Tätigkeit als Schiedsrichter die Schachuhr in seiner eigenen Partie anhalten. Beträgt seine Restbedenkzeit in seiner laufenden Partie weniger als zehn Minuten und ist gerade kein Vertreter anwesend, darf er bei jeder seiner Schiedsrichterentscheidungen die eigene Schachuhr anhalten.
5. Endgültige (d.h. nicht anfechtbare) Entscheidungen gemäß der FIDE-Regeln darf nur der zuständige Spielleiter treffen.

3.11 Wettkampfwertung

1. Gewertet wird zunächst nach Mannschaftspunkten. Die Mannschaftspunkte hängen von den erzielten Brettpunkten ab. Die folgenden Festlegungen gelten auch für Mannschaften, die nicht vollzählig angetreten sind.
 - 2 Mannschaftspunkte bei 4½ oder mehr Brettpunkten
 - 1 Mannschaftspunkt bei 4 Brettpunkten
 - 0 Mannschaftspunkte bei 3½ oder weniger Brettpunkten
2. Rangfolge bei Punktgleichheit
Ist nach Durchgang aller Wettkämpfe die Summe der Mannschaftspunkte gleich, so entscheidet die Anzahl der insgesamt erzielten Brettpunkte über die Rangfolge. Besteht auch hier Gleichstand, werden folgende Kriterien der Reihe nach angewendet, um über die Rangfolge zu entscheiden: Wenn in der Wertung einer Mannschaft Punkte aus kampflosen 8:0 Ergebnissen enthalten sind, werden sowohl diese Brettpunkte als auch die von wertungsgleichen Mannschaften gegen den (die) betreffenden Gegner erzielten Brettpunkte gestrichen.
Bei weiterem Gleichstand:
A) Zwei Mannschaften sind punktgleich:
Das Ergebnis der direkten Begegnung entscheidet; endete diese unentschieden, wird die Berliner Wertung herangezogen. Besteht dann immer noch Gleichstand, zählt die erste Gewinnpartie in der

direkten Begegnung (Reihenfolge der Bretter Nr. 1 bis 8). Endeten alle Partien remis, entscheidet das Los.

B) Mehr als zwei Mannschaften sind punktgleich:

Aus den direkten Begegnungen entscheiden der Reihe nach

- a) die Mehrheit der Mannschaftspunkte
- b) die Mehrheit der Brettpunkte
- c) die Mehrheit der Gewinnpartien

Scheiden nach diesen Wertungen Mannschaften aus, so beginnt der Vergleich zwischen den verbleibenden Mannschaften wieder mit dem ersten Kriterium. Bleiben danach zwei Mannschaften übrig, findet der Vergleich nach den Kriterien von Buchst. A) statt.

3.12 Ergebnismeldung

1. Der Heimverein meldet das Wettkampfergebnis am Tag des Wettkampfes bis spätestens 18.00 Uhr auf elektronischem Wege. Gleichzeitig sind Proteste und Anträge auf Remis nach Anhang G der FIDE-Regeln anzukündigen. Der Antrag ist innerhalb einer Woche zu begründen.
2. Bis zum Saisonende müssen von den Mannschaftsführern die Spielberichtskarten und von den Spielern die Partiemitschriften aufbewahrt werden. Auf Verlangen sind diese dem Spielleiter vorzulegen.
3. Unterlässt der Heimverein die Ergebnismeldung, oder meldet er zu spät, kann der Spielleiter eine Geldbuße zwischen € 10,-- und € 25,-- verhängen.

3.13 Aufstieg und Abstieg

1. Aufstieg
Die erstplatzierte Mannschaft in der Rangliste einer Schwabenliga nach der letzten Wettkampfrunde ist grundsätzlich aufstiegsberechtigt.
Der Aufstieg aus der Schwabenliga I erfolgt in die zuständige Bayerische Liga. Die Anzahl der Aufsteiger richtet sich nach den Bestimmungen des BSB.
Aufsteiger in die Schwabenliga I ist jeweils eine Mannschaft aus der Schwabenliga II Gruppe Nord bzw. Gruppe Süd. Aufsteiger in eine Gruppe der Schwabenliga II ist jeweils eine Mannschaft aus den zugeordneten Kreisverbänden (s. 3.1).
2. Abstieg
Die letztplatzierte Mannschaft in der Rangliste einer Schwabenliga nach der letzten Wettkampfrunde steigt immer ab. Der Abstieg aus der Schwabenliga I erfolgt in die für den Verein zuständige Schwabenliga II. Der Abstieg aus der Schwabenliga II erfolgt in den für den Verein zuständigen Kreisverband.
3. Anzahl der Absteiger - Sollstärke der Ligen
Pro Liga steigen nicht mehr als drei Mannschaften ab. Der Abstieg von drei Mannschaften tritt erstmals in Kraft, wenn eine Liga in einer Spielzeit aus mehr als acht Mannschaften bestand. Enthält die Liga weiterhin mehr als acht Mannschaften, wird in den folgenden Spieljahren der Abstieg von drei Mannschaften so lange beibehalten, bis wieder die Zahl von acht Mannschaften (Sollstärke) je Liga erreicht worden ist.
4. Mehrere Mannschaften eines Vereins in einer Liga
Grundsätzlich ist es den Vereinen gestattet, mit mehreren Mannschaften in einer Schwabenliga zu spielen. Hier gelten dieselben Bestimmungen wie für andere Mannschaften auch. Der Aufstieg in eine bayerische Liga wird nach Maßgabe der bayerischen Turnierordnung geregelt.

Abschnitt IV. Mannschaftspokal

1. Der Mannschaftspokal des Bezirksverbandes wird im knockout-System ausgetragen.
2. Teilnahmeberechtigt sind beliebig viele Mannschaften eines Vereins
3. Der zuständige Spielleiter legt den Terminrahmen, wobei die ersten zwei Runden - bei mehr als vier teilnehmenden Mannschaften - an zentralen Spielorten ausgetragen werden sollen. Die gemeldeten Mannschaften werden dann dem Spielort zugeordnet, der verkehrstechnisch vertretbar ist, im Härtefall dem sie verkehrstechnisch am Nächsten sind (bei Entfernungen von 70km und mehr) und gegen andere Mannschaften des betreffenden Spielortes gelost. Die Spielorte werden erst festgelegt, nachdem die Meldungen der teilnehmenden Mannschaften eingegangen sind. Damit können die ersten zwei Runden an einem Spieltag durchgeführt werden. Nach Möglichkeit sind dabei Paarungen kreisgleicher Mannschaften zu vermeiden. Alle weiteren Runden werden dann nach dem K.O.-System mit frei zugelosten Gegnern ausgetragen. Nach Möglichkeit kann der Spielleiter auch in diesen Runden zentrale Spielorte bestimmen. Hierbei sollte aber auch die verkehrstechnische Anbindung berücksichtigt werden.

4. Die Karenzzeit für Nichtanwesenheit beträgt 30 Minuten. Nach Überschreiten der Karenzzeit geht die entsprechende Partie kampflos verloren.
5. Die Mannschaftsstärke beträgt vier Spieler, die in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden können. Spieler dürfen aber nur jeweils in einer Mannschaft eingesetzt werden. Ein Wechsel nach dem ersten Einsatz für eine Mannschaft in eine andere ist auf schwäbischer Ebene nicht erlaubt. Eine Mannschaft mit weniger als zwei Spielern gilt als nicht angetreten und hat eine Geldbuße von € 100,-- an den Bezirksverband zu zahlen. Die gegnerische Mannschaft erhält € 50,-- als Entschädigung.
6. Ohne Angabe von Gründen kann auf den Wettkampf zu Gunsten des Gegners verzichtet werden. Die gegnerische Mannschaft und der Spielleiter sind davon mindestens drei Tage vor dem angesetzten Termin zu verständigen. Eine verspätete Absage gilt als nicht angetreten.
7. Der in der Paarung erstgenannte Verein hat Heimrecht und führt an den Brettern 2 und 3 die weißen Steine, an den anderen Brettern die schwarzen Steine.
8. Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 90 Minuten für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie zuzüglich 30 Sekunden ab dem ersten Zug (Fischerzeit kurz).
9. Gewertet wird der Mannschaftssieg. Bei Gleichstand nach Brettpunkten entscheidet das vorderste Gewinnbrett, enden alle Partien remis, entscheidet das Los.
10. Der Sieger erhält den Titel "Mannschaftspokalsieger von Schwaben" des betreffenden Jahres und einen Pokal.

Abschnitt V. Blitz- und Schnellschach

Die Modi werden von den Spielleitern festgelegt. Unter Berücksichtigung von Erfahrungen der Vorjahre können Meisterschaften zusammengefasst werden (z. B. Einzelturnier mit Mannschaftswertung anstelle von getrennten Turnieren).

Dokumentenhistorie:

Version	Stand	Geänderte Kapitel	Änderung genehmigt in der Hauptversammlung
2.7	25.07.2026	3.2	25.07.2026
2.6	19.07.2025	2.2, 2.3	19.07.2025
2.5	22.07.2023	1.2 neu, 1.9, 2.5 neu, 4.4.6 gestrichen	22.07.2023
2.4	23.07.2022	1.2	23.07.2022
2.3	07.07.2019	2.1.3, 2.4.4, 3.6.3, 3.8.6, 4.9	07.07.2019
2.2	07.07.2018	1.7.4 (Neu) und 3.11.2	07.07.2018
2.1	08.07.2017	Kapitel 2 Schiedsgericht (Anpassung an neue Satzung)	
1.3	25.07.2016	4.7.2	16.07.2016
1.2	09.06.2014	3.1 und 5	09.06.2014
1.1	15.12.2012		
1.0		Neufassung Hutter	

Redaktion: Harry Riegger, Eckhardt Frank, Otto Helmschrott