

Mannschaftsführerschulung 2015

Björn Augner

Schachbezirk Pforzheim

Turnierleiter Verbandsrunde

Themen

- Regelgrundlagen
- Matchvorbereitung
 - Uhreneinstellung
 - Benennung des Schiedsrichters
- Mannschaftsaufstellung und Matchbeginn
 - Anwesenheit / Einsatzrecht
- ausgewählte Schachregeln
- Widersprüche

Regelgrundlagen

- FIDE-Schachregeln
 - Grundregeln & Turnierregeln
- Bad. Turnierordnung, Bezirksturnierordnung
 - Regelungen für Mannschaftskämpfe
 - Anpassungen von Regeln (z.B. Handyregel)
- Bad. Verfahrensordnung
 - Einsprüche gegen Entscheidungen von ...
- Ausschreibung
 - spezielle Regelungen

Matchvorbereitung

- allgemeine Spielbedingungen
 - angemessene Raumtemperatur
 - gute Beleuchtung
 - alkoholfreie kalte Getränke, ggf. Kaffee und Tee
 - etc.
- Spielfiguren, Uhren und Notationsformulare
 - Bedenkzeiten: nächste Folie
 - Uhren: Batteriestatus, Ersatzuhr bereithalten
- neuer Spielberichtsbogen





Bedenkzeiten

- Bezirksklasse, Kreisklassen A, B und C
 - 2 Stunden für 40 Züge plus 1 Stunde (klassisch)
- Kreisklasse E (Schnupperrunde)
 - 90 Minuten für alle Züge
- Verbandsliga, Landes- und Bereichsliga sowie **Mannschaftspokal (neu)**
 - 100 Minuten für 40 Züge plus 50 Minuten sowie 30 Sekunden pro Zug ab dem 1. Zug
 - zulässige Uhren: DGT 2010, DGT 3000, DGT XL, Silver-Uhr (neue Version)

Schiedsrichter – Benennung und Aufgaben

- Wer ist Schiedsrichter beim Mannschaftskampf?
 - Gastgeber benennt Schiedsrichter
 - keine explizite Nennung -> Heimmannschaftsführer
- Aufgaben des Schiedsrichters
 - Pflichten (Objektivität, Überwachen der Regeln)
 - Rechte (Entscheidungen über Anträge z.B. in der Endspurtphase, Verwarnungen, Verhängung von Zeitstrafen, ...)
 - „Der Schiedsrichter handelt im besten Interesse des Wettkampfes“

Digitaluhren – Beispiel: DGT 2010

Symbol	Bedeutung	Beschreibung
	Minus	Modus-Auswahl und Zeiteinstellung
	Plus	Modus-Auswahl und Zeiteinstellung
	Start / Pause	Starten und Anhalten der Uhr
	Ok	Bestätigen bei Modus-Auswahl und Zeiteinstellung

Der Ein-/Ausschalter befindet sich unterhalb der Uhr. Mit dem Ausschalten wird die aktuelle Bedenkzeit auf der Uhr gelöscht!

Einstellung der klassischen Bedenkzeit (DGT 2010)

1. Modus „05“ einstellen (auch möglich mit „21“)
2. Zeit links für 1. Spieler einstellen (2:00 h)
3. Zeit rechts für 2. Spieler einstellen (2:00 h)
4. Zeit für 2. Zeitkontrolle (beide Spieler) einstellen (1:00 h)

Einstellung der Fischer-Bedenkzeit (DGT 2010)

1. Modus „21“ einstellen.
2. Zeit links für 1. Spieler einstellen (1:40 h)
3. Zeit rechts für 1. Spieler einstellen (1:40 h)
4. Zugbonus (gesamte Partie!) einstellen (30 s)
5. Zugzähler deaktivieren: auf „00“ einstellen
6. Zeit (beide Spieler) für 2. Zeitkontrolle einstellen (50 min)
7. Zugzähler (2.Zk.) deaktivieren, d.h. auf „00“
8. keine Zeit (beide Spieler) für 3.+4. Zeitkontrolle einstellen (0 min)

Unterschiede DGT 2010 / DGT XL

Die Hauptunterschiede zwischen der DGT 2010 und der DGT XL sind folgende:

- freier Modus
 - DGT 2010: Modus „21“
 - DGT XL: Modus „00“
- Zugbonus
 - DGT 2010: nur einheitlich für alle Zeitkontrollen
 - DGT XL: für jede Zeitkontrolle individuell einzustellen

Regelungen für den Spielbetrieb

Wichtige Punkte:

- Spielbeginn auf Bezirksebene: 9 Uhr
- Wartezeit: 30 Minuten
- Aufstellung: Wer darf eingesetzt werden?
- Ergebnismeldung: bis 19 Uhr
- Einspruchsmöglichkeiten

Mannschaftsaufstellung

- Mannschaftsführer müssen Aufstellung beim Schiedsrichter abgeben
 - alle aufgestellten Spieler müssen anwesend und einsatzberechtigt (Spielrecht, Ranglistenposition, Festspielen etc.) sein
- Schiedsrichter und Mannschaftsführer sollen Aufstellung überprüfen (insbesondere Anwesenheit)
- Schiedsrichter soll Aufstellungen verlesen und ggf. Spieler auf Plätze setzen

Anwesenheitspflicht

- gilt für Ligaspiele, nicht jedoch im M-Pokal
- Anwesenheit bei Mannschaftsaufstellung
 - Überprüfung durch die MF und den SR
- Spieler fehlt bei Mannschaftsaufstellung
 - Warten ...
 - Gesamte Mannschaft muss warten
 - Zeitabzug für alle Spieler der betr. Mannschaft
 - Wartezeit höchstens 30 Minuten, dann aufrücken
 - ... oder Aufrücken
 - letztes Brett bleibt unbesetzt
 - kein Nachnominieren eines Spielers
 - möglich: Mannschaft wartet zunächst, rückt dann auf

Einsatzrecht

- Spielrecht: Rangliste (BSV-Ergebnisdienst)
 - Nachmeldungen
 - bis samstags eine Woche vor dem Spieltag möglich
 - nur auf Bezirksebene spielberechtigt
- Anwesenheitspflicht (außer M-Pokal)
- nicht „Stammspieler“ in höherer Mannschaft
- nicht „festgespielt“ in höherer Mannschaft

Stammspielerregelung

- Stammspielerregelung nach Rangliste
 - Rang 1 bis 8: nur erste Mannschaft
 - Rang 9 bis 16: nur erste oder zweite M.
 - usw.
- ggf. an Mannschaftsstärke angepasst
- Einsatz eines solchen Spielers führt zum Verlust aller Bretter von diesem Brett abwärts
- gilt nicht in der Schnupperrunde

Beispiel: Stammspielerregelung

Brett	A-Dorf II	B-Dorf I	Ergebnis	Wertung
1	Rang 7	Rang 1	1:0	0:1
2	Rang 12	Rang 2	1/2:1/2	0:1
3	Rang 14	Rang 3	1/2:1/2	0:1
4	Rang 15	Rang 4	0:1	0:1
5	Rang 18	Rang 6	1:0	0:1
6	Rang 19	Rang 7	1/2:1/2	0:1
7	Rang 23	Rang 10	1:0	0:1
8	Rang 29	Rang 13	1:0	0:1
			5 1/2:2 1/2	0:8

Festspielregelung

- Spieler darf nicht mehr in einer Mannschaft eingesetzt werden, wenn er **mehr als viermal** für eine (oder mehrere) höhere Mannschaft(en) gespielt hat. (siehe Spieler B und C im nachfolgenden Beispiel.)
- Ein Einsatz eines solchen Spielers führt zum Verlust aller Bretter von diesem Brett abwärts
- gilt nicht in der Schnupperrunde

Beispiel: Festspielregelung

	Einsätze in 1. Mannschaft	Einsätze in 2. Mannschaft	Einsätze in 3. Mannschaft	Darf spielen in Mannschaft
Spieler A (Rang 17)	2	2	-	1, 2, 3
Spieler B (Rang 18)	5	2	-	1
Spieler C (Rang 19)	3	2	2	1, 2

Reihenfolge

- Partie eines Spielers wird als verloren gewertet, wenn Spieler „zu tief“ eingesetzt wurde, d.h. Spieler mit höherer Rangnummer vor ihm eingesetzt wurde
- gilt nicht in der Schnupperrunde
- überall gilt: Freilassen von Brettern nur „hinten“ möglich

Beispiel: falsche Reihenfolge

Brett	Team A	Team B	Ergebnis	Wertung
1	Rang 1	Rang 1	1/2:1/2	1/2:1/2
2	Rang 3	Rang 2	1:0	1:0
3	Rang 2	Rang 3	1/2:1/2	0:1
4	Rang 4	Rang 7	0:1	0:1
5	Rang 5	Rang 8	1/2:1/2	1/2:1/2
6	Rang 6	Rang 12	0:1	0:1
7	Rang 7	Rang 9	0:1	1:0
8	Rang 8	Rang 11	0:1	1:0
			2 1/2:5 1/2	4:4

Beispiel: Kreisklasse E

Brett	Heim	Gast	Ergebnis
1	Rang 27 (S)	Rang 12	0:1
2	Rang 1 (W)	Rang 15	1:0
3	Rang 28 (S)	Rang 24	½:½
4	Rang 36 (W)	unbesetzt	+:-
5	Rang 27 (W)	Rang 12	½:½
6	Rang 41 (S)	Rang 15	0:1
7	Rang 36 (W)	Rang 24	0:1
8	Rang 1 (S)	unbesetzt	+:-
			4:4

regelwidrige Züge

- Beispiele für regelwidrige Züge:
 - Rochade (z.B. König zieht über bedrohtes Feld)
 - Figur zieht nicht ihrer Gangart entsprechend
 - König im Schach
 - unvollständige Bauernumwandlung
- 1. regelwidriger Zug: 2 Minuten Gutschrift für Gegner
- **2. regelwidriger Zug: Partieverlust** (seit 2014)
- Regelwidrige Züge können ohne Konsequenzen vor Drücken der Uhr zurückgenommen werden („berührt-geführt“, sofern möglich)

3/50-Züge- und 5/75-Züge-Regeln

- Stellungswiederholung
 - dieselbe Stellung (inkl. Zugrecht und Rochaderecht)
- 50-Züge-Regel
 - 50 Züge kein Bauer gezogen, keine Figur geschlagen
- 3-fache Stellungswiederholung, 50-Züge-Regel:
 - Remis nach korrekter Remisreklamation (nur möglich, wenn Spieler am Zug)
- 5-fache Stellungswiederholung durch aufeinanderfolgende Züge, 75-Züge-Regel (st. 2014):
 - Remis auch ohne Reklamation, SR **muss** eingreifen

FIDE-Regeln: Handyregelung

- FIDE-Regeln
 - Bereits Mitbringen eines ausgeschalteten Handys, Smartphone etc. kann zum Verlust führen
- Badische Turnierordnung
 - ausgeschaltete Handy, Smartphones etc. erlaubt
 - eingeschaltetes Mobilgerät oder Geräusch (z.B. Wecker) führt zum Partieverlust

Mitschreibepflicht

Ein Spieler ist verpflichtet mitzuschreiben, ...

- Fischer-Bedenkzeit: ... **immer**, wenn er pro Zug mindestens 30 Sekunden erhält.
- Klassische Bedenkzeit: ... sofern er noch mindestens **5 Minuten** Restbedenkzeit hat

Immer erlaubt ist ...

- ... direkt auf einen gegnerischen Zug zu antworten, solange bis zum vorherigen eigenen Zug alle Züge mitnotiert wurden.

1. Zeitnotphase – nur Beispiele

Sachverhalt	Entscheidung
Spieler A überschreitet Zeit, kurz danach Spieler B (beide keine 40 Züge).	Spieler B gewinnt wegen Zeitüberschreitung von Spieler A.
Spieler A und B haben Zeit überschritten (beide keine 40 Züge). Es ist unklar, wessen Zeit zuerst fiel.	Die Partie wird fortgesetzt.
Spieler A hat Zeit überschritten, bei der Rekonstruktion kann nicht geklärt werden, ob 40 Züge gespielt wurden.	Die Partie wird mit dem 41. Zug fortgesetzt.
Spieler A führt seinen 40. Zug aus, aber bevor er die Uhr drückt fällt sein Blättchen.	Spieler A hat wegen Zeitüberschreitung verloren.
Spieler A hat seine 40 Züge geschafft und sein Mitspieler teilt ihm dies mit.	Spieler A verliert wegen unerlaubter Hilfenahme (in Mannschaftskämpfen).

sofortiges Partieende

In folgenden Fällen ist die Partie sofort beendet:

- Matt, Patt oder tote Stellung (sofern der letzte Zug regelkonform war)
 - „Berührt-geführt“ beachten!
 - Remisübereinkunft
- Aufgabe
- 5-fache Stellungswiederholung, 75-Züge-Regel (seit 2014)

Partieende nach Beobachtung oder Antrag

Beobachtung:

- Zeitüberschreitung: Blättchenfall vom SR bemerkt oder einer der Spieler hat zurecht darauf hingewiesen
 - Ausschlaggebend: Zeitpunkt der Beobachtung (durch SR) bzw. des Hinweises (durch Spieler)

Antrag:

- 3-malige Stellungswiederholung, 50-Züge-Regel
 - korrekter Remisantrag notwendig (Spieler am Zug, ggf. muss z.B. Stellungswiederholung herbeiführender Zug im Voraus aufgeschrieben werden)

Endspurtphase (klass. Bedenkzeit)

Neu: **Schiedsrichter vor Ort entscheidet**

- Remisantrag möglich bei weniger als 2 Minuten Restbedenkzeit
 - „Gegner unternimmt keine Gewinnversuche“
 - oder „Gegner kann mit normalen Mitteln nicht gewinnen“
- SR: Annahme / Aufschieben / Ablehnen des Antrages
- SR: Hinweis an Gegner: gilt als **Remisangebot**

Entscheidungen (Endspurtphase)

- Antrag unzulässig (falls **Spieler nicht am Zug**)
 - 2 Minuten Zeitgutschrift für Gegner
 - Gilt trotzdem als Remisangebot
- Antrag wird angenommen
 - nur in **sehr** klaren Situationen, z.B. K+L vs. K+L
- Antrag wird abgelehnt
 - 2 Minuten Zeitgutschrift für Gegner
- Entscheidung wird aufgeschoben
 - i.d.R. sinnvoll; 2 Minuten Gutschrift für Gegner
 - Entscheidung zu „sinntvollem“ späteren Zeitpunkt

Beispiel: Zeit oder Matt?

- Szenario:
 1. 1. Zeitnotphase bei klassischer Bedenkzeit
 2. Spieler A zieht, drückt Uhr
 3. Blättchen von Spieler B fällt
 - 4. SR sieht dieses**
 5. Spieler B setzt in einem weiteren Zug Matt
 6. Rekonstruktion ergibt: Dies wäre der 40. Zug
- Ergebnis:

Zeitüberschreitung, Sieg für Spieler A

Beispiele: Endspurtphase

Sachverhalt	Entscheidung
Spieler A überschreitet Zeit. Spieler A hat Dame, Spieler B nur Läufer.	Remis, da Spieler B nicht mehr Mattsetzen kann.
Spieler A überschreitet Zeit, kurz danach Spieler B.	Spieler B gewinnt wegen Zeitüberschreitung von Spieler A.
Spieler A (am Zug) beantragt mit 1:45 Minuten Restbedenkzeit Wechsel in den Fischer-Modus	Gegner informieren: Dies gilt als Remisangebot. Uhr einstellen: Fischer-Zeit mit 5 Sekunden pro Zug, 2 Minuten Zeitgutschrift für Spieler B.
Beide Blättchen sind gefallen, es ist unklar, wessen Zeit zuerst gefallen ist.	Remis.

Korrekt Remis beantragen!

- Spieler muss am Zug sein
 - also **nicht**: Ziehen, dann „Jetzt sind es 50 Züge!“
- Bei 3-facher Stellungswiederholung oder 50-Züge-Regel
 - bereits „auf dem Brett“: (Möglichst die Uhr anhalten und) SR rufen, Remisantrag stellen
 - erst „nach dem nächsten Zug“: Zug notieren ohne ihn auszuführen, dann (möglichst die Uhr anhalten und) den SR rufen, Remisantrag stellen

Remisanträge prüfen

1. Uhr anhalten (sofern noch nicht geschehen)
 - Hinweis an Gegner: Remisantrag gilt als **Remisangebot**
2. Ist der Antrag korrekt gestellt worden?
 - Ist der Spieler am Zug? Sonst: sofortige Ablehnung, 2 Minuten Gutschrift für Gegner
3. Hat Spieler einen Zug im Voraus notiert?
 - Bei Ablehnung gilt „berührt-geführt“ beachten
4. Sachverhaltsprüfung
 - Bei Ablehnung: 2 Minuten Gutschrift für Gegner
5. Entscheidung treffen, verkünden & durchsetzen

Geldbußen

- Geldbuße für Nichtantreten
 - 60 Euro für Bezirksklasse bis Kreisklasse C
 - 50 Euro im Bezirksmannschaftspokal
 - 40% Reduzierung bei Absage 72 Stunden vor Spielbeginn
 - bei Nichtantreten Info an
 - Gegner (i.d.R. telefonisch)
 - Turnierleiter (per E-Mail)
- Geldbuße für verspätete Ergebniseingabe
 - 10 Euro

Einspruchsmöglichkeiten

- gegen SR-Entscheidungen vor Ort
 - Innerhalb von 14 Tagen
 - bei Turnierleiter
 - Verfahrensgebühr: 50 Euro
- gegen Entscheidungen des Turnierleiters
 - innerhalb von 14 Tagen schriftlich
 - bei der Widerspruchsstelle (auf Bezirksebene)
 - Dr. Matthias Kleifges, Im Sand 27, 76646 Bruchsal
 - Widerspruchsgebühr: 100 Euro

Informationen im Internet

Weltschachbund	www.fide.com
Deutscher Schachbund	www.schachbund.de
Badischer Schachverband (BSV)	www.badischer-schachverband.de
BSV-Ergebnisdienst	www.bsv-ergebnisdienst.de
Schachbezirk Pforzheim	www.sb-pforzheim.badischer-schachverband.de
Ordnungen des BSV	www.badischer-schachverband.de/download/
Referent für Mitgliederverarbeitung	www.juergen-dammann.de
Uhrenkunde (DGT 2010)	www.schachschiedsrichter-nrw.de/kleine-uhrenkunde/dgt-2010/