



Turnierordnung der Main-Vogelsberg-Schachjugend

In der Fassung vom 18.08.2017, gültig ab 3.9.2017.

Inhalt

Vorwort	2
1. Turniere	2
2. Spielregeln	2
3. Spielberechtigung	2
4. Sanktionen	2
5. Proteste	2
6. Hilfswertungen	3
7. Altersregelung	3
8. Turniere	4
8.1. Einzelmeisterschaften	4
8.2. Mannschaftsmeisterschaft (MVSJ-Liga)	4
9. Reuegeld, Startgeld	6
Anhang: Regelauslegung bei Jugendturnieren der MVSJ	7
Allgemeines	7
1. Aufgabe der Schiedsrichter	7
2. Verbindlichkeit	7
3. Verhältnismäßigkeit	7
4. Verstöße gegen die FIDE-Regeln	7
5. Störungen	8
5.1. Allgemein	8
5.2. Störungen durch Spieler	8

Vorwort

Die vorliegende Turnierordnung der MVSJ regelt den Ablauf der Mannschafts-, Einzel- und Blitzmeisterschaften im Bereich der MVSJ sowie die Abwicklung von Protesten, Beschwerden und Berufungen. In Fällen, die nicht durch diese Ordnung abgedeckt sind, ist die Turnierordnung des Main-Vogelsberg-Schachverbands in der aktuellen Fassung maßgeblich.

1. Turniere

Von der MVSJ werden jährlich folgende Turniere durchgeführt:

- 1.1. Einzelmeisterschaften (Turnier- und bei Bedarf Blitzschach) der Altersklassen U18, U16, U14, U12, U10 und U8. Bei mindestens 4 Teilnehmerinnen kann in der entsprechenden Altersklasse ein separates Turnier für die weibliche Jugend durchgeführt werden.
- 1.2. Mannschaftsmeisterschaften (4-er-Mannschaften) der Altersklasse U18.

2. Spielregeln

- 2.1. Gespielt wird nach den Regeln des Weltschachbundes (FIDE). Davon ausgenommen ist Artikel 11.3 b. Hier gilt die entsprechende Änderung der hessischen TO.
- 2.2. Sofern keine Gründe (z. B. Qualifikationen oder Elo-Auswertung) dagegen sprechen, soll in den Turnieren der MVSJ der Anhang „Regelauslegung bei Turnieren der MVSJ“ Anwendung finden.

3. Spielberechtigung

- 3.2. An den Mannschaftsturnieren der MVSJ dürfen nur Spieler teilnehmen, die eine gültige Spielberechtigung für einen Verein des MVS haben.
- 3.2. Unter Auflagen (s. Ziffer 8.3.16) können Vereine und Abteilungen, die nicht dem MVS angeschlossen, jedoch Mitglied beim Hessischen Schachverband und Landessportbund Hessen sind, am Mannschaftsspielbetrieb der MVSJ teilnehmen.
- 3.3. Die Einzelmeisterschaften werden als offenes Turnier ausgerichtet, vorausgesetzt der ausrichtende Verein tritt als Veranstalter auf. Ansonsten gelten die Bedingungen für Mannschaften.

4. Sanktionen

- 4.2. Verstöße gegen diese Turnierordnung können vom Turnierleiter mit folgenden Maßnahmen geahndet werden: a) Verwarnung, b) Partieverlust, c) Bußgelder. Die Möglichkeiten nach FIDE-Regel 12.9 bleiben davon unberührt.
- 4.3. Des Weiteren kann der Vorstand der MVSJ auf Antrag des Turnierleiters Einzelspieler und Mannschaften wegen grober Unsportlichkeit für ein Jahr von allen Veranstaltungen der MVSJ ausschließen.

5. Proteste

a) Mannschaftsmeisterschaft

- 5.1. Proteste sind innerhalb von 10 Tagen nach dem gegebenen Anlass schriftlich beim Turnierleiter einzureichen. Der Turnierleiter hat den Protest innerhalb von 10 Tagen zu beantworten.

- 5.2. Gegen die Entscheidung des Turnierleiters kann innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim 1. Vorsitzenden der MVSJ Einspruch erhoben werden. Der 1. Vorsitzende hat den Einspruch innerhalb von 10 Tagen zu beantworten.
- 5.3. Gegen die Entscheidung des 1. Vorsitzenden kann innerhalb von 10 Tagen schriftlich Einspruch erhoben werden, woraufhin der Vorstand endgültig entscheidet. Der Vorstand hat den Einspruch innerhalb von 20 Tagen zu beantworten. Für alle Fristen gilt das Datum des Poststempels.
- 5.4. Einsprüche beim 1. Vorsitzenden und beim Vorstand sind erst wirksam, wenn die Protestgebühr auf das Konto der MVSJ überwiesen wurde. Die Protestgebühr beträgt beim 1. Vorsitzenden EUR 35,00, beim Vorstand EUR 50,00. Wird dem Protest stattgegeben, wird die Protestgebühr zurückerstattet.

b) Einzelmeisterschaft

- 5.5. Gegen Entscheidungen des Schiedsrichters kann beim Turnierleiter Protest eingelegt werden, dieser entscheidet sofort. Gegen diese Entscheidung kann beim Turniergericht Einspruch eingelegt werden.
- 5.6. Das Turniergericht besteht aus dem Turnierleiter, allen teilnehmenden Jugendlichen mit Turnierleiter- oder Schiedsrichter-Lizenz sowie als Vorsitzenden, einem vor Turnierbeginn gewählten Betreuer, der auch im Besitz einer gültigen TL oder SR Lizenz sein muss. Sollte kein Betreuer gefunden werden der die Bedingungen erfüllt, wählen die übrigen Mitglieder einen Vorsitzenden.
- 5.7. Das Turniergericht tritt vor der Auslosung zur nächsten Runde zusammen, die Entscheidungen werden mit einfacher Mehrheit getroffen, bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden. Diese Entscheidung ist Endgültig. Protestgebühren fallen nicht an.

6. Hilfwertungen

- 6.1 Bei den Turnieren der MVSJ entscheiden bei Punktgleichheit folgende Hilfwertungen:
 - a) Buchholz- bzw. Sonneborn-Berger-Wertung, b) Direkter Vergleich.
- 6.2. Besteht auch nach Anwendung der Hilfwertungen Gleichstand, wird der Platz geteilt.
- 6.3. Bei Punktgleichheit um den Turniersieg oder Meistertitel bzw. einen zur Teilnahme am entsprechenden Turnier der Hessischen Schachjugend (HSJ) berechtigenden Platz wird vor Anwendung der Hilfwertungen ein Blitzschach-Stichkampf ausgetragen.
- 6.4. Bei zwei Bewerbern um einen Platz besteht der Stichkampf aus zwei, bei erneutem Gleichstand maximal drei Partien. Die erste Partie wird mit gegenüber dem letzten Aufeinandertreffen der beiden Bewerber im Turnier vertauschten Farben gespielt. Sind die beiden Bewerber im Turnier nicht aufeinander getroffen, werden die Farben ausgelost. Bei jeder weiteren Partie werden die Farben jeweils getauscht.
- 6.5. Bei mehr als zwei Bewerbern um einen Platz wird der Stichkampf als Rundenturnier gespielt. Die Startnummern werden ausgelost.

7. Altersregelung

Bei den Turnieren der MVSJ sind in den verschiedenen Altersklassen Jugendliche spielberechtigt, die am 1. Januar des betroffenen Jahres noch nicht das entsprechende Alter erreicht haben. Das betroffene Jahr ist jeweils das Jahr, in dem die entsprechenden Turniere der HSJ stattfinden.

8. Turniere

Alle Turniere der MVSJ werden der Teilnehmerzahl entsprechend im Schweizer System oder als Rundenturnier gespielt.

8.1. Einzelmeisterschaften

a) Meisterschaften mit klassischer Bedenkzeit

- 8.1.1. Die Einzelmeisterschaften der Altersklassen U18, U16 und U14 sowie der weiblichen Jugend finden an einem Wochenende mit einer Bedenkzeit von 50 Minuten pro Spieler und Partie plus einem Bonus von 30 Sekunden je Zug ab dem ersten Zug statt.
- 8.1.2. Die Einzelmeisterschaften der Altersklassen U12, U10 und U8 finden an einem Wochenende mit einer Bedenkzeit von 30 Minuten pro Spieler und Partie Plus einem Bonus von 30 Sekunden ab dem ersten Zug statt.
- 8.1.3. Bei zu geringer Teilnehmerzahl kann der Turnierleiter mehrere Turniere gemeinsam durchführen. Die Teilnehmerinnen können sich entscheiden, ob sie bei der weiblichen Jugend oder im gemischten Turnier teilnehmen wollen.
- 8.1.4. Die Meistertitel und Qualifikationsplätze können nur von Mitgliedern eines Vereins des MVS errungen werden.

b) Blitzmeisterschaften

- 8.1.5. Die Blitzeinzelmeisterschaften der Altersklassen U18, U16, U14, U12, U10 und U8 sowie der weiblichen Jugend werden an einem Tag durchgeführt. Die Bedenkzeit wird vom Turnierleiter festgelegt.
- 8.1.6. Bei zu geringer Teilnehmerzahl kann der Turnierleiter mehrere Turniere gemeinsam durchführen. Ob ein eigenes Mädchenturnier ausgerichtet wird, liegt im Ermessen des Turnierleiters

8.2. Mannschaftsmeisterschaft (MVSJ-Liga)

- 8.2.1. Die Mannschaftsmeisterschaft der Jugend wird als Rundenturnier über die ganze Saison hinweg durchgeführt. Hierzu erfolgt vor Saisonbeginn eine Besprechung zwischen dem Turnierleiter und den Teilnehmern. Für die Mannschaftsmeisterschaften der Jugend gelten folgende Regeln:
- 8.2.2. Spielzeit ist jeweils sonntags um 14 Uhr.
- 8.2.3. Die Warte- bzw. Karenzzeit beträgt 30 Minuten.
- 8.2.4. Es wird mit 90 Minuten pro Spieler und Partie plus einen Bonus von 30 Sekunden je Zug ab dem ersten Zug gespielt.
- 8.2.5. Vor jeder Saison werden die gemeldeten Mannschaften nach der durchschnittlichen TWZ (höhere Elo oder DWZ) der 4 Stammspieler in die Klassen A, B, C, ... eingeteilt. Es gilt die TWZ, die 2 Wochen vor Meldeschluss veröffentlicht ist. Hat ein Spieler am Stichtag noch keine TWZ, so wird dieser mit einer Anfangs-TWZ eingestuft. Diese ist um 50 Punkte niedriger als die des Teilnehmers mit der niedrigsten TWZ aller Klassen.
- 8.2.6. Eine Spielklasse umfasst maximal 10 Mannschaften.
- 8.2.7. Sieger der Spielklasse A ist Bezirksjugendmeister und damit berechtigt, in der folgenden Saison in der Spielklasse A zu starten. Die Sieger der Klassen B, C, ... erhalten das Recht in der folgenden Saison in der nächsthöheren Spielklasse zu starten.

- 8.2.8. Mehrere Mannschaften eines Vereins müssen durch eine arabische Rangziffer als höhere und niedrigere Mannschaften gekennzeichnet sein.
- 8.2.9. Zwei Vereine, die jeweils keine eigene Mannschaft stellen, haben die Möglichkeit, eine Spielgemeinschaft mit maximal einer Mannschaft zu bilden.
- 8.2.10. Die gemeldete Brettfolge ist für die gesamte Saison verbindlich. Nur benachbarte Bretter dürfen getauscht werden. Ersatzspieler dürfen nur hinter Stammspielern spielen.
- 8.2.11. Als Ersatz sind nur Spieler berechtigt, die zum Stichtag eine niedrigere TWZ als die zur Einteilung ermittelte durchschnittliche TWZ der Mannschaft haben.
- 8.2.12. Ein in einer höheren Mannschaft gemeldeter Spieler ist in einer niedrigeren Mannschaft nicht spielberechtigt. Ist ein Spieler im Laufe eines Spieljahres mehr als zweimal als Ersatzspieler in einer höheren Mannschaft zum Einsatz gekommen, so darf er in einer niedrigeren Mannschaft während dieses Spieljahres nicht mehr eingesetzt werden. Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in einer Spielklasse, gilt die Mannschaft mit der niedrigeren Nummer als höhere Mannschaft.
- 8.2.13. Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in einer Spielklasse, gilt die Mannschaft mit der niedrigeren Nummer als höhere Mannschaft. Auch in diesem Fall darf ein Spieler – auch Ersatzspieler – einer niedrigeren Mannschaft in einer höheren als Ersatzspieler zum Einsatz kommen.
- 8.2.14. Sollte es nötig sein (z.B. durch eine Reduzierung der Anzahl der Klassen bzw. Staffeln), können auch drei oder mehr Mannschaften eines Vereins in einer Klasse/Staffel spielen. Alle Wettkämpfe, an denen nur ein Verein beteiligt ist, müssen in den ersten aufeinander folgenden Runden ausgetragen werden.
- 8.2.15. Jeder Wettkampf muss von einem lizenzierten Schiedsrichter (Wettkampfleiter) geleitet werden.
- 8.2.16. Der gastgebende Verein ist für die Stellung des Schiedsrichters verantwortlich. Die Schiedsrichter haben die Pflichten und Befugnisse gemäß den Bestimmungen der FIDE-Regeln. Die Schiedsrichter treffen alle notwendigen Entscheidungen während der Mannschaftskämpfe. Der Schiedsrichter kann sich der Hilfe eines oder mehrerer Assistenten bedienen. Auf der Wettkampfmeldung ist zu dokumentieren, wer als Schiedsrichter eingesetzt worden ist.
- 8.2.17. Dem MVS nicht angeschlossene Vereine, die Mitglied im Hessischen Schachverband und Landessportbund Hessen sind, können unter Auflagen am Mannschaftsbetrieb der MVSJ teilnehmen (vgl. Ziffer 3.2.). Hierzu stellen diese schriftlich 14 Tage vor der Mannschaftsbesprechung beim Turnierleiter für Mannschaften einen Antrag auf Aufnahme, in der sie neben der Mannschaftsmeldung sich verpflichten, die Turnierordnung der MVSJ anzuerkennen. Der Antrag gilt als angenommen, wenn mindestens die einfache Mehrheit der auf der Mannschaftsbesprechung anwesenden Vereine dafür stimmt. Sofern keine abweichenden Vereinbarungen getroffen werden, gilt folgende Regelung: Mannschaften aus dem Bezirk 4, die an dem jeweiligen Spieltag als zweite genannt sind, können gegenüber der erstgenannten bezirksauswärtigen Mannschaft das Heimrecht beanspruchen. Sie haben dies spätestens 3 Wochen nach Bekanntgabe der Auslosung dem Gegner sowie dem Turnierleiter anzuzeigen. Die Farbverteilung bleibt von dieser Regelung unberührt. Spielen zwei bezirksauswärtige Mannschaften gegeneinander, gilt, dass die erstgenannte Mannschaft Heimrecht hat.
- 8.2.18. Meldet ein Verein eine Mannschaft während des Spielbetriebes ab, so wird die Mannschaft mit einer Geldbuße von EUR 50,00 geahndet.

- 8.2.19. Mannschaftskämpfe dürfen vorverlegt werden. Spielverlegungen sind dem Turnierleiter mitzuteilen. Wurde ein Mannschaftskampf bis zum eigentlichen Spieltermin nicht ausgetragen, wird er 0:4 kl. gegen die Mannschaft gewertet, die für die Nichtaustragung verantwortlich ist. In Ausnahmefällen kann ein Mannschaftskampf auch zu einem späteren Termin nachgeholt werden. Die Entscheidung hierüber trifft der Turnierleiter. Die Mannschaft, die die Spielverlegung beantragt hat, muss sich um einen neuen Termin bemühen. Spiele einer zentralen Runde dürfen nicht verlegt werden.
- 8.2.20. Wenn an einem Spieltermin der MVSJ Veranstaltungen oder Meisterschaften der Hessischen Schachjugend (HSJ) oder der Deutschen Schachjugend (DSJ) stattfinden, muss der Mannschaftskampf auf Antrag verlegt werden, wenn mindestens die Hälfte der Spieler einer Mannschaft daran teilnimmt. Die Spielverlegung muss mindestens drei Wochen vor dem eigentlichen Spieltermin der gegnerischen Mannschaft sowie dem Turnierleiter mitgeteilt werden. Wird der Termin der Veranstaltung zu kurzfristig bekannt, kann der Mannschaftskampf auch nachverlegt werden.
- 8.2.21. Ungerechtfertigtes Nichtantreten einer Mannschaft wird mit einer Geldbuße von EUR 25,00 geahndet. Bei unberechtigtem Fernbleiben ohne rechtzeitige Benachrichtigung des Gegners (24 h vor Spielbeginn) erhöht sich die Buße um weitere EUR 25,00, die nach Zahlungseingang dem Gegner ausgezahlt werden. Tritt eine Mannschaft mehr als zweimal während eines Spieljahres nicht an, so verliert er die übrigen Mannschaftskämpfe mit je 0:4 kl.
- 8.2.22. Tritt eine Mannschaft unvollständig an, wird das leere Brett als kampflose Niederlage gewertet (-). Auch die Bretter nachfolgenden Bretter werden mit (-) gewertet. Die gegnerische Mannschaft erhält an diesen Brettern einen kampflosen Sieg (+). Für nicht besetzte Bretter wird kein Bußgeld verhängt.
- 8.2.23. Die Meldung der Ergebnisse der Mannschaftskämpfe obliegt der Mannschaft, die das Heimrecht hat. Die Ergebnismeldung erfolgt über das Portal64 (<http://hessen.portal64.de/>) innerhalb von 24 Stunden nach Spielbeginn. Bei verspäteter Meldung wird ein Bußgeld von EUR 10,00 erhoben.
- 8.2.24. Bei Unregelmäßigkeiten kann der Turnierleiter Bußgelder bis zu EUR 50,00 verhängen. Die Höhe der Bußgelder richtet sich nach dem Grad der Unregelmäßigkeit.
- 8.2.25. Bußgelder sind innerhalb einer Frist von zwei Wochen nach Erhalt des Bußgeldbescheides auf das Konto der MVSJ zu überweisen. Wird diese Frist nicht eingehalten, wird die betreffende Mannschaft bis zur Begleichung der Rechnung vom Spielbetrieb ausgeschlossen.

9. Reuegeld, Startgeld

- 9.1. Dem Turnierleiter für Einzelmeisterschaften obliegt es, für die Teilnehmer der Einzelmeisterschaft ein Reuegeld von jeweils EUR 5,00 zu erheben. Jeder Teilnehmer, der ordnungsgemäß das Turnier beendet, bekommt das Reuegeld am Ende des Turniers zurückerstattet.
- 9.2. Ebenso obliegt es dem Turnierleiter für Mannschaften, für bezirksauswärtige Mannschaften ein Reuegeld in Höhe von EUR 50,00 zu erheben, das dem jeweiligen Verein nach ordnungsgemäß beendetem Turnier zurückerstattet wird.
- 9.3. Der Turnierleiter ist berechtigt, für bezirksauswärtige Mannschaften ein Startgeld in Höhe der jeweils aktuellen Mitgliedsbeiträge, maximal jedoch EUR 10,00 pro Mannschaft, zu erheben.
- 9.4. Der Turnierleiter ist berechtigt ein Startgeld für die Einzelmeisterschaften zu erheben. Dies darf EUR 10 pro Person nicht überschreiten, und darf zeitlich gestaffelt sein. Auf Antrag kann Startgeld von Spielern die einem Verein des MVS angehören zurückerstattet werden. Hierüber entscheidet der Vorstand.

Anhang: Regelauslegung bei Jugendturnieren der MVSJ

Allgemeines

1. Aufgabe der Schiedsrichter

- 1.1 Schiedsrichter bei Jugendmeisterschaften müssen einerseits auf die Einhaltung der FIDE-Regeln achten und damit die sportliche Qualität der Meisterschaft sichern. Andererseits dürfen sie nicht vergessen, dass die FIDE-Regeln an den internationalen Spitzensport adressiert sind und sie den Entwicklungsstand der Teilnehmer und den Rahmen der Meisterschaft angemessen zu berücksichtigen haben.
- 1.2 Die Regeln sollen ein gemeinsames Spiel zwischen erfahrenen und unerfahrenen Kindern ermöglichen, nicht verhindern - insofern sehen wir unsere Schiedsrichter in den jüngeren Altersklassen auch eher als Turnierhelfer, die die Anwendung der Regeln erklären und mit Bedacht durchsetzen. Das hat natürlich auch dort seine Grenzen, wo das Ausbleiben einer Bestrafung zu sehr zu Lasten des Gegners geht.

2. Verbindlichkeit

- 2.1. Diese Hinweise stellen eine Sammlung typischer Situationen dar, die bei Jugendmeisterschaften auftreten. Sie dienen als verbindliche Leitlinie. Trotzdem: Jeder Fall ist anders und angemessen zu handhaben.
- 2.2. Wenn die Umstände es verlangen, ist Abweichung also möglich. Ist von "höheren Altersklassen" die Rede, so zielt die Maßnahme für alle Jugendlichen ab der Altersklasse U14 oder DWZ 1600 ab.

3. Verhältnismäßigkeit

Schiedsrichterliche Maßnahmen dienen dazu, eine Turnierstörung zu beheben oder einen Regelverstoß zu sanktionieren. Danach wird auch in diesen Richtlinien unterschieden. Zu ergreifende Maßnahmen orientieren sich immer am Grundsatz der Verhältnismäßigkeit.

4. Verstöße gegen die FIDE-Regeln

- 4.1. Es wurde ein regelwidriger Zug ausgeführt.

Wenn dies beobachtet wird, sofort eingreifen und die Stellung vor dem regelwidrigen Zug aufbauen. Die Folgen nach Ziffer 7.5 der FIDE-Regeln treten nur ein, wenn der Zug abgeschlossen wurde. Entgegen 7.5.3 verliert erst der dritte abgeschlossene regelwidrige Zug die Partie.

- 4.2. Es wurde ein Zug mit beiden Händen ausgeführt oder die Uhr mit der anderen Hand gedrückt.

Wenn dies beobachtet wird, sofort erklärend eingreifen. Entgegen 7.7.2 verliert erst der dritte so ausgeführte Zug die Partie.

- 4.3. Spieler haben Partie mit falschen Farben begonnen.

Bis 10 Züge: neu beginnen. Danach Partie fortsetzen lassen. Dann unbedingt Farbentausch auf Paarungsliste vermerken!

- 4.4. Ein Spieler reklamiert Matt, obwohl es keines ist.

Der Gegner kann diese Reklamation ablehnen, indem er weiterspielt, oder er soll erklären, ob er die Stellung ebenfalls für Matt hält. Wenn ja, ist die Partie beendet.

- 4.5. Ein Spieler schreibt seine Züge im Voraus auf.

Der Schiedsrichter weist sogleich auf die Regellage hin.

4.6. Ein Spieler reklamiert falsch dreifache Stellungswiederholung oder 50-Züge-Regel.

Abhängig vom Alter muss zumindest sinngemäß die Absicht der Reklamation erkennbar sein. In höheren Altersklassen darf korrekte Reklamation erwartet werden.

4.7. Berührt-Geführt wird missachtet.

Keine Lockerung! Schiedsrichter greift immer ein.

4.8. Die Umwandlung wird nicht korrekt durchgeführt.

Dies gilt als regelwidriger Zug. (siehe Ziffer 1)

4.9. Ein Spieler begeht einen sonstigen Regelverstoß.

Der Schiedsrichter greift mindestens erklärend ein.

4.10. Personen weisen den Schiedsrichter auf Regelmissachtungen hin.

Spieler sind für Partien selbst verantwortlich. Der Schiedsrichter entscheidet, ob der Hinweis so gewichtig ist, dass er eingreifen muss.

4.11. Das Handy eines Spielers klingelt oder ist angeschaltet.

Im Grundsatz führt das Klingeln eines Handys (Smartphones oder sonstigen mobilen Endgeräts) - unabhängig, welche technische Funktion dafür verantwortlich ist - zur Nullung. Mildere Sanktionen sind bei jungen Spielern möglich und richten sich nach ihrer Reaktion und den Umständen. Der Schiedsrichter (oder Wettkampfleiter bzw. Turnierleiter) soll vor Partie- oder Turnierbeginn hierauf hinweisen.

4.12. Spieler schreibt nicht mit.

Der Schiedsrichter greift jederzeit sofort ein, insbesondere falls sich bei Zeitnot ein Vorteil verschafft wurde. Es herrscht die gesamte Zeit Mitschreibpflicht.

5. Störungen

5.1. Allgemein

Es gilt: Eingreifen, sobald eine Störung eintritt! Ggf. Zeitgutschrift für Spieler, die gestört wurden.

5.2. Störungen durch Spieler

Spieler unterhalten sich.

Spieler dürfen sich während der Runden nicht unterhalten. Ansprechpartner ist ausschließlich der Schiedsrichter. Durchsetzung mit Augenmaß. Alter des Spielers und Konstellation beachten:

- Gegner untereinander (Spieler hinweisen)
- Spieler mit Eltern (Eltern hinweisen)
- Spieler mit Betreuern/Trainern (Betreuer/Trainer hinweisen)