

VORARLBERGER SCHACHVERBAND

TURNIER- UND WETTKAMPFORDNUNG

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

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

Inhaltsverzeichnis

1	ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	2	5.4	Betriebsschachmannschaftswertung.....	10
			5.5	Landesblitzmannschaftswertung	10
2	TEILNAHMEBERECHTIGUNG	2	6	SCHIEDSGERICHT und PROTESTE.....	10
2.1	Meisterschaften auf Bundesebene	2	6.1	Schiedsgericht und Instanzen	10
2.2	Meisterschaften auf Landesebene	2	6.2	Proteste	10
2.3	Altersbegrenzungen	2	7	ELO-WERTUNG	10
2.4	Anmeldung	2	7.1	Nationale Turniere	10
2.5	Datenänderung und Abmeldung	2	7.2	Auswertung zur Internationalen Elo-Liste...	10
2.6	Stamm- und Gastspieler.....	3	8	ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS	10
3	NENNGELD, REUEGELD UND PREISE...	3	9	ANHÄNGE.....	12
4	EINZELTURNIERE	3	9.1	Anhang A zur TuWO – Mannschaftsführer	12
4.1	Einzelturniere des VSchV	3	9.2	Anhang B zur TuWO – Spezielle FIDE- Regeln	12
4.2	Bedenkzeit, Partieformulare	3	9.3	Anhang C zur TuWO – Schachuhren.....	15
4.3	Wertung	3	9.4	Anhang D zur TuWO – Gebühren, Pönalen	17
4.4	Rücktritt	4	9.5	Anhang E zur TuWO – Nachwuchs-LEM...	19
4.5	Teilnahmeberechtigung und Durchführung	4	9.6	Anhang F zur TuWO – Rallye-Reglement..	21
4.6	Qualifikation für Bundesbewerbe	5	9.7	Anhang für Kader, Training und Förderg....	21
5	MANNSCHAFTSTURNIERE.....	5	9.8	Anhang für gemein. LMM-Schlussrunde	25
5.1	Mannschaftsturniere des VSchV	5			
5.2	Landesmannschaftsmeisterschaft (LMM) ..	5			
5.3	Vorarlberg-Cup und Nachwuchscup	8			

**Durch diese Fassung der TUWO vom 21.2.2018 sind alle früheren Bestimmungen außer Kraft gesetzt.
Diese TUWO gilt ab Saison 2018/2019.**

1 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

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

2 TEILNAHMEBERECHTIGUNG

2.1 Meisterschaften auf Bundesebene

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

2.2 Meisterschaften auf Landesebene

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

2.3 Altersbegrenzungen

U8, U10, U12, U14, U16, U18 Mädchen und Burschen.

55+ Seniorinnen und 60+ Senioren (neu von FIDE 50+ und 65+)

2.4 Anmeldung

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

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

2.5 Datenänderung und Abmeldung

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

2.6 Stamm- und Gastspieler

- 2.6.1 Ein Spieler kann nur für einen Verein und damit auch nur für einen Landesverband eine Stammspielerberechtigung besitzen.
- 2.6.2 Ein Spieler kann zusätzlich für einen Verein eine Gastspielereigenschaft besitzen. Dies ist möglich, wenn er seine Stammspielereigenschaft bei einem Mitgliedsverein des VSchV oder bei einem Verein eines anderen Landesverbandes hat.
- 2.6.3 Ein Spieler ist jedoch innerhalb der Mannschaftsbewerbe des VSchV (LMM und Cup) entweder nur als Stammspieler oder nur als Gastspieler spielberechtigt. Ist er bei zwei Vereinen in Mannschaftskadern aufgestellt, so sind nur die Nennungen jenes Vereines gültig, bei dem er als Gastspieler gemeldet ist. Allerdings kann er trotzdem seine Stammspielereigenschaft in überregionalen Bewerben wie Bundesligen ausüben.

3 NENNGELD, REUEGELD UND PREISE

- 3.1 Der VSchV kann die Teilnahme an einem Bewerb von der Erlegung eines Nenn- oder Reuegeldes abhängig machen.
- 3.2 Es steht im Ermessen des VSchV, Geld- und/oder Sachpreise bzw. Urkunden oder Pokale auszuschreiben, welche auch an eine Mitgliedschaft bei einem Mitgliedsverein des VSchV gebunden werden können.

4 EINZELTURNIERE

4.1 Einzelturniere des VSchV

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

- LEM Herren
- LEM Damen
- LEM Burschen und Mädchen U08 bis U18 (Details siehe Anhang 9.5)
- LEM Senioren 60+ für Männer bzw. 55+ für Frauen
- LEM Blitzschach
- LEM Schnellschach
- Schacholympiade U08 bis U16
- Vorarlberger Schach-Rallye (Details siehe Anhang 9.6)
- Firmenmeisterschaft
- weitere Turniere (Open und Rundenturniere) nach Bedarf und Möglichkeiten

4.2 Bedenkzeit, Partieformulare

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

4.3 Wertung

Bei Punktegleichheit in Einzelbewerben entscheiden die Kriterien laut ÖSB-TUWO § 4 (ausgenommen der StICKkampf) über Qualifikationen und unteilbare Sachpreise. Eine Entscheidung durch StICKkampf muss detailliert in die Turnierausschreibung aufgenommen werden.

4.4 Rücktritt

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

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

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

In einem Turnier mit Schweizer System wird der Spieler nach seinem Ausscheiden nicht mehr ausgelost. Bei vorzeitigem Ausscheiden ohne entsprechenden Grund kann der Spieler vom Vorstand des VSchV für die nächsten zwei Jahre für diesen oder ähnliche Bewerbe gesperrt werden.

4.5 Teilnahmeberechtigung und Durchführung

4.5.1 LEM Herren

Der Bewerb wird mit einer vom Vorstand des VSchV zu bestimmenden Teilnehmerzahl und nach einem von ihm festzulegenden Modus ausgetragen. Die **Teilnahmekriterien** werden ebenfalls - abhängig von der Turnierform - vom Vorstand des VSchV festgelegt. In diesem Zusammenhang kann auch die Wertung der LEM aus der Schlussrangliste eines geeigneten OPENs vorgesehen werden.

4.5.2 LEM Damen

Der Bewerb wird mit einer vom Vorstand des VSchV in Absprache mit der Damenschachreferentin zu bestimmenden Teilnehmerzahl und nach einem von ihm festzulegenden Modus ausgetragen. Die **Teilnahmekriterien** werden ebenfalls - abhängig von der Turnierform - vom Vorstand des VSchV festgelegt. In diesem Zusammenhang kann auch die Wertung der LEM aus der Schlussrangliste eines geeigneten OPENs vorgesehen werden.

4.5.3 LEM Senioren

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

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

4.5.4 LEM Blitzschach (LBM)

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

4.5.5 LEM Schnellschach

Die Teilnahme steht allen Spielern der Mitgliedsvereine des VSchV offen. Dieser Bewerb wird im Rahmen des Dreikönigsturniers ausgeschrieben und ausgetragen. Der bestplatzierte Spieler eines Mitgliedsvereins des VSchV mit Wohnsitz in Vorarlberg erhält den Titel "Vorarlberger Schnellschachmeister".

4.5.6 LEM für Nachwuchs U08 bis U18

siehe TuWO-Anhang E

4.5.7 Schacholympiade

Durchführung nach speziellem Reglement.

4.5.8 Vorarlberger Schach-Rallye

Die Vorarlberger Schach-Rallye ist eine Gesamtwertung von mehreren Turnieren innerhalb eines Spieljahres in den Altersklassen U10 und U16. Die Altersklasseneinteilung erfolgt nach dem Alter zu Beginn des Spieljahres. Es gibt eine Einzel- und eine Vereinswertung. Termin und Modus der Turniere, welche zur Vorarlberger Schach-Rallye gewertet werden, werden vom Vorstand des VSchV in Absprache mit dem jeweiligen Veranstalter festgelegt.

Details siehe aktuell im Anhang F.

4.5.9 Betriebsschachmeisterschaft

An diesem Bewerb können auch Personen teilnehmen, welche nicht bei einem Schachverein angemeldet sind. Er wird in Form eines Blitzturniers ausgetragen, wobei jene Teilnehmer, welche bei

einem Schachverein angemeldet sind, und jene, welche „nur“ Hobbyspieler sind, getrennt gewertet werden können. Es gibt eine Einzel- und eine Firmenwertung. Termin und Modus des Turniers werden vom Vorstand des VSchV in Absprache mit dem jeweiligen Veranstalter festgelegt.

4.6 Qualifikation für Bundesbewerbe

Der (die) jeweils Erstplatzierte der Landeseinzelmeisterschaften qualifiziert sich für die österreichischen Meisterschaften bzw. Staatsmeisterschaften, sofern er (sie) die Teilnahmekriterien erfüllt. Wird keine Landesmeisterschaft durchgeführt, entscheidet der Vorstand des VSchV in Abstimmung mit dem jeweiligen Referenten.

Qualifikation zur ÖM U8 bis U18 siehe TuWO-Anhang E.

5 MANNSCHAFTSTURNIERE

5.1 Mannschaftsturniere des VSchV

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

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

Der Sieger erhält jeweils den Meistertitel seiner Klasse.

5.2 Landesmannschaftsmeisterschaft (LMM)

5.2.1 Klassen

(In absteigender Reihenfolge):

- Landesliga
- A-Klasse
- B-Klasse
- C-Klasse

5.2.2 Bedenkzeit:

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

5.2.3 Wertung:

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

5.2.4 Rücktritt:

Tritt eine Mannschaft von einem Bewerb zurück, werden alle ihre Ergebnisse aus der Tabelle gestrichen.

5.2.5 Teilnahmeberechtigung:

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

5.2.6 Anzahl der Mannschaften:

Liga und A-Klasse: 12 Mannschaften
B-Klasse: 12 Mannschaften
C-Klasse: bis max. 14 Mannschaften eine C-Klasse, bei mehr Nennungen Teilung möglich.

5.2.7 Mannschaftsstärke:

Liga und A-Klasse: 6 Spieler
B- und C-Klassen: 4 Spieler

5.2.8 Modus:

vollrundes Turnier in allen Klassen

5.2.9 Meldungen:

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

Die Mannschaftsnamen bestehen aus dem Vereinsnamen und einer aufsteigenden Mannschaf-
nummer pro Verein. „Höhere“ Mannschaften eines Vereins, das sind jene in höheren Klassen, haben
niedrigere Mannschafsnummern.

Es sind mehrere Mannschaften pro Verein in einer Klasse möglich.

5.2.10 Mannschaftskader:

Der Kader einer Mannschaft kann bis 14 Spieler umfassen. Werden Spieler U20 mit österr. Nationalität eingesetzt, kann auf max. 16 Spieler erhöht werden.

5.2.10.1 Die Reihung der Spieler in den Kaderlisten hat in der Landesliga nach der FIDE-Elozahl vom 1. Sept. zu erfolgen, so dass jeder Spieler maximal 200 Elo-Punkte mehr als jeder vor ihm gereichte Spieler hat. Hat ein Spieler keine FIDE-Elozahl, wird an deren Stelle seine nationale Elo-Zahl vom 1. Juli verwendet. Fehlen beide Elo-Zahlen und in begründeten Sonderfällen, kann die Landesspielleitung für einen Spieler eine fiktive Elo-Zahl bestimmen, mit welcher der Spieler in der Kaderliste gereicht wird. In den übrigen Klassen hat die Reihung nach denselben Kriterien nach der nationalen Elozahl vom 1. Juli zu erfolgen.

5.2.10.2. Die Kaderliste ist nach dem Start der 1. Runde unveränderlich. Die Landesspielleitung kann aber in begründeten Sonderfällen auch während des laufenden Bewerbes Änderungen in einer Kaderliste genehmigen, jedoch nur unterhalb der Landesliga.

5.2.10.3 Starten für einen Verein zwei oder mehr Mannschaften in derselben Klasse, muss der Elo-Durchschnitt der ersten 6 Spieler (in den B- und C-Klassen der ersten 4 Spieler) der Mannschaftskader höher sein als der entsprechende Elo-Durchschnitt der niedrigeren Mannschaften des Vereines in derselben Klasse.

5.2.10.4 Die ersten 6 Spieler eines Mannschaftskaders (in den B- und C-Klassen die ersten 4 Spieler) sind nicht mehr in einer niedrigeren Mannschaft desselben Vereines spielberechtigt, auch wenn zwei Mannschaften eines Vereines in der gleichen Klasse spielen.

5.2.11 Mannschaftsaufstellung:

5.2.11.1 Die Mannschaftsaufstellung wird von der Reihenfolge der Spieler auf der Mannschaftskaderliste bestimmt. Fallen Spieler aus, so muss in der Reihenfolge des Kadernachgerückt werden, also „starre Liste“.

Die Mannschaftsaufstellungen sind von den Mannschaftsführern bis spätestens 10 Minuten vor Spielbeginn am Spielort bekanntzugeben, wobei eine telefonische Meldung an den gegnerischen Mannschaftsführer zulässig ist.

Ein Wettkampf gilt als gespielt, wenn mindestens 50% der Spieler jeder Mannschaft angetreten sind und einen Zug ausgeführt haben.

Ein Wettkampf ist örtlich unteilbar.

Ist eine Mannschaft oder ein einzelner Spieler einer Mannschaft durch nachweislich höhere Gewalt oder durch unbeeinflussbare Verkehrsverhältnisse daran gehindert, rechtzeitig zum Spieltermin zu erscheinen, und wurden die Mannschaftsführer vor Wettkampfbeginn darüber informiert, dann können die beiden Mannschaftsführer im Einvernehmen festlegen, wann der gesamte Wettkampf oder die betroffenen Partien beginnen.

5.2.11.2 Verstößt eine Mannschaft gegen diese Bestimmungen, werden die Ergebnisse aller Spieler, die an falschen Brettern eingesetzt wurden, kontumaziert. Für die Elo-Wertung werden die am Brett gespielten Ergebnisse herangezogen.

5.2.12 Spieltermine und Ergebniserfassung:

Spieltermin ist jeweils Freitag, 19:30 Uhr.

Die Kontumazzeit beträgt 30 Minuten. Um 19:30 Uhr werden vom Mannschaftsführer der Heimmannschaft alle Uhren in Gang gesetzt. Weiß muss nicht ziehen, bevor der Gegner am Brett ist, kann aber die Uhr von Schwarz erst in Gang setzen, nachdem er einen Zug verbindlich im Partieformular notiert hat.

Die Spieler und die Ergebnisse sind jeweils bis zum Samstag 11 Uhr auf der Homepage zu erfassen.

Verantwortlich dafür ist der jeweilige Mannschaftsführer des Heimvereins.

Die letzte Runde kann gemeinsam in einem großen Lokal ausgetragen werden. Dann wird die erste Runde der Auslosung als letzte gespielt, damit sich Heim/Auswärts ausgleichen. Details siehe Anhang „Gemeinsame LMM-Schlussrunde“.

5.2.13 Spielort:

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

5.2.14 Farbbestimmung der Partien:

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

5.2.15 Mannschaftsführer:

siehe Kapitel 10.1 im Anhang.

5.2.16 Wettkampforganisation

Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft oder eine allenfalls von ihm beauftragte Person ist für die Organisation des Wettkampfes verantwortlich.

Er hat für ein Spiellokal mit passenden Spielbedingungen (Tische und Stühle mit genügend Platz, Licht, Heizung, Lüftung, Ruhe, Geruchsverhältnisse und andere Bedingungen) zu sorgen, dieses mindestens 15 Minuten vor Wettkampfbeginn zu öffnen, die benötigten Materialien (Schachbretter, Partieformulare, Ergebnistabelle) rechtzeitig, d.h. vor der Öffnung, aufzustellen, die Uhren einzustellen, die Ergebnistabellen zu führen und auf besondere Vorkommnisse (z.B. Ausfall einer Uhr) zu reagieren.

Weiters soll er vor Beginn des Wettkampfes auf die örtlichen Gegebenheiten (WC-Anlagen, Raucherbereiche) und allenfalls Verpflegungsmöglichkeiten sowie auf die Handy-Regelung hinweisen. Er hat den Wettkampf pünktlich zu starten und die Uhren an unbesetzten Brettern in Gang zu setzen. Nach Ende des Wettkampfes ist er für die korrekte und fristgerechte Erfassung der Spieler und der Partieergebnisse auf der Homepage verantwortlich.

5.2.17 Partieformulare

Es besteht Schreibzwang. Die ausgefüllten Partieformulare sind vom Spieler aufzubewahren und im Falle eines Protestes zur Verfügung zu stellen.

Bei Verwendung von Durchschreibeformularen ist das Original der Turnierleitung zu übergeben.

5.2.18 Gültigkeit einer Partie

Eine Partie ist für die ELO-Wertung nur gültig, wenn beide Partierspieler am Spielort anwesend sind und jeder mindestens einen Halbzug durchgeführt hat.

Beginnt ein aufgestellter Spieler mit seinem ersten Zug nicht innerhalb der Kontumazzeit, verliert er die Partie. Der Spieler ist trotzdem bei der Ergebniseingabe zu erfassen und das Resultat mit 1:K („Kontumaz“) bzw. K:1 einzutragen. Ist auch sein Gegner nicht anwesend, lautet das Ergebnis K0:K0, außer im Fall der fristgerechten Abmeldung (24 Stunden vorher, siehe Punkt Pönalien), wo der Gegner des abgemeldeten Spielers nicht anwesend sein muss und die Partie dennoch zu seinen Gunsten 1:K gewertet wird.

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

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

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

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

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

5.2.21 Abstieg in der LMM

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

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

5.2.22 Aufstieg in der LMM

A-Klasse: Die zwei besten Mannschaften steigen in die Liga auf.
B-Klassen: Die zwei besten Mannschaften steigen in die A-Klasse auf.
C-Klassen: Die zwei besten Mannschaften steigen in die B-Klasse auf; wird die C-Klasse geteilt geführt, steigt die jeweils beste Mannschaft geteilten C-Klassen in die B-Klasse auf.

5.2.23 Aufstiegsverzicht/Ausfall

Verzichtet eine spielberechtigte Mannschaft in der Liga oder A-Klasse auf die Teilnahme, so hat der Verein spätestens 10 Tage vor der Herbstversammlung die Landesspielleitung des VSchV und die Mannschaft zu verständigen, welche durch den Verzicht die Spielberechtigung erhält. Diese hat eine Bedenkzeit von 5 Tagen, damit Zeit bleibt, allenfalls wieder die nächste Mannschaft zu verständigen. Die Spielberechtigung wird in folgender Reihenfolge vergeben: bestplatzierten Absteiger der höheren Klasse, dann der Drittplatzierte der tieferen Klasse, dann der nächste Absteiger der höheren Klasse, dann der Viertplatzierte der tieferen Klasse, usw.

Beim Nachrücken von Mannschaften der C-Klassen ist bei geteilter Ligaführung allenfalls ein Stichkampf zwischen den beiden jeweils Zweitplatzierten auszutragen.

5.2.24 Handy-Regel

Während eines Spiels ist es einem Spieler verboten, ein Mobiltelefon, andere elektronische Kommunikationsmittel oder ein Gerät, das geeignet ist, einer Person Schachzüge vorzuschlagen, in die Turnierräumlichkeiten mitzunehmen.

Für unsere Turniere übernehmen wir die Empfehlung des ÖSB, der den FIDE-Art. 11.3 wie folgt erleichtert: In Abänderung von FIDE sind Mobiltelefone im Turniersaal erlaubt, müssen aber ausgeschaltet sein.

5.3 Vorarlberg-Cup und Nachwuchscup

5.3.1 Bedenkzeit: 25 min auf Klappe

5.3.2 Wertung;

- a) die Mannschaftspunkte (2 für Sieg, 1 für Unentschieden, 0 für Niederlage)
- b) die Brettunkte (1 für Sieg, ½ für Remis, 0 für Niederlage)
- c) die Sonneborn-Berger Wertung auf der Grundlage der Partiepunkte
- d) das Resultat der direkten Begegnung, gewertet nach Mannschaftspunkten
- e) ein einrundiger Blitzstichkampf mit Farbwechsel und gleicher Mannschaftsaufstellung
- f) nötigenfalls Wiederholung von e) bis zur Entscheidung

5.3.3 Rücktritt

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

5.3.4 Anzahl der Mannschaften: maximal 32

5.3.5 Mannschaftsstärke: 4 Spieler

5.3.6 Modus:

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

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

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

5.3.7 Meldungen:

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

5.3.8 Mannschaftskader:

Der Mannschaftskader gilt für einen Spieltermin und ist eine starre Liste mit Spielern und Ersatzspielern in beliebiger Reihenfolge. Jene Spieler, die im laufenden Cup-Bewerb bereits für eine bestimmte Mannschaft gespielt haben, sind in den folgenden Runden nur noch in dieser spielberechtigt.

Beim Nachwuchscup ist die Altersgrenze U18.

5.3.9 Mannschaftsaufstellung:

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

5.3.10 Spieltermin und Ergebniserfassung:

Vorarberg-Cup:

Spieltermin ist jeweils Freitag, 19:30 Uhr

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

Nachwuchs-Cup:

Spieltermin ist jeweils Samstag, 14 Uhr.

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

5.3.11 Spielort:

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

5.3.12 Farbbestimmung der Partien:

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

5.3.13 Gruppeneinteilung Vorarlberg-Cup:

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

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

Gruppe K = A1 + C2 + E1 + G2 Gruppe L = B1 + D2 + F1 + H2
Gruppe M = A2 + C1 + E2 + G1 Gruppe N = B2 + D1 + F2 + H1

Halbfinale:

Gruppe O = K1 + L2 + M1 + N2 Gruppe P = K2 + L1 + M2 + N1

Finale: O1 + P2 + P1 + O2

5.3.14 Gruppeneinteilung Nachwuchs-Cup:

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

5.3.15 Mannschaftsführer und Wettkampforganisation:

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

Darüber hinaus gelten die diesbezüglichen Bestimmungen der LMM sinngemäß.

5.4 Betriebsschachmannschaftswertung

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

5.5 Landesblitzmannschaftswertung

Im Rahmen der Blitz-Landesmeisterschaft erfolgt eine Mannschaftswertung. Gewertet werden die besten 3 Spieler einer Mannschaft.

6 SCHIEDSGERICHT und PROTESTE

6.1 Schiedsgericht und Instanzen

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

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

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

6.2 Proteste

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

Zusätzlich ist eine Einspruchsgebühr von Euro 25,- einzubringen.

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

7 ELO-WERTUNG

7.1 Nationale Turniere

Alle Partien der LEM, LMM, der Rallye-Turniere mit mind. 1 Stunde Bedenkzeit (bis U16) sowie nationaler Turniere werden automatisch für die österreichische Elo-Liste ausgewertet.

7.2 Auswertung zur Internationalen Elo-Liste

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

8 ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

1.BL = 1. Bundesliga

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

BSM = Betriebsschachmeisterschaft

CM = Internationaler Kandidat der FIDE

FA = FIDE-Schiedsrichter

FIDE = Weltschachverband (Fédération International des Echecs)

FM = FIDE-Meister

GM = Internationaler Großmeister der FIDE

GV = Generalversammlung

IA = Internationaler Schiedsrichter der FIDE

IM = Internationaler Meister der FIDE

IRL = Elo-Liste der FIDE

LBM = Landesblitzmeisterschaft

LEM = Landeseinzelmeisterschaft

LMM = Landesmannschaftsmeisterschaft

LK = Landeskader Nachwuchs

LS = Landesspielleitung/Landesspielleiter

LV = Landesverband

LZ = Leistungszentrum

MF = Mannschaftsführer

MK = Österreichischer Meisterkandidat der Damen oder Herren

NC = Nachwuchscup

NM = Nationaler Meister der Damen oder Herren

ÖEL = Österreichische Elo-Liste
ÖM = Österreichische Meisterschaft
ÖSB = Österreichischer Schachbund
ÖSB-A = Nachwuchs A-Kader des ÖSB
ÖSB-B = Nachwuchs B-Kader des ÖSB
ÖS = Österreichischer Schiedsrichter
RS = Regionaler Schiedsrichter
SM = Österreichische Staatsmeisterschaft
TUWO = Turnier- und Wettkampfordnung
VC = Vorarlbergcup
VR = Vorarlberg-Rallye
VSchV = Vorarlberger Schachverband
WCM = Weibliche Internationale Kandidatin der FIDE
WFM = Weiblicher FIDE-Meister
WGM = Weibliche Internationale Großmeisterin der FIDE
WIM = Weibliche Internationale Meisterin der FIDE

9 ANHÄNGE

9.1 Anhang A zur TuWO – Mannschaftsführer

1.Rechte und Pflichten eines Mannschaftsführers

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

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

Der MF ist berechtigt, seine Spieler über Regelfragen aufzuklären.

Der MF ist jedoch verpflichtet, bei einer Zeitüberschreitung (gefallener Klappe) sofort einzuschreiten und die Partie zu beenden. Ebenfalls bei einem regelwidrigen Zug indem er den Spieler verwarnt und dem Gegner eine Zeitgutschrift von 2 Minuten auf der Uhr einstellt bez. beim Blitzschach 1 Minute. Beim zweiten regelwidrigen Zug verliert der Spieler sofort.

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

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

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

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

2.Beide Mannschaftsführer als Wettkampfleitung

Wenn bei einem Mannschaftswettkampf kein Schiedsrichter anwesend ist (wie meist bei der Vorarlberger LMM oder im Cup), so bilden die beiden MF zusammen die Wettkampfleitung.

Reklamationen eines Spielers sind immer an den eigenen MF zu richten. Dieser informiert den gegnerischen MF und versucht im Einvernehmen eine Lösung herbei zu führen. Können sich die MF und die betroffenen Spieler nicht einigen, sind die Stellung und die verbrauchte Zeit zu notieren und ein Protest mit Begründung und beiden Partieformularen an die Landesspielleitung einzusenden. Sofern möglich, soll die Partie „unter Protest“ fortgesetzt werden.

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

Stand: 21.2.2018

9.2 Anhang B zur TuWO – Spezielle FIDE-Regeln

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

1. Bedienung der Uhren (Artikel 6)

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

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

Den Platz der Uhr entscheidet ausschließlich der SR.

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

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

2. Zeitnot (Artikel 8)

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

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

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

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

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

3. Remisreklamation (Artikel 9)

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

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

4. Endspurtphase (Quick-Play-Finish, FIDE-Richtlinie III)

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

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

5. Das Verhalten der Spieler (Artikel 11)

Ein Schachspieler unternimmt nichts, was dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.

Während des Spielverlaufs ist es verboten, irgendwelche Ratschläge, Notizen oder Informationsquellen zu verwenden. Eine laufende Partie darf auch nicht außerhalb des Turniersaals analysiert werden.

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

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

6. Regelwidrige Züge und Zeitüberschreitung

Die FIDE hat mit 1.1.2018 die Regeln für Schnell- und Blitzschach weiter an die Turnierregeln angepasst. Dies brachte einschneidende Änderungen der bisherigen Gepflogenheiten besonders beim Blitzschach.

Ein regelwidriger Zug wird mit der Zeitgutschrift für den Gegner von 2 Minuten, bzw. 1 Minute beim Blitzschach, bestraft. Erst der 2. regelwidrige Zug verliert die Partie!

Zu regelwidrigen Zügen zählen:

- ein unmöglicher Zug
- einen Bauern auf die letzte Reihe zu ziehen und ohne Umwandlung die Uhr drücken
- Züge zweihändig auszuführen (rochieren, schlagen, umwandeln)
- Ohne einen Zug auszuführen die Uhr drücken

Zeitüberschreitung muss vom Schiedsrichter oder Spieler reklamiert werden. Das bedeutet, dass das erste gefallene Blättchen zählt, so dass es zumindest bei elektronischen Uhren immer einen klaren Sieger gibt. Voraussetzung ist aber, dass der Spieler mit einer Folge von regelgemäßen Zügen den gegnerischen König matt setzen kann, ansonsten ist die Partie remis.

Stand: 21.2.2018

9.3 Anhang C zur TuWO – Schachuhren

1. Mechanische Uhren

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

2. Digitale Uhren

Es gibt verschiedene Marken von digitalen Uhren, welche von der FIDE zugelassen sind. In Vorarlberg werden durchwegs die DGT3000 (früher DGT XL) verwendet. Der VSchV empfiehlt, bei dieser Marke zu bleiben, zumal der Verband auch über hundert solche Uhren hat und an Turnierveranstalter vermieten kann.

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

3. Bedienung der DGT-XL

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

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

Beispiele:

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

Die Bedenkzeit der Liga und der A-Klasse (Fischer 40 in 90 Min. + 30 Min. + 30 Sek. vom 1. Zug an) ist nicht vorprogrammiert. Die Uhren haben aber mehrere Speicherplätze, um spezielle Bedenkzeiten manuell einzuprogrammieren.

Empfehlung (wie bei den Verbandsuhren)

Speicherplatz 1	20 Minuten (Schulfinale)
Speicherplatz 2	30 Minuten
Speicherplatz 3	90 Min. 40 Züge + 30 Min + 30 Sek. (LMM Liga und viel OPEN)

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

4. Schachuhren DGT3000 (meist rot)

Empfehlung (wie bei den Verbandsuhren)

Speicherplatz 1	15 Minuten
Speicherplatz 2	20 Minuten (Schulfinale)
Speicherplatz 3	30 Minuten

5. Problemfälle

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

Beispiel: Die Uhr fällt auf den Boden oder einfach plötzlich aus und hat keine Displayanzeige mehr: Der SR fragt die Spieler über ihre Restbedenkzeit und stellt die Ersatzuhr händisch ein. Bei unterschiedlichen Aussagen stellt er die Restbedenkzeiten ein, die etwa in der Mitte der Aussagen liegen. Diese Einstellungen liegen im Ermessen des SR und ist für beide Spieler bindend. Der schuldige Spieler wird verwarnt (d.h. wenn er sich nochmals etwas zuschulden kommen lässt, verliert er die Partie).

Beispiel Zeitüberschreitung: Die Uhr eines Spielers bleibt auf 0.00 stehen und die Zeitüberschreitungsflagge erscheint, da der Spieler nicht die vorgeschriebenen Züge gemacht hat:

Der Spieler verliert die Partie sofort, sofern der Gegner darauf aufmerksam macht oder der SR die Zeitüberschreitung bemerkt (im Turnierschach). Wenn nun der/die Spieler z.B. durch Rekonstruktion der Partie nachweisen können, dass mehr als 40 Züge gemacht wurden, weil sie zwischendurch die Uhr nicht gedrückt hatten, dann geht die Partie weiter und der SR stellt die Uhr entsprechend ein.

Beispiel Zeitgutschrift. Gibt der SR einem Spieler eine Zeitgutschrift, dann geht er wie folgt vor:

Er schreibt die Anzahl der Züge und die verbliebene Bedenkzeit von beiden Spielern auf und stellt dann die

Uhr entsprechend ein, wobei bei einem Spieler die z.B. 2 Minuten Zeitgutschrift dazugerechnet werden.

Bei den DGT3000 ist die Zeitgutschrift von 2 oder 1 Minute sehr einfach: Uhr anhalten durch Drücken der mittleren quadratischen Taste (Starttaste), dann diese Taste 3 Sekunden gedrückt halten, womit die Uhr in den Korrekturmodus geht. Beide Zeiten werden angezeigt, wobei die linke (weiss) blinkt. Mit der + oder – Taste kann nun die Minutenzahl geändert werden und mit der Cursortaste ganz nach rechts fahren bis die letzte Zahl erscheint und die Uhr in die korrigierte Stellung geht. Dann wieder die Starttaste drücken.

Die Schiedsrichter und Mannschaftsführer sind angehalten, diese Korrekturmöglichkeit zu üben und vor Turnierbeginn zu testen, besonders vor Blitzturnieren um möglichst wenig Störung zu verursachen!

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

6. Vorkehrungen:

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

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

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

Stand: 21.2.2018

A-Klasse	€ 20,-
B-Klassen	€ 10,-

Rankweil, 17.9.2010, zuletzt geändert durch Vorstandsbeschluss am 8.9.2017

9.5 Anhang E zur TuWO – Nachwuchs-LEM

1. Allgemeines

Es gelten die FIDE-Regeln für Turnierschach und die TuWO des ÖSB, sofern im Nachfolgenden keine Einschränkungen bzw. Ergänzungen festgelegt sind.

Die NW-LEM finden vorrangig in der Energiewoche statt, wobei die LEM U8 auch an einem Ausweichtermin stattfinden kann da diese nur an einem Tag ausgetragen wird.

Die Einladungen mit den namentlich qualifizierten/eingeladenen Spieler sind 4 Wochen vor Beginn auf der Homepage des VSchV zu publizieren.

Ebenfalls sind die für die ÖM vorqualifizierten Spieler (sofern vom ÖSB bekannt) gleichzeitig bekannt zu geben.

Alle LEMs sind für die nationale Elowertung des ÖSB einzureichen.

Der VSchV ist Veranstalter und bestimmt Ort und Durchführung und stellt die Preise. Er kann die Organisation auch einem Verein übertragen.

Vor Beginn der LEM hat sich jeder Spieler für eine Altersklasse zu deklarieren.

Der Sieger einer Altersklasse ist Landesmeister dieser Klasse.

Pro Teilnehmer wird nur ein Preis vergeben. Die Besten jeder Klasse erhalten einen Ehrenpreis (Gold, Silber und Bronze) und die anderen Teilnehmer eine Medaille.

Die Zuschauer haben spätestens 5 Minuten nach Beginn den Spielsaal zu verlassen, außer der Turnierleiter räumt einen Zuschauerbereich ein.

Bei Gleichstand nach allen Wertungen (CH-System = BZ1, BZ2, SB bzw. vollrundig = SB, direktes Ergebnis) für Rang 1 bis 3 wird ein Stichkampf wie folgt ausgetragen: Zwei Partien Blitz mit Bedenkzeit 5 Min. + 3 Sek., bei Gleichstand eine 3. Partie mit Bedenkzeit 6Min. für Weiß und 5Min. für Schwarz und Weiß muss gewinnen.

Nach Möglichkeit sollen die Altersklassen U10 bis U14 gemeinsam in einem jugendfreundlichen Haus mit Vollpension und Übernachtung durchgeführt werden.

2. Turnierstruktur

LEM U08

- Termin: Sonntag am Ende der Energiewoche oder folgender Sonntag im Februar/März
Modus: 5 Runden CH-System, Bedenkzeit 60 Minuten. Jeweils Pause von 3 Min. nach Beendigung der letzten Partie.
Teilnehmer: Kein Schreibzwang für Erstklässler und jünger
Spieler mit Spielernummer und Vereinszugehörigkeit. Teilnahme an mindestens einem Rallye-Turnier mit elogewerteten Partien.

LEM U10

- Termin: Samstag/Sonntag/Montag zu Beginn der Energiewoche
Modus: vollrundig mit max. 8 Teilnehmern, Bedenkzeit 60 Min.
Teilnehmer: Sieger Vorjahr U10 + U8, 3 Spieler nach Elo-Liste vom 1. Jänner, 3 Spieler nach Rallyezwischenwertung mit einem Streichresultat per 6.1., Restplätze werden vom Nachwuchsreferenten vergeben

LEM U12

- Termin: Samstag bis Dienstag in Energiewoche
Modus: vollrundig mit max. 8 Teilnehmer, Bedenkzeit 90 Min. + 30Sek/Zug
Teilnehmer: Sieger Vorjahr U12 + U10, 3 Spieler nach Elo-Liste vom 1. Jänner, 3 Spieler nach Rallyezwischenwertung mit einem Streichresultat per 6.1., Restplätze werden vom Nachwuchsreferenten vergeben

LEM U14

- Termin: Samstag bis Dienstag in Energiewoche
Modus: vollrundig mit max. 8 Teilnehmer, Bedenkzeit 90Min. + 30Sek/Zug
Teilnehmer: Sieger Vorjahr U14 + U12, 3 Spieler nach Elo-Liste vom 1. Jänner, 3 Spieler nach Rallyezwischenwertung mit einem Streichresultat per 6.1., Restplätze werden vom Nachwuchsreferenten vergeben

LEM U16

- Termin: Beginn der Energiewoche, max. 2 Partien pro Tag

Modus: 7 Runden CH-System, Bedenkzeit 90Min. + 30Sek/Zug
bei 3 oder 4 Spieler wird doppelrundig gespielt.
Bei 7 oder 8 Spieler wird vollrundig gespielt.
Die Gruppe kann auch durch Mädchen ergänzt werden, bzw. mit der U18-Gruppe
zusammengelegt werden. Der Bestplatzierte seiner Altersklasse ist dann Landesmeister.
Teilnehmer: offen für alle Spieler bis U16 mit Spieler-Nummer (Vereinszugehörigkeit).

LEM U18

Termin: Beginn der Energiewoche, max. 2 Partien pro Tag
Modus: 7 Runden CH-System, Bedenkzeit 90Min. + 30 Sek/Zug
bei 3 oder 4 Spielern wird doppelrundig gespielt
bei 5 bis 8 Spieler wird vollrundig gespielt
Die Gruppe kann auch durch Mädchen ergänzt werden, bzw. mit der U16-Gruppe
zusammengelegt werden. Der Bestplatzierte seiner Altersklasse ist dann Landesmeister.
Teilnehmer: offen für alle Spieler/innen bis U18 mit Spieler-Nummer (Vereinszugehörigkeit)

LEM Mädchen U10 – U14

Termin: Montag und Dienstag in Energiewoche
Modus: je nach Teilnehmerinnen 5 oder 7 Runden CH-System, Bedenkzeit 60 Min.
Teilnehmer: offen für alle Mädchen bis U14 mit Spielernummer (Vereinszugehörigkeit).
Das Bestplatzierte Mädchen seiner Altersklasse ist Landesmeisterin in dieser Altersklasse.
Teilnahme an mindestens einem Rallye-Turnier mit elogwerteten Partien.

3. Qualifikation für die ÖM

Der Sieger jeder Klasse ist Landesmeister und ist damit für die ÖM in dieser Klasse spielberechtigt.
Ist der Sieger vom ÖSB vorqualifiziert, dann erhält der Nächstplatzierte diese Berechtigung. Wenn vom ÖSB
zwei oder mehr nicht vorqualifizierte Spieler zur ÖM zugelassen werden, dann lädt der Jugendreferent
vornehmlich nach Platzierung bei der LEM, nach der Elozahl und nach der Förderwürdigkeit des Spielers ein.

Die qualifizierten Spieler sollen bereits bei der Schacholympiade oder spätestens Mitte Jänner bekannt gegeben
werden!

4. Betreuung der Spieler bei der ÖM

Zur Delegation wird vom VSchV neben dem Betreuer auch mindestens ein Trainer entsendet. Welche Trainer
zu welcher ÖM eingesetzt werden entscheidet der Jugendreferent in Absprache mit allen Trainern. Steht kein
Landestrainer zur Verfügung kann der Jugendreferent mit Hilfe der Trainer einen starken Spieler aufbieten.
Wenn die Delegation mehr als 6 Spieler erreicht, soll ein zweiter Trainer entsendet werden. Die Vorarlberger
Teilnehmer an der ÖM werden nicht auf die Begegnung gegen einen anderen Spieler aus Vorarlberg vorbereitet.
Gültigkeit für alle Trainer.

Fassung vom 7.9.2017

9.6 Anhang F zur TuWO – Rallye-Reglement (gültig ab September 2017)

Die LMM für Nachwuchsmannschaften wird in Form von mehreren Jugendturnieren abgewickelt werden.

Dabei werden Einzel- und Mannschaftswertung ermittelt.

Allgemeines Reglement:

Klasseneinteilung:	Jugend (Jahrgang = Jahr minus 11 bis -16) Schüler jünger (elostarke Schüler können auch bei der Jugend mitspielen) Einsteigergruppe: elolose, bzw. unter 1000 und bis U16, ohne Elowertung und Schreibzwang. Mindestens 2 getrennte Spielsäle notwendig! Die Einsteigergruppe kann auch als Schulenturnier in den Kategorien Volksschule und Unterstufe geführt werden. Jugendliche, die am 1.1. das Alterslimit überschreiten, können bei den Frühjahrsturnieren nicht mehr mitspielen, da sonst das ganze Turnier nicht elogewertet werden kann! Schüler, die am 1.1. in die Jugend aufsteigen und sich über die Rallyeturniere zur LEM qualifizierten möchten, müssen bei den Herbstturnieren in der Jugendkategorie spielen!
Wertung:	für österr. Elo-Auswertung (Paarungsprogramm Herzog zwingend!) Spieler/innen können nur vom eigenen Verein für die Turniere angemeldet werden. Bei vereinslosen Spielern/innen wird das erste Turnier unter „Schachverband Vorarlberg“ gespielt. In weiterer Folge ist eine Anmeldung bei einem Verein notwendig.
Bedenkzeit:	Jugend: 2 Runden Schnellschach (10 min. + 10 sek./Zug) 3 Runden Standardschach (60 min./Zug) Schülergruppe: 5 Runden Standardschach (50 min. + 10 sek./Zug) Einsteigergruppe: 5 Runden Schnellschach (25 min.)
Nenngeld:	€ 10,- pro Spieler (inkl. Jause und evtl. 1 Getränk)
Preise:	Pokale für die Sieger (drei je Klasse).
Verpflegung:	Günstige Verpflegung im Turnierlokal. Einfaches Mittagessen mit möglichst kurzer Pause.

Gesamtwertung

- a) Einzelwertung: nur für die Schüler und Jugendwertung;
bei 5 oder weniger Turnieren ein Streichresultat,
bei 6 oder mehr Turnieren zwei Streichresultate.
Da die Turniere etwa gleich stark besetzt sind, werden die erzielten Punkte aus allen Turnieren zusammengezählt, abzüglich evtl. Streichresultate. Bei Turnieren mit 7 Runden werden die erzielten Punkte zu 70% gewertet.
- b) Mannschaftswertung: Die Summe der besten 3 Spieler aus der Gesamtwertung ergeben die Vereinswertung für Jugendklasse und Schülerklasse. Die Sieger sind Landesmannschaftsmeister.

Die Platzierungen für Einzel- und Mannschaftswertung werden durch folgende Kriterien ermittelt:

- 1) Punktedurchschnitt nach Berücksichtigung der Streichresultate
- 2) Buchholzdurchschnitt der gewerteten Turniere (nur für Rang 1 – 10)
- 3) Anzahl der gespielten Turniere

9.7 Anhang für Kader, Training und Förderungen, gültig ab 1.09.2016

Inhaltsverzeichnis

- 1 Struktur**
- 2 Landeskader**
- 3 Leistungszentren**
- 4 Individualtraining**
- 5 Vereinstraining**
- 6 Diverse Förderungen**
- 7 Diverses**

1. Struktur

ÖSB-Nachwuchskader A

Aufnahmekriterium: U18: Burschen Elo mind. 2200, Mädchen Elo mind. 1900
U16: Burschen Elo mind. 2050, Mädchen Elo mind. 1750

Der Kader wird zu Jahresbeginn fixiert. Bei herausragenden Ergebnissen kann die Aufnahme auch aufgrund der Juli-Eloliste erfolgen.

ÖSB-Nachwuchskader B

Aufnahmekriterium: Burschen: Alter (Kalenderjahr minus Geburtsjahr) x 100 plus 300
Mädchen: Alter (Kalenderjahr minus Geburtsjahr) x 100 plus 150
Mindestelozahl von 1500

nach den Bedingungen des ÖSB.

Landeskader Vorarlberg

im Detail siehe Pkt. 2

Leistungszentren für Nachwuchs (Gruppentraining)

im Detail siehe Pkt. 3

Individualtraining (Einzeltraining)

im Detail siehe Pkt. 4

Vereinstraining

im Detail siehe Pkt. 5

2. Landeskader

2.1 Allgemeines

Die Aufnahme in den Landeskader erfolgt unter folgenden Voraussetzungen:

- Erfüllung der Aufnahmekriterien lt. Pkt. 2.2 mit der nat. Juli-Eloliste
- Erfüllung der Aufnahmekriterien lt. Pkt. 2.2 mit der nat. Jänner-Eloliste

Die Zugehörigkeit zum Landeskader gilt bis zum Ende der darauffolgenden Schachsaison (1,5 bis 2 Jahre).

Die aktuelle Kaderliste wird auf der Homepage des VSchV veröffentlicht.

2.2 Aufnahmekriterien

Die Elozahl der entsprechenden Elolisten lt. Pkt. 2.1 muss außerdem folgende Kriterien erfüllen:

Kennzahl = das Alter (Kalenderjahr minus Geburtsjahr) x 100

Für Burschen gilt:

- für die Aufnahme in den Landeskader muss die nationale Elozahl mindestens gleich hoch sein wie die Kennzahl

Für Mädchen gilt:

- für die Aufnahme in den Landeskader muss die nationale Elozahl mindestens gleich hoch sein wie die Kennzahl -100

Die Kennzahlzuschläge können zu Saisonbeginn vom VSchV den jeweiligen Gegebenheiten angepasst werden.

Für die Aufnahme im Landeskader muss die nationale Elozahl mindestens 1000 (Burschen) bzw 900 Elo (Mädchen) sein!

Der Jugendreferent des VSchV kann zusätzliche Spieler/innen nominieren, die durch gute Turnierergebnisse (zB Podestplatz LEM, Rallye,...) positiv auffallen, und die geforderten Elo Kriterien knapp verfehlen.

2.3 Ziel

Die Mitglieder des Landeskaders sind berechtigt in einem Leistungszentrum regelmäßig trainieren zu können und erhalten die damit verbundenen Förderungen.

Ziel ist die Verbesserung der Spielstärke und die Aufnahme in den ÖSB-Kader B bzw. in den ÖSB-Kader A. Die Kadernmitglieder werden für Länderkämpfe usw. in die Vbg. Landesauswahl eingeladen.

2.4 Was wird von einem Kadernspieler erwartet

Kadernspieler sollen nicht nur regelmäßig am Training, sondern auch an Turnieren des VSchV teilnehmen. Ihre Teilnahme bei Entsendungen zu ÖM, BLJMM usw. wird erwartet. Erfüllen die Kadernspieler diese Erwartungen nicht, behält sich der VSchV ebenso wie bei disziplinären Problemen entsprechende Maßnahmen (von Ermahnung bis zu Subventionskürzung) vor.

3. Leistungszentren

3.1 Allgemein

Der VSchV führt Leistungszentren. Als Trainer werden ausschließlich geprüfte A- und B-Trainer eingesetzt. Nur Mitglieder des Landeskaders können in einem LZ trainieren.

3.2 Gruppeneinteilung

Die aktuelle Kadernliste wird bis grundsätzlich Ende Juli vom Jugendreferenten erstellt.

Bis 31. August melden sich die interessierten Spieler per Email beim VSchV zur Teilnahme im Leistungszentrum.

Der Jugendreferent fixiert dann mit den in Betracht kommenden Landestrainern die Gruppen und Termine, damit möglichst zum Schulbeginn mit dem Trainingsbetrieb begonnen werden kann.

Die Gruppen sollen grundsätzlich 5 bis 10 Teilnehmer haben. Je nach Verfügbarkeit des Trainers wird das Training wöchentlich angesetzt. Die Dauer des Trainings sollte mind. 1,5 Std. bis max. 2 Std. pro Woche und mind. 50 Std. bis max. 70 Std. im Jahr umfassen.

Ein Spieler darf in einer Saison max. 2 Gruppen angehören.

3.3 Finanzen, Abrechnung

Die Trainerhonorare und Nebenkosten (Raummiete, Trainingsunterlagen etc.) werden vom VSchV subventioniert (Rechnungen müssen an den VSchV gestellt werden – Genehmigung ist vor der Bestellung beim VSchV einzuholen!).

Pro Spieler sind halbjährlich pro Trainingsgruppe EUR 100,00 als Selbstbehalt im Vorhinein zu bezahlen.

3.4 Ziel

Ziel dieses regelmäßigen Trainings ist die Hebung der Spielstärke und Aufnahme in den ÖSB-Nachwuchskader B. Die Teilnahme an ÖM wird angestrebt.

4. Individualtraining

4.1 Allgemein

Spieler mit hohem Interesse und Talent können bei einem A- oder B-Trainer Einzeltraining machen.

Dieses wird vom VSchV gefördert, wenn der Spieler die Berechtigungskriterien lt. Pkt. 4.2. erfüllt. Die Durchführung ist im gegenseitigen Einvernehmen (Verband, Trainer, Verein) abzuklären.

Ziel des Individualtrainings ist es, besonders starke Vorarlberger Spieler in die nationale Nachwuchsspitze (ÖSB-Nachwuchskader A) zu führen.

4.2 Berechtigung, Einteilung

Für Burschen gilt:

- für die Berechtigung fürs Einzeltraining muss die nationale Elozahl der Juli-Liste mindestens gleich hoch sein wie Kennzahl + 300

Für Mädchen gilt:

- für die Berechtigung fürs Einzeltraining muss die nationale Elozahl der Juli-Liste mindestens gleich hoch sein wie Kennzahl + 150

Darüberhinaus ist für Individualtraining eine Mindestelozahl von 1500 erforderlich.

Weiters ist die Teilnahme am Gruppentraining Voraussetzung für die Zulassung zum Individualtraining.

Nach Ermessen des Trainers findet das Training ein bis vier Mal monatlich statt, Dauer mind. 1,5 Std., max. 3 Std. pro Woche und max. 100 Std. pro Jahr.

Ein Einstieg ins geförderte Individualtraining ist während der Saison nicht möglich, auch wenn die Aufnahmekriterien lt. Pkt. 4.2 in einer anderen Elo-Liste erfüllt werden.

Die Berechtigung ist für 1 Jahr gültig, d.h. den Zeitraum 01. Juli bis 30. Juni des Folgejahres.

Der Vorstand des VSchV kann die Anzahl der insgesamt zur Verfügung stehenden Trainingsplätze im Individualtraining zahlenmäßig limitieren. In diesem Fall entscheidet der Vorstand auch nach Anhörung des Jugendreferenten und der Landestrainer über die Vergabe dieser Trainingsplätze.

4.3 Finanzen, Abrechnung

Die Trainerhonorare werden vom VSchV finanziert. Die Abrechnung erfolgt durch den VSchV mit den Spielern und Trainern grundsätzlich monatlich.

Pro Trainerstunde ist ein Selbstbehalt von EUR 12,00 (Doppelstunde EUR 24,00) vom Spieler zu leisten; den Vereinen wird die Beteiligung an diesen Selbsthalten empfohlen.

4.4 Ziel

Ziel dieses effektiven regelmäßigen Trainings ist die Hebung der Spielstärke und eventuelle Aufnahme in den ÖSB-Nachwuchskader A. Teilnahme an ÖM, EM und WM wird angestrebt.

5. Vereinstraining

5.1 Trainingsart

Ein Vereinstraining, das vom VSchV gefördert wird, benötigt als Trainer einen geprüften A- bzw. B-Trainer oder einen internationalen Titelträger (GM oder IM).

Das Training muss vereinsoffen ausgeschrieben werden. Der Verein liefert den Jugendreferenten 10 Tage davor die Ausschreibung und dieser sorgt mindestens 7 Tage vor Beginn für die Veröffentlichung auf der Homepage des Verbandes, mit dem Hinweis auf die Anmeldeformalitäten.

5.2 Förderung

Derzeit werden pro Kalenderjahr maximal EUR 300,00 pro Verein subventioniert.

5.3 Training mit C-Trainer (Übungsleiter)

Ein solches Training findet nur innerhalb der Vereine statt. Es gibt eine jährliche ÜL-Entschädigung von der Vbg. Landesregierung. Die Formulare werden vom VSchV an die Vereine verteilt. Die durch die Vereinsfunktionäre ordnungsgemäß ausgefüllten Formulare werden dann vom VSchV bestätigt und an die Vbg. Landesregierung weitergeleitet.

6. Diverse Förderungen

6.1 Förderung für Turnierteilnahmen

Mitglieder des Landeskaders können nach finanziellen Möglichkeiten des VSchV Zuschüsse zum Nenngeld bei diversen Turnieren als Subvention erhalten.

6.2 Diverse Förderungen

Für herausragende Leistungen und in speziellen Fällen können weitere Subventionen vom VSchV ausbezahlt werden.

7 Diverses

Nomenklatur

Die personenbezogenen Bezeichnungen sind geschlechtsneutral und gelten in gleicher Weise für beide Geschlechter.

Verwendete Abkürzungen:

LK	Landeskader
LZ	Leistungszentrum
ÖSB	Österreichischer Schachbund
ÖSB-A	A-Kader des Österreichischen Schachbundes
ÖSB-B	B-Kader des Österreichischen Schachbundes
VSchV	Vorarlberger Schachverband

Diese Richtlinien sind ab September 2016 gültig.

9.8 Anhang für die gemeinsam gespielte LMM-Schlussrunde

Mit Beschluss der Vollversammlung vom 17. Sept. 2014 können die LMM-Schlussrunden gemeinsam ausgetragen werden. Unmittelbar anschließend findet die Siegerehrung statt.

Rahmenbedingungen:

Der Veranstalter muss über geeignete Räumlichkeiten mit ausreichendem Platz, guter Beleuchtung usw. verfügen (vgl. TuWO des ÖSB bzw. der FIDE). Ein akustisch abgeschotteter Analyseraum muss vorhanden sein.

Die Turnierleitung der gemeinsamen Schlussrunde obliegt alleine dem Schiedsrichter der Schlussrunde, der vom Landesspielleiter zu bestellen ist. Der Schiedsrichter der Schlussrunde darf in dieser Runde nicht am Bewerb teilnehmen

Die Veranstaltung muss bewirtet werden. Dabei ist darauf zu achten, dass möglichst wenig Störung verursacht wird.

Nach dem Ende der Partien ist die Siegerehrung anzusetzen. Die Pokale werden vom Verband besorgt und übergeben.

Finanzen:

Es gibt von Seiten des Verbandes keinen Beitrag. Es obliegt dem Veranstalter, für Einnahmen- Werbung, Sponsoring, freiwillige Spenden – zu sorgen. Sämtliche Kosten wie z.B. Saalmiete u.dgl. sind Sache des Veranstalters.

Bewerbung:

Jeder Verein kann sich bis Ende Dezember um die Durchführung der Veranstaltung bewerben. Benötigt ein Verein wegen Saalbestellung usw. früher eine Entscheidung, dann werden alle Vereine informiert und es wird innerhalb von 14 Tagen unter Einbeziehung allfälliger weiterer Bewerbungen endgültig entschieden.

Bewerbungsdaten:

Eine Bewerbung muss Klarheit über folgende Punkte beinhalten:

- Turnierlokal (Adresse & Anfahrtsplan)
- Größe Spiellokal & Größe Analyseraum
- Bewerbung für:
 - a. alle Klassen
 - b. Liga & A-Klasse
 - c. B-Klassen
- Bewirtung durch:
- eventuelles Rahmenprogramm:
- eventuelles Blitzturnier:
- Diverses:

Rankweil, Sept. 2014, in der Fassung 7.9.2017