



Schachkreis Mittelfranken-Mitte im Bayerischen Schachbund e.V.

Sebastian Mösl, 1. Spielleiter
Zimmererstr. 22, 92318 Neumarkt
Tel.: 09181 / 31443, Fax: 09181 / 461419
sebastian.moesl@t-online.de

Befugnisse und Aufgaben des Mannschaftsführers

27.09.16

Die Aufgaben des Schiedsrichters (FIDE-Artikel 12) nehmen die beiden Mannschaftsführer gemeinsam wahr. Hierzu sind stets die FIDE-Regeln und die Kreis-Turnierordnung bei Mannschaftskämpfen mitzuführen. Sie müssen nicht alles wissen, aber sie sollten zumindest nachschauen können. Bevor in der Hitze des Gefechtes die Emotionen hoch kochen, kann eine Konsultation der Regeln deeskalierend wirken.

Wichtige Regelhinweise:

- „Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.“ (FIDE-Artikel 6.8)
D.h. sobald ein Schiedsrichter (=MF) den Blättchenfall bemerkt muss er einschreiten und es wird überprüft ob die erforderliche Anzahl an Zügen ausgeführt wurde.

- Ein Mannschaftsführer darf seinem Spieler nicht mitteilen, dass er die Uhr nicht gedrückt hat, sich am Zug befindet, nur noch wenige Sekunden Restbedenkzeit hat o.ä..

- Hat ein Spieler weniger als 5 Minuten Restbedenkzeit so entfällt dessen Notationspflicht (FIDE-Artikel 8.4). **Natürlich muss der Gegner weiterhin mitschreiben.** Erst wenn beide Spieler weniger als 5 Minuten auf der Uhr haben sollte wenn möglich ein Schiedsrichter oder ein von ihm eingesetzter Helfer anwesend sein und mitnotieren (FIDE-Artikel 8.5). Unmittelbar nachdem ein Blättchen gefallen ist, wird die Uhr angehalten und es wird mit Hilfe der Notationen des Schiedsrichters/Assistenten kontrolliert ob die erforderliche Zugzahl ausgeführt wurde. Ist es nicht zu rekonstruieren ob beide Spieler die erforderliche Zugzahl aufweisen, wird die Partie fortgesetzt.

Der Schiedsrichter/Assistent notiert die Züge verdeckt mit und nicht offen sichtbar für beide Spieler. Er gibt keinerlei Auskunft in welchem Zug sich die Spieler befinden und hört auch nicht nach dem 40.Zug zu schreiben auf bzw. gibt Auskunft darüber, dass die erforderliche Zugzahl erreicht wurde. Erst nachdem ein Blättchen gefallen ist, hält der Schiedsrichter die Uhr an und gibt seine Informationen über die mitnotierten Züge bekannt.

- Zuschauer und Mitspieler dürfen keinerlei Kommentare zu einer laufenden Partie abgeben, u.a. auch darüber ob ein Spieler eine Figur berührt hat. Sehr wohl muss der Schiedsrichter die Einhaltung der Regel „berührt-geführt“ (FIDE-Artikel 4) durchsetzen, wenn er eine absichtliche Berührung beobachtet hat. Im Übrigen verlangt die sportliche Fairness, dass ein Spieler der eine Figur absichtlich berührt hat dann auch regelgemäß mit ihr zieht und nicht darauf hofft, dass die Berührung unbemerkt blieb. Ein zufälliges Streifen einer Figur mit dem Ärmel oder Arm beim Griff nach einer anderen Figur o.ä. stellt keine absichtliche Berührung dar und kann nicht nach „berührt-geführt“ reklamiert werden.

Wenn ein Mannschaftsführer selbst spielt oder anderweitig verhindert ist, so können die Schiedsrichteraufgaben auch von einem anderen Vereinsvertreter übernommen werden. Dies ist der gegnerischen Mannschaft deutlich zu kommunizieren! Zu den

Schiedsrichteraufgaben gehört es, dafür zu sorgen, dass die Schachregeln genau eingehalten werden. Insbesondere ist die Zeitkontrolle durchzuführen.

Der Mannschaftsführer darf bei einem Remisangebot gefragt werden, ob es angenommen werden soll. Er darf auch gefragt werden, ob ein Remisangebot ausgesprochen werden soll. Der Mannschaftsführer darf von sich aus Spieler seiner Mannschaft auffordern, ein Remisangebot zu machen. In all diesen Fällen muss sich der Mannschaftsführer aber darauf beschränken, einen kurzen Hinweis zu geben, der nicht als Partiekommentar oder als Stellungsanalyse ausgelegt werden kann. Ob letztlich ein Remisangebot ausgesprochen oder angenommen wird, entscheidet ausschließlich der Spieler und nicht der Mannschaftsführer. Die besonderen Befugnisse des Mannschaftsführers im Zusammenhang mit Remisangeboten können nicht ganz so einfach, formlos und unausgesprochen an Dritte delegiert werden. Zu jedem Zeitpunkt darf auch nur eine einzige, dem Gegner benannte Person diese Befugnis ausüben.

Die weiteren Aufgaben des Mannschaftsführers sind hauptsächlich administrativer Art. Er hat vor Wettkampfbeginn die Mannschaftsaufstellung aufzuschreiben und mit dem gegnerischen Mannschaftsführer auszutauschen. Er darf die Spielberechtigung und Identität der eingesetzten Spieler der gegnerischen Mannschaft kontrollieren. Die schriftliche Ergebnismeldung (Spielberichtsvordruck) ist von beiden Mannschaftsführern zu unterschreiben. Streitfälle, Proteste und andere Einwände sind auf dem Spielbericht zu vermerken (mit lesbarer Unterschrift).

Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft gibt das Ergebnis bis spätestens Samstag 12h in den Ligamanager ein. Bei Streitfällen sollten sich die beiden Mannschaftsführer um ein gemeinsames Protokoll zum Sachverhalt bemühen.

Zum Mannschaftskampf sind mitzubringen:

- die vom Kreisspielleiter bestätigten Mannschaftsmeldungen
- die Kreis-Turnierordnung vom 31.07.15 und die neuen FIDE-Regeln vom 01.07.2014
- eine Kopie des vom Kreisspielleiter übersandten "Spielbericht 2016"

Wichtige Regeländerungen zum 01.07.2014

- FIDE-Artikel 7.5a sieht neu vor, dass wenn ein Spieler einen Bauern auf ein Umwandlungsfeld zieht und die Uhr drückt ohne den Bauern durch eine Figur ersetzt zu haben der Bauer zwingend zur Dame wird. Ein Regelverstoß bleibt das Drücken der Uhr ohne das Ersetzen des Bauers durch eine andere Figur nach wie vor!

- Nach dem zweiten regelwidrigen Zug (bislang drei) verliert ein Spieler die Partie (FIDE-Artikel 7.5b). Es sei denn der Gegner kann nicht mehr durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge mattsetzen, dann ist die Partie remis.

- Falls ein Spieler nicht in der Lage ist die Notation der Partie durchzuführen, werden ihm vor der Partie 15 Minuten von der Bedenkzeit abgezogen. Nach den neuen Regeln erfolgt dieser Abzug nicht wenn der Spieler behindert ist (FIDE-Artikel 8.1e).

- Bei einer unberechtigten Remisreklamation nach FIDE-Artikel 9.2 (dreifache Stellungswiederholung) oder 9.3 (50 Züge-Regel) erhält der Gegner zwei Minuten zu seiner Bedenkzeit hinzu (bislang drei).

- Neu ist der FIDE-Artikel 9.6 nach dem der Schiedsrichter eine Partie für Remis erklärt wenn die gleiche Stellung in fünf aufeinander folgenden (!) Zügen entstanden ist (d.h. die Spieler ziehen hin und her) oder 75 Züge lang kein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist. In diesen Fällen braucht es im Gegensatz zu oben genannten Fällen nach FIDE-Artikel 9.2 oder 9.3 keine Reklamation durch einen Spieler.

- Laut FIDE-Artikel 11.3b ist das Mitbringen von Mobiltelefonen und anderen elektronischen Kommunikationsmitteln verboten. Allerdings können Turnierordnungen abweichende Regelungen beinhalten. Im Kreis gilt dieses Verbot nicht. Es bleibt bei der Geldstrafe über 15 € bei Störung durch ein Handy. Eine Nutzung während der Partie zieht jedoch den Partieverlust nach sich!

FIDE-Anhang G: Endspurtphase

Für die Kreisligen kommt bzgl. der Endspurtphase (letzte Partiephase, also nicht bei der ersten Zeitkontrolle nach 40 Zügen!) Anhang G4 zum Einsatz:

„Wenn der Spieler der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass, wenn es möglich ist, der Zeitmodus für beide Spieler gewechselt wird, indem beiden Spielern eine Zusatzbedenkzeit gemäß dem Fischer-Modus von fünf Sekunden eingeräumt wird. Dies gilt als Remisgebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr entsprechend auf den neuen Modus eingestellt. Der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.“

D.h. eine elektronische Uhr wird mit den Restbedenkzeiten der beiden Spieler als neue Bedenkzeit eingestellt und zusätzlich wird ein Bonus von fünf Sekunden je Zug eingestellt (bei den DGT 2010 ist das Modus 18). Zuvor sind noch zwei Minuten bei der Bedenkzeit des Gegners des Antragstellers hinzuzufügen. Wundern Sie sich nicht, dass nach dem Einstellen der Uhr beide Spieler schon fünf Sekunden mehr Zeit auf der Uhr haben als eingestellt, denn der Fünf-Sekunden-Bonus wird immer im Voraus eines Zuges von der Uhr automatisch hinzuaddiert.

Nur wenn keine elektronische Uhr zur Hand sein sollte, greift Anhang G6 der dem bisherigen FIDE-Artikel 10.2 in Verbindung mit Anhang D entspricht:

Ein Spieler kann zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, remis beantragen. **Dies beendet die Partie.** Er hat die Möglichkeit, seinen Antrag darauf zu begründen, dass

- a) sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen könne, oder
- b) sein Gegner keine Versuche unternommen habe, mit normalen Mitteln zu gewinnen.

Im Fall a) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen.

Im Fall b) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein komplett ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Schlussstellung.

Bitte beachten Sie hierbei, dass der G6 sehr restriktiv einzusetzen ist und es nicht darum geht „auf Verdacht“ den Remisantrag zu stellen nach dem Motto probieren kann man es ja

mal. Ich setze hier auf Ihre sportliche Fairness und Vernunft, dass Sie hier schon vor Ort ggf. die Sinnlosigkeit eines Antrags erkennen.

Beispiele für Fall a) sind total überlegene überschaubare Stellungen des sich in Zeitnot befindenden Spielers (z.B. Dame gegen Läufer o.Ä.) oder total ausgeglichene überschaubare Stellungen (z.B. Turm gegen Turm ohne weiteres Material). Tendenziell gilt: je unübersichtlicher die Stellung desto größer wird die Fehleranfälligkeit in Zeitnot und desto unwahrscheinlicher wird selbst in ausgeglichenen oder klar besseren Stellungen ein erfolgreicher Remisantrag.

Bitte verwechseln Sie den Remisantrag nach Anhang G nicht mit „toten Stellungen“ die die Partie sofort beenden (siehe Artikel 5.2b)! Beachten Sie weiterhin, dass mit „normalen Mitteln“ nicht ein evtl. mögliches Hilfsmatt gemeint ist!

Klassisches Beispiel für Fall b) ist das Hin- und Herziehen einer Figur mit der einzigen Absicht den Gegner über die Zeit zu heben.

Handy-Regel lt. TO §6: Handys sind im Turniersaal stumm- oder auszuschalten. Bei Störung durch ein Handy verhängt die Spielleitung eine Strafe von € 15.00.

Wartezeit lt. TO §27.2: Die Wartezeit beträgt abweichend von den aktuellen FIDE-Regeln weiterhin eine Stunde!

Sebastian Mösl, 1.Kreisspielleiter Mittelfranken-Mitte, Tel.: 09181 / 31443
MittePage: www.mfrpage.homepage.t-online.de/schach.htm