

---

## ***Aufgaben der Mannschaftsführer im Rahmen von Mannschaftskämpfen ohne Schiedsrichter***

Falls nichts anderes bestimmt wurde, sind die Mannschaftsführer gleichzeitig auch „der Schiedsrichter“ des Wettkampfs. Da sie in der Regel auch Spieler sind, sind sie zu besonderer Verantwortung, Fairness und absoluter Objektivität verpflichtet (Vorwort der FIDE-Regeln).

### **1) Aufgaben des Mannschaftsführers der Heimmannschaft vor Spielbeginn:**

Er/Sie sorgt für

- das Aufschließen des Spiellokals spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn und die Einhaltung der Vorgaben des Bundesspielausschusses zu den Spielbedingungen: *„Der Turnierraum muss eine ausreichende Größe haben, sowie gut belüftet und ggf. ausreichend beheizt sein. Es muss genügend Bewegungsfreiheit für die Spieler, die Spieltische müssen ausreichend beleuchtet sein. Im Turnierraum muss Ruhe herrschen.“*
- den Aufbau der Bretter und Figuren
- die Bereitstellung der Notationsformulare und ggf. Schreibunterlagen
- ggf. die Bereitstellung von Ersatzmaterial (Uhren, Figuren für Umwandlungen, Partieformulare, Schreibstifte)?
- die Einstellung der Uhren
  
- das Ausfüllen der Spielberichtskarte bzw. für das Prüfen auf Vollständigkeit
- die Bekanntgabe der Paarungen:
  - Eine Mannschaft gilt erst dann als angetreten, wenn **mindestens die Hälfte** ihrer Spieler anwesend ist **und die Spielberichtskarte ausgefüllt** ist. Vorher können die anwesenden Spieler ihre Partien nicht beginnen.
  - Nach Bekanntgabe der Paarungen drückt der Spieler mit den schwarzen Figuren die Uhr. Spielbeginn ist immer sonntags, 14:00 Uhr. Karenzzeit beträgt ab Spielbeginn 30 Minuten.

### **2) Aufgaben der Mannschaftsführer während des Wettkampfs:**

- Während des Wettkampfes achten die Mannschaftsführer in ihrer Funktion als Schiedsrichter auf die Einhaltung der Schachregeln.
- Die Mannschaftsführer müssen beim Bemerkten eines Regelverstoßes eingreifen!

*u.a. sind folgende Punkte zu beachten:*

- Die Spieler sind ggf. darauf hinzuweisen, dass sie verpflichtet sind, die Züge regelgemäß zu notieren und unvollständig ausgefüllte Partieformulare auf Kosten der eigenen Zeit zu vervollständigen. Der Gegner muss hierzu sein Partieformular zur Verfügung stellen.

- 
- Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, außer der Spieler reklamiert ein Remis. (FIDE-Regeln Art. 8)
  - Die Einmischung von Zuschauern, Spielern oder Mannschaftsführern in laufende Partien ist strengstens verboten und muss unterbunden werden. Niemand darf einen Spieler darauf aufmerksam machen, dass er am Zug ist, oder dass er vergessen hat, die Uhr zu drücken. Zuschauer sind in diesem Fall des Spiellokals zu verweisen. Spieler, die ihre Partien beendet haben, gelten als Zuschauer.
  - Während der Partie ist es den Spielern verboten, handschriftliche, gedruckte oder anderweitige Aufzeichnungen zu benutzen oder die Partie auf einem anderen Brett zu analysieren.
  - Im Schachbezirk Sauerland ist das Mitbringen von Mobiltelefonen bzw. anderen elektronischen Kommunikationsmitteln nicht verboten, diese sind allerdings auszuschalten und nicht am Körper zu führen. Es gilt eine Ausnahmeregelung für Spieler, die während der Partie einen Bereitschaftsdienst o.ä. leisten. Diese haben beide Mannschaftsführer vor Beginn der Partie entsprechend zu informieren. Handyklingeln im Turniersaal verliert die Partie.
  - Analysieren in Spielräumen, in denen noch Partien laufen, ist nicht erlaubt.
  - Es ist verboten, den Gegner auf irgendeine Weise zu stören oder abzulenken. Hierzu zählt auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder Anbieten von Remis.
  - Als regelwidrige Züge gelten:
    - Der Spieler führt einen Zug nicht gemäß der Artikel 3.1 bis 3.9 aus.
    - Der Spieler führt die Bauernumwandlung fehlerhaft aus – d.h. zum Beispiel, dass der Spieler einen Bauern auf das Umwandlungsfeld stellt und die Uhr drückt und sagt „Dame“ oder „Turm“ oder „Springer“. Falls dies passiert, ist dies zum einen ein regelwidriger Zug, zum anderen wird der Bauer dann immer in eine Dame umgewandelt, egal was man gesagt hat.
    - Der Spieler drückt die Uhr, ohne einen Zug ausgeführt zu haben.
    - Der Spieler benutzt zwei Hände zur Ausführung eines Zuges (z.Bsp. Rochade)
  - abgeschlossene regelwidrige Züge (d.h. der Zug wurde ausgeführt und die Uhr wurde gedrückt oder der Zug wurde ausgeführt sowie der nächste Zug wurde ausgeführt) werden wie folgt bestraft:
    - Der erste abgeschlossene regelwidrige Zug führt dazu, dass zur Bedenkzeit des Gegners zwei Minuten hinzugefügt werden.
    - Der zweite abgeschlossene regelwidrige Zug verliert die Partie.
  - Die Mannschaftsführer können bei Nichteinhaltung der FIDE-Regeln gem. Artikel 12.9 Strafen verhängen. (z. Bsp. Verwarnungen, Verkürzung der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers, Verlängerung der Restbedenkzeit des Gegners, Verlust der Partie)
  - Sind sich die Mannschaftsführer nicht einig über die Sanktion, wird dies vermerkt, ggf. unter Protest weitergespielt und dem Spielleiter, falls notwendig, zur Entscheidung übergeben.
  - allgemein gilt: **Jeder Spieler hat den Anschein eines Verstoßes gegen Ordnungsbestimmungen und sonstige Regelungen zu vermeiden! (BTO 6.1)**

### 3) Info: Richtiges Remis bieten

- Ein Remisgebot erfolgt im Allgemein wie folgt: Beim Ausführen des Zuges, noch vor dem Drücken der Uhr, bietet der Spieler seinem Gegenüber remis. Ein Remisgebot ist auch zu jedem anderen Zeitpunkt gültig! Es muss aber Artikel 11.5 beachtet werden („Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört ungerechtfertigtes Anbieten von Remis

---

oder das Mitbringen von Geräuschquellen in den Spielbereich.“). Bei Verstoß gegen Artikel 11.5 können gemäß Artikel 12.9 Sanktionen erfolgen. Beispiel: Ein Spieler bietet erst 2-3 Minuten nach seinem eigenen Zug Remis. Dies bringt den Gegner aus der Konzentration und lenkt ihn ab. Ein Zuschlag von 2 Minuten Bedenkzeit wäre hier gerechtfertigt, das Remisgebot gilt aber dennoch.

- Bei dreimaliger Stellungswiederholung ist wie folgt Remis zu bieten: Man notiert den Zug, der die dreimalige Stellungswiederholung herbeiführt, ohne ihn auszuführen und hält die Uhr an, um, falls keine Einigkeit zwischen den Gegnern besteht, den Schiedsrichter zu rufen, um dies zu prüfen. Dies ist der einzige Fall, in dem der Zug vor seiner Ausführung notiert wird. Falls der Spieler dies nicht korrekt beantragt, kann nun nur noch sein Gegner Remis wegen Stellungswiederholung beantragen. Das gleiche Verfahren gilt für die Ausführung des 50. Zuges ohne Schlag- und Bauernzug.
- Partien sind zwingend remis, falls eine fünfmalige Stellungswiederholung vorliegt oder 75 Züge kein Schlag- oder Bauernzug passiert ist. Dies kann im Verlaufe der Partie auch noch deutlich nach dem Auftreten reklamiert werden.

#### **4) Zeitnotphase – dieser Punkt ist bei Partien mit Inkrement hinfällig**

- Die Mannschaftsführer müssen an allen Brettern beobachten, ob eine Zeitnotphase bevorsteht und muss rechtzeitig sicherstellen, dass ggf. „Hilfskräfte“ zur Verfügung stehen.
- Die erste Zeitnotphase entsteht, wenn die Restbedenkzeit beider Spieler fünf Minuten unterschreitet und noch keine 40 Züge ausgeführt sind.
- Ein Spieler muss nicht mehr mitschreiben, wenn ihm bis zur Zeitkontrolle weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit verbleiben. Die Mannschaftsführer müssen in diesem Falle selbst mitschreiben oder jemanden bestimmen der für diesen Spieler (oder, wenn beide Spieler nicht mehr mitschreiben müssen, für beide) mitschreibt oder notfalls mitstrichelt.

*Besonders wichtig ist dabei:*

- Es dürfen keine Auskünfte über die Anzahl der gespielten Züge erteilt werden.
- Der Kontrollzug der ersten Zeitkontrolle (40. Zug) wird nicht angesagt, das heißt, der „Schreiber“ setzt das Mitschreiben auch nach dem 40. Zug fort, bis die Spieler sich einig sind, dass sie 40 Züge geschafft haben.
- Wenn eines der Fallblättchen gefallen ist, und beide Spieler nicht mehr mitgeschrieben haben bzw. die Mannschaftsführer sich nicht sicher sind, dass 40 Züge absolviert wurden, unterbrechen sie die Partie sofort, indem sie laut „Zeit“ sagen und die Uhren anhalten. Im Zweifelsfall wird überprüft, ob die erforderliche Zügezahl erreicht wurde. Ist dies nicht der Fall, hat der betroffene Spieler die Partie verloren.

**Um dem Ansehen des Schachspiels keinen Nachteil zu bringen, achten alle Spieler und Mannschaftsführer darauf, dass im Rahmen der Regeln gespielt wird, keine Absprachen getroffen werden, oder sonstige unfaire Handlungen unterbleiben.**

## **Anhang Artikel 12.9**

12.9 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:

12.9.1 eine Verwarnung,

12.9.2 das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,

12.9.3 das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,

12.9.4 eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,

12.9.5 eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,

12.9.6 den Verlust der Partie für den zu Bestrafenden (der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners),

12.9.7 ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,

12.9.8 den Ausschluss von einer oder mehreren Runden,

12.9.9 den Ausschluss vom Turnier.