

Mannschaftsführerschulung

Schachbezirk Pforzheim

Saison 2011/2012

Turnierleiter Verbandsrunde

Björn Augner

Themenübersicht

- Spielbeginn
- Ergebnismeldung
- Spiel- und Einsatzrecht
- Aufgaben des Schiedsrichters
- Mannschaftsaufstellung
- Anträge und Partieende
- Sanktionen
- Zeitnotphasen
- Neuerungen auf bad. und Bezirksebene

Ordnungen

- Weltschachbund (FIDE)
 - **Schach-Regeln**
- Badischer Schachverband (BSV)
 - Satzung
 - **Bad. Turnierordnung**
 - **Verfahrensordnung**
- Schachbezirk Pforzheim
 - Geschäftsordnung
 - **Bezirks-Turnierordnung**



Spielbeginn

- Spielbeginn auf Bezirksebene
 - 9 Uhr
- Wartezeit gem. FIDE-Regel 6.6
 - 30 Minuten
- Bestimmung des Schiedsrichters
 - sachkundige Person (vor Spielbeginn bekannt geben)
 - Mannschaftsführer (falls nichts anderes gesagt)

Ergebnismeldung

- Gastgeber meldet Ergebnis
- BSV-Ergebnisdienst
 - www.bsv-ergebnisdienst.de
- Ergebnismeldung bis 19 Uhr
 - ggf. inklusive Kommentaren auf Ergebniskarte
- ggf. Bußgelder gemäß BSV-VO

Aufgaben des Schiedsrichters

- Pflichten
 - Überwachen der Schachregeln
 - Objektivität
 - FIDE-Regeln / Turnierordnung
- Rechte
 - Entscheidungen über Anträge
 - z.B. Remisreklamation
 - Verwarnungen, Bedenkzeitanpassung
 - Stoppen der eigenen Uhr bei Inanspruchnahme
- Wichtig
 - Verhältnismäßigkeit
 - „Der SR handelt im besten Interesse des Wettkampfes“ (Art. 13.2 der FIDE-Regeln)

Spiel- und Einsatzrecht

- spielberechtigte Spieler
 - können an offiziellen Turnieren teilnehmen
 - Einzelpokal, Einzelmeisterschaft usw.
 - Meldung als aktiver Spieler im BSV notwendig
 - Spieler auf Rangliste
 - Nachmeldungen
- einsatzberechtigte Spieler (Mannschaftskampf)
 - müssen Spielrecht (s.o.) besitzen
 - Anwesenheitspflicht
 - Ranglistenposition (s.u.)
 - vorherige Einsätze (s.u.)

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

Spielerreihenfolge

- unbesetzte Bretter nur hinten
- Spielerreihenfolge strikt nach Rangliste
 - Ausnahme: Kreisklasse E (Reihenfolge beliebig)
- Spieler vertauscht:
 - Vor Spielbeginn darf betreffendes Team die Reihenfolge ändern
 - Nach Spielbeginn werden Partien fortgesetzt wie begonnen
 - ggf. Bemerkung im Spielbericht/Ergebnisdienst

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

Stammspieler

- Stammspielerregelung nach Rangliste
 - Rang 1 bis 8: nur erste Mannschaft
 - Rang 9 bis 16: nur erste oder zweite M.
 - usw.
- ggf. an Mannschaftsstärke angepasst
 - z.B. 1. Mannschaft in B-Klasse (7 Bretter), dann:
 - Brett 1 bis 7: nur erste Mannschaft

Stammsspieler zu tief eingesetzt

Brett	A-Dorf II	B-Dorf I	Ergebnis	Wertung
1	Rang 7	Rang 2	1:0	0:1
2	Rang 12	Rang 3	½:½	0:1
3	Rang 13	Rang 4	½:½	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	½:½	0:1
7	Rang 20	Rang 8	1:0	0:1
8	Rang 22	Rang 11	1:0	0:1
			5½:2½	0:8

Festspielregelung

- Spieler darf nicht mehr in einer Mannschaft eingesetzt werden, wenn er mehr als viermal für eine höhere Mannschaften gespielt hat.
- Ein Einsatz eines solchen Spielers führt zum Verlust aller Bretter von dessen Brett abwärts

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

Kreisklasse E

- Stammspielerregelung und Festspielregelung außer Kraft gesetzt
- Reihenfolge beliebig
- 90 Minuten Partien, zwei Partien mit vertauschten Farben
- Neu: **Aufstellung darf verändert werden**
 - Ersatzspieler und Tauschen möglich
 - wichtig: Spieler darf an einem Spieltag nur für ein Team spielen

Kreisklasse E: Tauschen & Ersatzspieler

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

Partieende

- sofortiges Partieende
 - Matt (sofern letzter Zug regelkonform)
 - Patt (sofern letzter Zug regelkonform)
 - tote Stellung (kein Material zum Mattsetzen)
 - Aufgabe
 - Remisübereinkunft
- Partieende nach Sachverhaltsfeststellung
 - nach Antrag auf Remis
 - dreimalige Stellungswiederholung (gleicher Spieler am Zug)
 - 50-Züge-Regel (jeweils 50 Halbzüge ohne Schlagen und Bauernzug)
 - Zeitüberschreitung

Remisantrag

- Remisantrag gilt auch als Remisangebot
- Notwendig ist korrekter Remisantrag
 - Spieler muss am Zug sein
 - dreifache Stellungswiederholung oder 50-Züge-Regel:
 - falls Stellung erst mit nächstem Zug herbeigeführt würde: beabsichtigten Zug nur aufschreiben
 - Uhr anhalten und Schiedsrichter rufen
 - Schiedsrichter prüft Antrag

Verfahrensschema bei Anträgen

- Sachverhalt klären
 - Wurde Antrag korrekt gestellt?
 - sonst Ablehnung plus 3 Minuten Gutschrift für Gegner
 - Partiestellung und Uhrenstand notieren
 - Partieformulare überprüfen
 - Aussagen
 - Antragssteller, Gegner, Zeugen
 - ggf. Rekonstruktion (an separatem Brett)

Verfahrensschema bei Anträgen

- Sachverhalt klären
- Welche Regel betrifft der Sachverhalt?
- Ist regelwidrig gehandelt worden?
- Sind Maßnahmen festgeschrieben?
- Festlegung und Verkündung der Entscheidung mit Begründung

Sanktionen

- sofortiger Partieverlust bei
 - Handyklingeln oder Telefonieren
 - Betrugsversuch
 - Einsagen durch Mannschaftskollegen
- Zeitstrafen bei
 - regelwidrigem Zug (zwei Minuten)
 - unberechtigtem Remisantrag (drei Minuten)
 - Ausnahme: 2 Minuten bei Endspurtphasenantrag
- Verhaltensverstöße (nach Ermessen)

1. Zeitnotphase

- Mitschreibepflicht bis auf die letzten 5 Minuten der eigenen Bedenkzeit
- beide Spieler weniger als 5 Minuten
 - Assistent einsetzen
- Blättchenfall
 - Schiedsrichter meldet „Blattfall“
 - Schiedsrichter hält Uhr an
 - Erreichen der 40 Züge wird Spielern **nicht** mitgeteilt, solange Blättchen nicht gefallen

1. Zeitnotphase

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).

Endspurtphase

- Endspurtphase
 - Spieler müssen alle restlichen Züge innerhalb ihrer verbliebenen Bedenkzeit ausführen
- SR zeigt Blättchenfall an
- Remisantrag Quickplay
 - Spieler kann Remis beantragen, wenn
 - er weniger als 2 Minuten Restbedenkzeit hat und
 - sein Gegner keine Gewinnversuche unternimmt oder mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann

Endspurtphasen-Remisantrag

FIDE-Regel 10.2

- kein neutraler SR anwesend
 - Antrag aufschieben und weiterspielen lassen
 - Stellung und Uhrenstände bei Antrag notieren
 - Sicherstellen, dass Züge mitgeschrieben werden (-> Assistent einsetzen)
 - Matt, Patt oder tote Stellung: Ergebnis zählt
 - bei Blättchenfall: Stopp
 - Uhrenstände und Stellung notieren und alles an Turnierleiter schicken

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 Remis nach Art. 10.2 (Quickplay-Finish)	Weiterspielen lassen, 2 Minuten Zeitgutschrift für Spieler B. (Anweisung von TL)
Variante 1: Spieler A lässt sich mattsetzen.	Spieler B hat gewonnen. Matt beendet die Partie.
Variante 2: Spieler A überschreitet die Zeit.	Spielformulare, Stellungen und Zeitstände an TL übermitteln, Vermerk im Spielbericht. Relevant: Hat Spieler A viele Züge in dieser Zeit gemacht? Hat Spieler B Gewinnversuche unternommen? Wie ist der Trend?

Geldbußen

- Geldbuße für Nichtantreten
 - 60 Euro für Bezirksklasse bis Kreisklasse C
 - 50 Euro im Bezirksmannschaftspokal
 - **40% Reduzierung** bei Absage 72 Stunden vor Spielbeginn (neu, früher 50%)
 - Bei Nichtantreten Info an
 - Gegner (telefonisch)
 - Turnierleiter (E-Mail: 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

Neuerungen auf badischer und Bezirksebene

- **Strukturreform**
 - ab 2012/2013 zwei Landes- und drei Bereichsligen in Nordbaden (statt 3 und 3)
 - Einteilung von Jahr zu Jahr flexibel
 - Stichkämpfe auf badischer Ebene ab 2011/2012
 - auf Bezirksebene:
 - ab 2012/2013: zwei Aufsteiger aus Bezirksklasse
 - ab sofort: keine Relegationsspiele mehr
- **Bußgeld für Freilassen von Brettern**
 - ab dem dritten Brett
 - VL 25€, LL/BRL 15€, „Bezirksliga“ 10€

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.bsv-schach.de
Ordnungen des BSV	www.badischer-schachverband.de/download/
Ref. für Datenverarbeitung	www.juergen-dammann.de