

Turnierordnung der Main-Taunus-Schachvereinigung

- In der zuletzt am 14.06.2025 geänderten Fassung -

Inhaltsverzeichnis

A	Allgemein gültige Bestimmungen	4
1	Spielbetrieb	4
2	Spieljahr	4
3	Spielregeln, Spielweise	4
4	Turnierleitung	4
5	Schiedsrichter	5
6	Punktwertung	5
7	Proteste, Berufungen	5
8	Bußgelder	6
9	Datenverarbeitung	6
10	Spielgemeinschaften	6
B	MTS-Meisterschaften	7
1	MTS-Einzelmeisterschaft (MTSEM)	7
i)	Austragung	7
ii)	Entscheidung bei Punktgleichheit	7
iii)	Titelgewinn	7
iv)	Ersatzregelung	8
2	MTS-Mannschaftsmeisterschaft (MTSMM)	8
i)	Austragung	8
ii)	Mannschaftsmeldung, Ergebnismeldung	8
iii)	Mannschaftsstärke, Rangfolge	8
iv)	Bedenkzeit, Wartezeit	9
v)	Entscheidung bei Punktgleichheit	10
vi)	Spielpaarungen	10
vii)	Spieltermine	10
viii)	Ersatzgestaltung	10
ix)	Aufstieg	11
x)	Abstieg	11
3	MTS-Pokal-Meisterschaft für Mannschaften (MTSPMM)	12
i)	Austragung	12
ii)	Teilnehmer	12
iii)	Mannschaftsmeldung, Ergebnismeldung	12
iv)	Runden	12
v)	Farbverteilung	12

vi)	Bedenkzeit, Wartezeit	12
vii)	Entscheidung bei Punktgleichheit	13
viii)	Titelgewinn	13
4	Main-Taunus-Meisterschaft im Blitzschach (MTSBlitzEM).....	13
i)	Austragung	13
ii)	Entscheidung bei Punktgleichheit	13
iii)	Titelgewinn	13
iv)	Ersatzregelung.....	13
5	Main-Taunus-Mannschaftsmeisterschaft im Blitzschach (MTSBlitzMM)	13
i)	Austragung	13
ii)	Teilnehmer	13
iii)	Mannschaftsmeldung, Reihenfolge.....	14
iv)	Entscheidung bei Punktgleichheit	14
v)	Titelgewinn	14
6	Jugendmeisterschaften	14

A Allgemein gültige Bestimmungen

1 Spielbetrieb

1. Die MTS veranstaltet regelmäßig folgende Turniere:

- MTS-Einzelmeisterschaft (MTSEM)
- MTS-Mannschaftsmeisterschaft (MTSMM)
- MTS-Pokalmannschaftsmeisterschaft (MTSPMM)
- MTS-Blitzeinzelmeisterschaft (MTSBlitzEM)
- MTS-Blitzmannschaftsmeisterschaft (MTSBlitzMM)
- MTS-Jugendmeisterschaften

2. Soweit nichts Besonderes bestimmt ist, können an Turnieren Männer, Frauen und Personen, die keinem Geschlecht zuzuordnen sind, teilnehmen.

3. Im Folgenden wird im Allgemeinen für die Bezeichnung von Spielern und Spielerinnen die männliche Form verwendet.

4. Spielberechtigt sind die Spieler, die eine aktive oder vorläufige Spielberechtigung eines MTS-Mitgliedsvereins besitzen.

2 Spieljahr

1. Das Spieljahr beginnt am 1. September jedes Jahres.

3 Spielregeln, Spielweise

1. Die Regeln des Weltschachbundes („FIDE Laws of Chess“) und die HSV-TO bilden einen Bestandteil dieser Turnierordnung und sind dann anzuwenden, wenn diese Turnierordnung nichts anderes vorsieht.

4 Turnierleitung

1. Die Turnierleitung für die

- MTS-Mannschaftsmeisterschaft
- MTS-Pokal-Mannschaftsmeisterschaft
- MTS-Blitz-Mannschaftsmeisterschaft

obliegt dem Turnierleiter für Mannschaftsmeisterschaften (TLfM).

2. Die Turnierleitung für die

- MTS-Einzelmeisterschaft
- MTS-Blitz-Meisterschaft

obliegt dem Turnierleiter für Einzelmeisterschaften (TLfE).

3. Die Turnierleitung für MTS-Jugendmeisterschaften obliegt dem Jugendwart.

4. Die Zuständigkeit kann auf andere Personen delegiert werden.

5 Schiedsrichter

1. Bei MTS-Mannschaftsmeisterschaften und bei MTS-Pokal-Meisterschaften für Mannschaften benennt die Heimmannschaft einen lizenzierten Schiedsrichter, der auch mitspielen darf.

2. Wird kein Schiedsrichter mit Lizenz benannt, ist der Mannschaftsführer der Heimmannschaft Schiedsrichter.

3. Bei anderen Turnieren wird der Schiedsrichter in der Ausschreibung festgelegt.

6 Punktwertung

1. Entsprechend Artikel 10 der FIDE-Regeln wird eine gewonnene Partie mit einem (1) Punkt für den Gewinner und null (0) Punkten für den Verlierer gewertet.

2. Für ein Unentschieden erhält jeder Spieler einen halben (1/2) Punkt.

3. Über den Gewinn eines Mannschaftskampfes entscheiden die Summen der von den Spielern jeder Mannschaft errungenen Punkte.

4. Die Mannschaft, die mehr Brettunkte erzielt hat, erhält 2 Mannschaftspunkte, die andere 0 Mannschaftspunkte.

5. Bei Gleichheit der Brettunkte erhalten beide Mannschaften 1 Mannschaftspunkt.

7 Proteste, Berufungen

1. Die Rechtsordnung des MTS ist dreistufig:

i. der den Wettkampf leitende Schiedsrichter

ii. der zuständige Turnierleiter

iii. der Turnierausschuss

2. Gegen die Entscheidungen eines Schiedsrichters kann sofort formlos protestiert werden.

3. Dieser Protest hat keine aufschiebende Wirkung; auf Weisung des Schiedsrichters muss weitergespielt werden.

4. Gegen die Entscheidung des Schiedsrichters kann beim zuständigen Turnierleiter Protest erhoben werden.

5. Bei Einzelwettkämpfen ist dies der TLfE, bei Mannschaftswettkämpfen der TLfM.

6. Der Protest bedarf der Textform und kann bei MTS-Mannschaftsmeisterschaften und bei MTS-Pokal-Meisterschaften für Mannschaften nur eingelegt werden durch einen offiziellen Vertreter (Vorsitzender, Turnierleiter oder Mannschaftsführer) oder Bevollmächtigten eines Vereins.

7. Der Protest muss innerhalb von 10 Tagen nach Bekanntwerden des Protestgrundes geschehen.

8. Der Protestempfänger informiert bei Eingang eines Protestes (Berufung) die betroffenen Vorinstanzen unverzüglich.

9. Ebenso sind die Vorinstanzen über die Entscheidung und Begründung zu informieren.
10. Proteste sind vom Turnierleiter innerhalb einer Frist von drei Wochen nach Zugang zu entscheiden.
11. Entscheidungen der Protestinstanz können durch Berufung angefochten werden. Berufung kann innerhalb von 10 Tagen nach Zugang der Entscheidung beim Turnierausschuss eingelegt werden.
12. Über Berufungen entscheidet der Turnierausschuss letztinstanzlich.
13. Bei der Entscheidung des Turnierausschusses sind die Entscheidungen der Vorinstanzen und die Stellungnahmen der Beteiligten zu berücksichtigen.
14. Der Turnierausschuss kann zu einer mündlichen Verhandlung einladen.
15. Der Turnierausschuss kann gegebenenfalls Zeugen hören.
16. Ist ein Mitglied des Turnierausschusses selbst oder sein Verein oder ein Spieler seines Vereins an einem Streitfall direkt oder mittelbar beteiligt, so ist es nicht berechtigt, an der Entscheidung mitzuwirken.
17. An seine Stelle tritt eines der gewählten Ersatzmitglieder, das durch den zuständigen Turnierleiter durch Los bestimmt wird.
18. Berufungen sollen innerhalb einer Frist von drei Wochen nach Eingang entschieden werden.
19. Die Protestgebühr auf Turnierleitererebene beträgt 25 €, die Protestgebühr auf Turnierausschussebene beträgt 100 €.
20. Die Einzahlung der Gebühr ist innerhalb der zehntägigen Rechtsmittelfrist zu veranlassen, andernfalls gilt das Rechtsmittel als nicht eingelegt.
21. Die Gebühr wird zurückgezahlt, wenn dem Rechtsmittel stattgegeben wird.

8 Bußgelder

1. Verstöße gegen die Turnierordnung können von den Turnierleitern mit Bußgeldern belegt werden.
2. Die Höhe der Bußgelder wird in einem Bußgeldkatalog abschließend geregelt.

9 Datenverarbeitung

1. Aus Anlass des Turniers erhobene und verwendete Daten sowie Turnierergebnisse können gemäß den Bestimmungen der Ordnungen über die Spielwertung (Deutsche Wertungszahlung) ausgewertet bzw. an die auswertenden Stellen weitergegeben werden, sowie Partien, Turnierdaten, Spielberichte und ähnliches veröffentlicht werden.

10 Spielgemeinschaften

Innerhalb der MTS ist es zwei Vereinen erlaubt, eine Spielgemeinschaft (SG) für den Mannschaftsspielbetrieb beim MTS-Gesamtvorstand zu beantragen. Der Antrag muss spätestens vor der jeweiligen Turnierleitersitzung gestellt sein, um für die kommende Saison berücksichtigt werden zu können. Diesem Antrag ist unter folgenden Bedingungen zuzustimmen:

- Es liegt zur genannten Frist eine Spielgemeinschaftsvereinbarung zwischen den beteiligten Vereinen textlich beim MTS-Gesamtvorstand vor, in der insbesondere die Führung der SG sowie die Auflösung der SG geregelt sein müssen.
- Beide Vereine sind ihren Zahlungsverpflichtungen gegenüber der MTS nachgekommen.
- Es liegen keine laufenden Ausschlussverfahren gegen einen der beteiligten Vereine vor.

Eine zugelassene Spielgemeinschaft ist nur innerhalb der MTS startberechtigt. Ein Aufstieg aus der Main-Taunus-Liga oder die Teilnahme an Mannschaftsmeisterschaften übergeordneter Verbände ist nicht möglich. Beide Vereine der SG werden nach wie vor als selbstständige Vereine der MTS behandelt. Alle Vereinsrechte als auch Verpflichtungen gegenüber der MTS behalten weiterhin ihre Gültigkeit. Die Startberechtigungen für Mannschaftsturniere der MTS bleiben den Vereinen erhalten und werden an die SG übertragen. Bei Einzelturnieren starten die Spieler weiterhin unter dem Namen des Vereins, in dessen Mitgliederliste sie als aktive Spieler eingetragen sind.

Gemäß der Spielgemeinschaftsvereinbarung obliegt es ausschließlich dem Vorsitzenden der Spielgemeinschaft, Meldungen für die SG vorzunehmen. Der Vorsitzende muss in der Spielgemeinschaftsvereinbarung benannt sein. Der Vorsitzende der Spielgemeinschaft kann gegenüber dem MTS – Gesamtvorstand vertretungsberechtigte Personen benennen für den Fall seiner der Verhinderung. Eine zugelassene Spielgemeinschaft besteht ohne zeitliche Begrenzung. Wird eine Auflösung einer bestehenden Spielgemeinschaft von einem der beiden Vereine angestrebt, so muss dieser gemäß der Spielgemeinschaftsvereinbarung die SG kündigen, und es muss eine entsprechende Kündigung an den MTS-Gesamtvorstand erfolgen. Die Auflösung einer Spielgemeinschaft kann nur zur folgenden Saison wirksam werden und muss spätestens auf der entsprechenden Turnierleitersitzung beantragt werden. Die zum Zeitpunkt der Auflösung vorhandenen Spielberechtigungen für Turniere der MTS werden gemäß der Spielgemeinschaftsvereinbarung an die Vereine aufgeteilt.

B MTS-Meisterschaften

1 MTS-Einzelmeisterschaft (MTSEM)

i) Austragung

1. Die MTS-Schachmeisterschaft wird je nach Teilnehmerzahl im Rundenturnier oder im Schweizer System gespielt.

ii) Entscheidung bei Punktgleichheit

1. Bei Punktgleichheit wird über die Reihenfolge nach einer Zusatzwertung entschieden, die den Teilnehmern mit der Ausschreibung bekannt zu geben ist.

iii) Titelgewinn

1. Der erstplatzierte Spieler des Bezirks in dem Turnier erhält den Titel "Main-Taunus-Einzelmeister 20xx" sowie eine Urkunde.

iv) Ersatzregelung

1. Kann das Turnier nicht ausgetragen werden, kann die Turnierleitersitzung ein anderes Turnier zur Bestimmung des Main-Taunus-Einzelmeisters festlegen.

2 MTS-Mannschaftsmeisterschaft (MTSMM)

i) Austragung

1. Die MTS spielt in folgenden Klassen: Main-Taunus-Liga, Bezirksklasse A, B und C und Kreisklasse A, B, ... Jede Klasse besteht grundsätzlich aus 10 Mannschaften, die ein Rundenturnier spielen.

2. In der MTS-Liga und den Bezirksklassen können maximal zwei, in den Kreisklassen können beliebig viele Mannschaften eines Vereins spielen.

3. Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in einer Klasse, so wird die Ersatzspielerregelung genauso angewandt, als wenn die Mannschaften in unterschiedlichen Klassen spielen würden.

4. Spielen in einer Spielklasse zwei Mannschaften eines Vereins, dann ist der Wettkampf dieser beiden Mannschaften in der ersten Runde auszutragen.

ii) Mannschaftsmeldung, Ergebnismeldung

1. Die Vereine melden zum festgesetzten Termin ihre Mannschaften in der durch den Turnierleiter festgelegten Form getrennt nach Spielklassen.

2. Mehrere Mannschaften eines Vereins müssen durch eine Rangzahl als höhere und niedrigere Mannschaften gekennzeichnet sein.

3. Die Spieler sind mit Name, Vorname und der laufenden Nummer aus der Mitgliederliste aufzuführen.

4. Stammspieler einer höherrangigen Mannschaft dürfen nicht benannt werden.

5. Nach diesem Termin kann eine Mannschaftsmeldung nicht geändert oder ergänzt werden.

6. Die Heimmannschaften melden ihre Ergebnisse bis spätestens 20 Uhr am Folgetag des Wettkampfes.

7. Einzelheiten zur Meldung legt der TLfM legt in der Ausschreibung fest.

iii) Mannschaftsstärke, Rangfolge

1 In der MTS-Liga und in der Bezirksklassen A besteht jede Mannschaft aus acht Spielern.

1a. In den Bezirksklassen B und C besteht jede Mannschaft aus 6 Spielern

2. In den Kreisklassen besteht jede Mannschaft aus 4 Spielern..

3. In allen Spielklassen muss mindestens die Hälfte der Spieler, die diese Spielklasse vorsieht, zu einem Mannschaftskampf antreten.

4. Die Mannschaftsmeldung erfolgt durch den Mannschaftsführer vor dem festgesetzten Kampfbeginn.

5. Eine spätere Meldung führt zu einem entsprechenden Bedenkzeitabzug bei allen Spielern dieser Mannschaft.
6. Eine abgegebene Meldung kann nicht mehr geändert werden.
7. Für jedes Brett muss ein spielberechtigter Spieler mit Namen und Passnummer gemeldet werden.
8. Der Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers führt zum Verlust dieser und aller Partien an den nachfolgenden Brettern.
9. Die Reihenfolge der gemeldeten Spieler ist für das laufende Spieljahr als Brettfolge verbindlich.
10. Es wird jedoch zugelassen, dass Stammspieler, die nach der gemeldeten Brettfolge benachbart sind, ihre Plätze miteinander tauschen können.
11. Fallen Stammspieler aus, so können ihre Plätze unter Meldung ihrer Namen (mit Passnummer) kampfflos unbesetzt bleiben, oder es kann aufgerückt werden.
12. Das Recht nunmehr benachbarter Stammspieler, ihre Plätze zu tauschen, bleibt bestehen.
13. Bleibt ein Brett ohne Meldung eines Namens unbesetzt, so gilt dies als Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers und führt auch zum Verlust der Partien an den nachfolgenden Brettern.
14. Spielen fehlende Stammspieler jedoch in höheren Mannschaften als Ersatz, so muss aufgerückt werden.
15. Wird ein solcher Spieler in der Mannschaftsaufstellung genannt, so gilt dies als Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers und führt zum Verlust der Partien an dem betreffenden und allen nachfolgenden Brettern.
16. Ersatzspieler dürfen in jeder Mannschaft nur hinter Stammspielern eingesetzt werden.
17. Ein Platztausch mit diesen ist ausgeschlossen.
18. Spielt ein Ersatzspieler vor einem Stammspieler, so ist seine Partie verloren, ebenso die Partie aller hinter ihm spielenden Stammspieler.
19. Insgesamt dürfen in der Main-Taunus-Liga und den Bezirksklassen A und B nur 12 Ersatzspieler in einer Saison pro Mannschaft eingesetzt werden.
20. Werden mehr Ersatzspieler eingesetzt, so sind deren Partien (d. h. die des 13. Ersatzspielers usw.) verloren.
21. Bei Verstößen gegen die Brettfolge werden die Partien derjenigen Spieler als verloren gewertet, die in der Brettfolge zu tief eingesetzt wurden.
22. Ein Stammspieler verstößt gegen die Brettfolge, wenn er hinter einem Stammspieler eingesetzt wird, hinter dem er nicht hätte eingesetzt werden dürfen.

iv) Bedenkzeit, Wartezeit

1. Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für 40 Züge, danach 30 Minuten für den Rest der Partie mit einem Inkrement von 30 Sekunden ab dem ersten Zug.

2. Ein Partieabbruch ist nicht möglich.
3. Die Wartezeit beträgt eine Stunde.

v) Entscheidung bei Punktgleichheit

1. Bei allen Plätzen entscheidet bei Gleichstand die Brettpunktwertung.
2. Ergibt sich danach Wertungsgleichheit, entscheiden der Reihe nach:
 1. der direkte Vergleich
 2. die Sonneborn-Berger-Wertung
 3. das Los.

vi) Spielpaarungen

1. Die in der Spielpaarung zuerst genannte Mannschaft führt an den Brettern mit ungerader Zahl die schwarzen Figuren.

vii) Spieltermine

1. Als Spieltermine werden grundsätzlich die HSV-Termine bevorzugt, aber letztlich von der TL-Sitzung festgelegt.
2. Die Kämpfe beginnen sonntags um 14:00 Uhr.
3. Das Vor- und Nachspielen von Einzelpartien ist nicht gestattet.
4. Der Spielbeginn ist für alle Bretter eines Wettkampfes einheitlich.
5. Verlegungen von Mannschaftskämpfen können nur mit ausdrücklicher Zustimmung des TLfM vorgenommen werden.
6. Der Antrag auf Verlegung eines Mannschaftskampfes ist ausführlich zu begründen.
7. In dem Antrag ist ein Ausweichtermin vorzuschlagen und von dem gegnerischen Verein eine Zustimmung in Textform beizufügen.
8. Anträge auf Spielverlegungen müssen mindestens 4 Wochen vor dem angesetzten Spieltermin in Textform gestellt werden.
9. Vor der letzten Spielrunde müssen alle bis dahin angesetzten Wettkämpfe erledigt sein.
10. Wettkämpfe der letzten Spielrunde dürfen nicht nachgespielt werden.

viii) Ersatzgestellung

1. Ein Spieler darf an einem Kalendertag nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
2. Wird ein Spieler an einem Kalendertag in mehreren Mannschaften eingesetzt, gilt er für die jeweils rangniedere Mannschaft als nicht spielberechtigt.
3. Verlegte Wettkämpfe rechnen zum ursprünglichen Termin

4. Hat ein Spieler im Laufe eines Spieljahres dreimal als Ersatz in einer ranghöheren Mannschaft gespielt, so darf er in einer rangniedrigeren Mannschaft während dieses Spieljahres nicht mehr eingesetzt werden.

ix) Aufstieg

1. In den Bezirks- und Kreisklassen steigen jeweils die beiden Ersten in die nächsthöhere Klasse auf.
2. Aus der Main-Taunus-Liga wird der Aufstieg durch die HSV- Turnierordnung geregelt.
3. Verzichtet eine Mannschaft auf den Aufstieg, kann die nächstbeste Mannschaft den Aufstieg wahrnehmen.
4. Verzichtet auch diese, trifft der TLfM eine Ermessensentscheidung.
5. Falls eine Mannschaft vom Aufstieg ausgeschlossen ist, steigt die nächstplatzierte Mannschaft der jeweiligen Klasse auf.

x) Abstieg

1. Aus jeder Klasse steigen höchstens drei Mannschaften ab.
2. Die Zahl der Absteiger vermindert sich je nach Auswirkung der Auf- und Abstiegsregelung des übergeordneten Spielbetriebs auf die MTS.
3. Sollten dadurch mehr als 10 Mannschaften in der Main-Taunus-Liga spielen, steigen in den folgenden Spieljahren so lange bis zu 3 Mannschaften ab, bis die Zahl von 10 Mannschaften erreicht ist.
4. Wird eine Mannschaft vor dem Meldeschluss ganz aus dem Spielbetrieb oder aus einer Klasse zurückgezogen (freiwilliger Abstieg), so vermindert sich die Zahl der Absteiger aus dieser und ggf. den nachfolgenden Klassen entsprechend.
5. Sollte dies nicht ausreichen, um die Zahl von 10 Mannschaften in einer Klasse zu erreichen, erhöht sich auch die Zahl der Aufsteiger.
6. Wird eine Mannschaft nach dem Meldeschluss zurückgezogen, gilt sie in dieser Klasse als 1. Absteiger.
7. Darüber hinaus spricht der Turnierleiter eine Geldbuße gemäß dem Bußgeldkatalog aus.
8. Mannschaften, die in einem Spieljahr dreimal ungerechtfertigt nicht antreten, stehen als Absteiger aus der entsprechenden Liga fest.
9. Falls durch den Abstieg aus einer übergeordneten Spielklasse eine Mannschaft eines Vereins zwangsweise absteigen muss, weil sonst mehr als zwei Mannschaften dieses Vereins in der gleichen Spielklasse wären(MTS-Liga, Bezirksklassen), steigt eine Mannschaft des Vereins ab.
10. Die Zahl der Absteiger der betroffenen Klasse verringert sich entsprechend.

3 MTS-Pokal-Meisterschaft für Mannschaften (MTSPMM)

i) Austragung

1. Die Pokalmanschaftsmeisterschaft wird mit Vereinsmannschaften im K.O.-System ausgetragen und dient zur Ermittlung der MTS-Vertreter bei der hessischen Pokalmanschaftsmeisterschaft.

ii) Teilnehmer

1. Teilnahmeberechtigt sind alle Mannschaften der MTS-Vereine, die nicht für den hessischen Mannschaftspokal vorqualifiziert sind.

iii) Mannschaftsmeldung, Ergebnismeldung

1. Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern.
2. Die Meldung einer Mannschaftsaufstellung ist nicht erforderlich.
3. Ein Spieler kann nur für eine Mannschaft spielen.
4. Eine Rangfolge ist nicht vorgeschrieben; in jedem Wettkampf kann die Mannschaftsaufstellung aus dem Kontingent der Spieler, die zu irgendeinem Zeitpunkt für die Mannschaft in der Mannschaftsmeisterschaft spielberechtigt waren, frei gewählt werden.
5. Die Heimmannschaften melden ihre Ergebnisse bis spätestens 20 Uhr am Folgetag des Wettkampfes.
6. Einzelheiten zur Meldung legt der TLfM in der Ausschreibung fest.

iv) Runden

1. Das Turnier wird mit 2 Vorrunden, einer Zwischenrunde und einer Endrunde nach dem K.O.-System gespielt.
2. Die Mannschaften der MTS-Liga steigen in der 2. Vorrunde ein, die Mannschaften der hessischen Spielklassen in der Zwischenrunde.
3. Die Mannschaft, die in einer rangniedrigeren Spielklasse spielt, hat Heimrecht.
4. Bei ranggleichen Mannschaften entscheidet das Los über das Heimrecht.
5. Der TLfM legt in der Ausschreibung den spätestmöglichen Termin für die Austragung der Wettkämpfe jeder Runde fest.
6. Unmittelbar nach der Bekanntgabe der Auslosung einer Runde vereinbaren die Mannschaften untereinander den Spieltermin.
7. Kommt keine Einigung zustande, wird am spätestmöglichen Termin gespielt.

v) Farbverteilung

1. Die Heimmannschaft spielt an den Brettern 2 und 3, die dazugeloste Mannschaft an den Brettern 1 und 4 mit den weißen Steinen.

vi) Bedenkzeit, Wartezeit

1. Die Bedenkzeit beträgt 75 Minuten für die Partie zuzüglich 30 Sekunden je Zug ab Zug 1 mit Notationspflicht.

2. Die Wartezeit beträgt eine Stunde.

vii) Entscheidung bei Punktgleichheit

1. Bei unentschiedenem Ausgang eines Wettkampfes entscheidet die „Berliner Wertung“: 1. Brett = 4 Punkte, 2. Brett = 3. Punkte, 3. Brett = 2 Punkte, 4. Brett = 1 Punkt.

2. Besteht auch danach Gleichstand, entscheidet das Los über den Sieger.

viii) Titelgewinn

1. Die siegreiche Mannschaft erhält den Titel "Main-Taunus-Pokalmannschaftsmeister 20xx" sowie eine Urkunde.

4 Main-Taunus-Meisterschaft im Blitzschach (MTSBlitzEM)

i) Austragung

1. Die Blitzeinzelmeisterschaft soll als Rundenturnier (wenn erforderlich mit Vor- und Endrunde) an einem Tag ausgetragen werden und in maximal 6 Stunden gespielt werden.

2. Sie dient zur Ermittlung der vorberechtigten MTS-Vertreter bei der hessischen Blitzeinzelmeisterschaft.

3. Der Austragungsmodus wird vom Turnierleiter je nach Teilnehmerzahl an Ort und Stelle festgelegt.

ii) Entscheidung bei Punktgleichheit

1. Bei Punktgleichheit wird über die Reihenfolge nach einer Zusatzwertung entschieden, die mit der Ausschreibung bekanntgegeben wird.

iii) Titelgewinn

1. Der erstplatzierte Spieler des Bezirks im Turnier erhält den Titel "Main-Taunus-Blitzmeister 20xx" sowie eine Urkunde.

iv) Ersatzregelung

1. Kann das Turnier nicht ausgetragen werden, wird der bestplatzierte MTS-Teilnehmer der hessischen Blitzeinzelmeisterschaft Main-Taunus-Blitzmeister.

5 Main-Taunus-Mannschaftsmeisterschaft im Blitzschach (MTSBlitzMM)

i) Austragung

1. Die MTSBlitzMM wird mit Vereinsmannschaften an einem Ort ausgetragen, soll in maximal 6 Stunden gespielt werden und dient zur Ermittlung der MTS-Vertreter bei der hessischen Blitzmannschaftsmeisterschaft.

2. Die Mannschaften spielen ein (Doppel-)Rundenturnier.

3. Der in der Spielpaarung zuerst genannte Verein hat an den Brettern mit ungerader Zahl Schwarz.

4. Der Austragungsmodus wird vom Turnierleiter je nach Teilnehmerzahl an Ort und Stelle festgelegt.

ii) Teilnehmer

1. Teilnahmeberechtigt ist jeder MTS-Verein mit beliebig vielen Mannschaften.

iii) Mannschaftsmeldung, Reihenfolge

1. Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern und ggf. einem Ersatzspieler, die vor Turnierbeginn in festgelegter Rangfolge gemeldet werden müssen.
2. Ersatzspieler können unter Aufrücken der Mannschaft nur an Brett 4 eingesetzt werden.
3. Die gemeldete Rangfolge ist für das gesamte Turnier verbindlich.
4. Bei fehlerhafter Rangfolge haben die zu tief eingesetzten Spieler ihre Partien verloren.

iv) Entscheidung bei Punktgleichheit

1. Bei Punktgleichheit im Endstand entscheidet die Zahl der errungenen Brettpunkte. Besteht auch hier Gleichstand, entscheiden der Reihe nach:

1. der direkte Vergleich
2. die Sonneborn-Berger-Wertung
3. das Los

sofern die Ausschreibung keine abweichende Regelung trifft.

v) Titelgewinn

1. Die erstplatzierte Mannschaft des Turniers erhält den Titel "Main-Taunus-Blitzmannschaftsmeister 20xx" sowie eine Urkunde. In der Ausschreibung können Titel für Spielklassen festgelegt werden.

6 Jugendmeisterschaften

1. Der Durchführungsmodus aller Jugendmeisterschaften wird von der Jugendleitersitzung festgelegt.
2. Die Jugendleitersitzung kann zu diesem Zweck auch eine MTS- Jugend-Turnierordnung verabschieden.

Änderungen:

25.09.2021: B 2 iii 3, A 10

22.06.2024: B2 iv, B3 ii 1, 1a und 2

14.06.2025: B 3 vi 1, B 2 iii 19