

# Mannschaftsführerschulung 2014

Björn Augner

Schachbezirk Pforzheim

Turnierleiter Verbandsrunde

# Übersicht

1. Wo ist was geregelt?
2. Was gibt es Neues?
3. ausgewählte Themen
  1. Endspurtphase: die letzten zwei Minuten
  2. Wann ist eine Partie beendet?
  3. Matt vor Blatt?
4. Regelungen für den Spielbetrieb
5. Fragerunde

# Regelwerk

- 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

# Neuerungen – FIDE-Regeln

Wesentliche Änderungen:

1. Bauernumwandlung
2. regelwidrige Züge
3. 5-fache Stellungswiederholung und 75-Züge-Regel
4. Handyregelung
5. Schnellschach und Blitz

# FIDE-Regeln: Bauernumwandlung

- Bauer darf auf Umwandlungsfeld gezogen **oder sofort entfernt werden** (neu, klarstellend)
- Entfernen des Bauern vom Brett und Einsetzen der umgewandelten Figur in beliebiger Reihenfolge
- Ziehen des Bauern auf Umwandlungsfeld und Uhrdrücken
  - regelwidriger Zug (2 Minuten Gutschrift für Gegner)
  - **in diesem Fall: Bauer muss in Dame umgewandelt werden (neu)**

# FIDE-Regeln: 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** (neu, bisher: 3.)
- Regelwidrige Züge können ohne Konsequenzen vor Drücken der Uhr zurückgenommen werden („berührt-geführt“, sofern möglich)

# FIDE-Regeln:

## 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 (neu):
  - 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
  - bisherige Regelung bleibt bestehen
  - ausgeschaltete Handy, Smartphones etc. erlaubt
  - eingeschaltetes Mobilgerät oder Geräusch (z.B. Wecker) führt zum Partieverlust

# FIDE-Regeln: Schnell- und Blitzschach

- Schnellschach:  $10 \text{ min} < \text{Bedenkzeit} < 60 \text{ min}$
- Blitz:  $\text{Bedenkzeit} \leq 10 \text{ min}$
- Inkrement: gerechnet auf 60 Züge
- erster regelwidriger Zug führt (nach Drücken der Uhr) zum Verlust
  - nach Reklamation des Gegners oder durch Beobachtung des Schiedsrichters (neu)
  - nur bevor Gegner Zug gemacht hat
  - neu: auch im Schnellschach

# Neuerungen – Bad. Turnierordnung

- neue Standardbedenkzeit: Fischer-Zeit
  - 100 min f. 40 Züge plus 50 min plus 30 s pro Zug
  - Bereichsliga bis Oberliga, Schachkongress, Bad. Einzelpokal etc.
  - ständige Mitschreibpflicht der Spieler
- Bedenkzeit auf Bezirksebene:
  - Bezirksklasse, Kreisklassen A, B, C: 2 h / 40 + 1 h
  - Kreisklasse E (Schnupperrunde): 90 min
  - Mannschaftspokal: 2h / 40 + 1 h

# 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).

# Neuerungen – Endspurtphase

- Fischer-Bedenkzeit: keine Endspurtphase
- Klassische Bedenkzeit: Spieler kann bei weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit (für alle Züge) Antrag stellen
  - Spieler muss am Zug sein
  - gilt als Remisangebot
    - SR: Spieler darauf hinweisen!
  - Digitaluhr vorhanden oder nicht?
    - Fallunterscheidung (neu)

# Endspurtphase (klass. Bedenkzeit)

## Fall 1: Uhr mit Fischer-Modus (neu)

- SR: Hinweis an Gegner: Gilt als **Remisangebot**
- Spieler nicht am Zug oder hat mehr als zwei Minuten Restbedenkzeit -> Antrag ablehnen, zwei Minuten Gutschrift für Gegner
- Andernfalls: Uhr anhalten, Restbedenkzeiten notieren, Uhr auf Fischer-Modus einstellen
  - Restbedenkzeiten **plus 5 Sekunden pro (jedem weiteren) Zug**
  - einmalige Gutschrift 2 Minuten für Gegner

# Endspurtphase (klass. Bedenkzeit)

## Fall 2: keine Uhr mit Fischer-Modus

- SR: Hinweis an Gegner: Gilt als **Remisangebot**
- Nicht am Zug oder mehr als 2 min Restzeit -> ablehnen, 2 Minuten Gutschrift für Gegner
- Sonst: Uhr anhalten, Restzeiten und Stellung notieren
  - Gutschrift von 2 Minuten für Gegner
  - SR: Sicherstellen, dass Zügezahl, Züge vom Gegner (Notationspflicht) oder Assistenten notiert werden

# Endspurtphase (klass. Bedenkzeit)

Und wie lautet nun das Resultat der Partie?

- mit 5 sec Fischer-Modus: Ergebnis „klar“
- ohne 5 sec Fischer-Modus:
  - Matt, Patt, Remisübereinkunft etc.: „klar“
  - Zeitüberschreitung des Gegners des Antragstellers: „klar“
  - Zeitüberschreitung des Antragstellers: Endstellung und Endzeiten notieren, alle Informationen (Partieformulare beider Spieler, Mitschrieb des Assistenten etc.) an Turnierleiter senden
    - **keine FIDE-Regel**, durch die Ausschreibung geregelt

# sofortiges Partieende

In folgenden Fällen ist die Partie sofort beendet:

- Matt, Patt oder tote Stellung (sofern der letzte Zug regelkonform war)
  - Auch „Berührt-geführt“ muss beachtet worden sein! (neu, klarstellend)
- Remisübereinkunft
- Aufgabe
- 5-fache Stellungswiederholung, 75-Züge-Regel (neu)

# Partieende nach Beobachtung oder Antrag

## Beobachtung:

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

## Antrag:

- 3-malige Stellungswiederholung, 50-Züge-Regel
  - korrekter Antrag notwendig

# Beispiel: Zeit oder Matt? (I)

- Szenario:
  - 1. Zeitnotphase bei klassischer Bedenkzeit
  - Spieler A zieht, drückt Uhr
  - Blättchen von Spieler B fällt
  - **SR sieht dieses (oder: Spieler A ruft „Zeit“)**
  - Spieler B setzt in einem weiteren Zug Matt
  - Rekonstruktion ergibt: Dies wäre der 40. Zug
- Ergebnis:
  - **Zeitüberschreitung, Sieg für Spieler A**

# Beispiel: Zeit oder Matt? (II)

- Szenario:
  - 1. Zeitnotphase bei klassischer Bedenkzeit
  - Spieler A zieht, drückt Uhr
  - Spieler B setzt in einem weiteren Zug Matt
  - **Jetzt erst bemerkt SR: Blättchen von Spieler B gefallen, Spieler A (und ggf. Zuschauer) behauptet: schon vor Zug gefallen**
  - Rekonstruktion ergibt: Dies wäre der 40. Zug
- Ergebnis:
  - **Matt, Sieg für Spieler B**

# 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 beantragt mit 1:45 Minuten Restbedenkzeit Wechsel in den Fischer-Modus (Annahme: Digitaluhr vorhanden.)	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.

# Wie 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“: (möglich 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

# Wie einen Remisantrag 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

# Und wie ist es mit Remisangeboten?

- Wann darf Remis angeboten werden?
  - zwischen Ausführen des eigenen Zuges und Drücken der Uhr
  - zu anderem Zeitpunkt: kann ggf. Störung darstellen. (Das Remisangebot ist trotzdem gültig.)
- Remisangebot bleibt gültig bis ...
  - ... es abgelehnt wird (mündlich oder wenn der Gegner eine Figur zum Ziehen berührt) oder
  - ... die Partie auf andere Weise endet (z.B. Zeitüberschreitung)

# Was sollte hängen bleiben?

- 5-Stellungs- und 75-Zügeregel
- Zweiter illegaler Zug führt zum Partieverlust
- Handys, Smartphones etc. ausgeschaltet erlaubt, jegliches Geräusch führt zum Verlust
- Endspurtphase: Antrag auf Übergang zum Fischer-Modus (5 Sekunden pro Zug)
  - Remisangebot (!)
- Wichtigste Regeln: FIDE-Schachregeln, Bad. und Bezirksturnierordnung und Ausschreibung

# Regelungen für den Spielbetrieb

## Wichtige Punkte:

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

# Anwesenheitspflicht

- Anwesenheit bei Mannschaftsaufstellung
  - gemeinsame Überprüfung durch die MF und den SR
- Spieler fehlt bei Mannschaftsaufstellung
  - betroffene Mannschaft hat zwei Optionen:
    - Warten
      - Gesamte Mannschaft muss warten
      - Zeitabzug für alle Spieler der betr. Mannschaft
      - Wartezeit höchstens 30 Minuten, dann aufrücken
    - Aufrücken
      - letztes Brett bleibt unbesetzt
      - kein Nachnominieren eines Spielers
  - möglich: Mannschaft wartet zunächst, rückt dann auf

# Spielrecht und Einsatzrecht

- Spielberechtigung:
  - aktive Spieler auf der Rangliste
  - Nachmeldungen
    - Bis 7 Tage vor Spieltag möglich
    - nur auf Bezirksebene spielberechtigt
- Einsatzberechtigung: Spielberechtigung + ...
  - bei Aufstellung anwesend (außer M-Pokal)
  - nicht in höherer Mannschaft Stammspieler
  - nicht in höherer Mannschaft „festgespielt“

# 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 2	1:0	0:1
2	Rang 12	Rang 3	1/2:1/2	0:1
3	Rang 13	Rang 4	1/2:1/2	0:1
4	Rang 15	Rang 5	0:1	0:1
5	Rang 17	Rang 6	1:0	0:1
6	Rang 19	Rang 7	1/2:1/2	0:1
7	Rang 20	Rang 8	1:0	0:1
8	Rang 22	Rang 11	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)	3	1	-	1, 2, 3
Spieler B (Rang 18)	5	2	-	1
Spieler C (Rang 19)	2	3	1	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 10	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

# 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 (telefonisch)
    - Turnierleiter (E-Mail: [turnier@sbpf.bsv-schach.de](mailto:turnier@sbpf.bsv-schach.de))
- Geldbuße für verspätete Ergebniseingabe
  - 10 Euro

# Einspruchsmöglichkeiten

- gegen SR-Entscheidungen vor Ort
  - 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

# Vor Spielbeginn ...

- Wer ist Schiedsrichter?
  - Gastgeber benennt Schiedsrichter
  - keine expl. Nennung -> Heimmannschaftsführer
- Aufgaben des Schiedsrichters
  - Pflichten (Objektivität, Überwachen der Regeln)
  - Rechte (Entscheidungen über Anträge, Verwarnungen, Verhängung von Zeitstrafen, ...)
  - „Der Schiedsrichter handelt im besten Interesse des Wettkampfes“
  - Einstellung der Schachuhr (Beginn, Zeitstrafen, ...)

# Informationen im Internet

Weltschachbund	<a href="http://www.fide.com">www.fide.com</a>
Deutscher Schachbund	<a href="http://www.schachbund.de">www.schachbund.de</a>
Badischer Schachverband (BSV)	<a href="http://www.badischer-schachverband.de">www.badischer-schachverband.de</a>
BSV-Ergebnisdienst	<a href="http://www.bsv-ergebnisdienst.de">www.bsv-ergebnisdienst.de</a>
Schachbezirk Pforzheim	<a href="http://www.sb-pforzheim.bsv-schach.de">www.sb-pforzheim.bsv-schach.de</a>
Ordnungen des BSV	<a href="http://www.badischer-schachverband.de/download/">www.badischer-schachverband.de/download/</a>
Ref. für Datenverarbeitung	<a href="http://www.juergen-dammann.de">www.juergen-dammann.de</a>