

Mittelschwäbischer Schiedsrichter-/Mannschaftsführerkurs
in Schwabmünchen am 26.10.2014

Florian Süß

Jörg Weisbrod

Themen

1. Mannschaftsschach in unseren Kreisligen
2. Was müssen bzw. dürfen Mannschaftsführer?
3. Überblick über die FIDE-Regeln ab 1.7.2014
4. Was wurde an den FIDE-Regeln geändert?
5. Die wichtigsten FIDE-Regeln in unserer Praxis
6. Eure Fälle und Fragen

Hinweis:

Die nächste Ausbildung zum Regionalen Schiedsrichter ist am
15. und 16. November 2014 im Gasthof Karl Asum

Riedener Str. 27, 86453 Dasing-Laimering, Beginn am 15. ist um 10 Uhr

[http://www.schachverbandschwaben.de/fileadmin/docs/spielleitung/2014_Bezirk/Lehrgaenge/Regionaler Schiedsrichter Ausbildung Einladung 2014.pdf](http://www.schachverbandschwaben.de/fileadmin/docs/spielleitung/2014_Bezirk/Lehrgaenge/Regionaler_Schiedsrichter_Ausbildung_Einladung_2014.pdf)

1. Mannschaftsschach in unseren Kreisligen

- a. Änderungen der Turnierordnung 2014
- b. Sonderregeln für A-Klassen-Spieler und darunter
- c. Handyregelung
- d. Mannschaftsmeldung / Rangliste
- e. Spielverlegung
- f. Die (noch) nicht angetretene Mannschaft
- g. Mangelnde Regelumsetzung

2. Was müssen bzw. dürfen Mannschaftsführer?

- a. Verbindungsmann zwischen Schiedsrichter und Mannschaft
- b. Aufstellen der Mannschaft
- c. Taktik während des Kampfes
- d. Spielbericht und Meldung
- e. Aufgaben als Schiedsrichter

1. Mannschaftsschach in unseren Kreisligen

a. Änderungen der Turnierordnung 2014 [→ G) Seite 3]

- §6 (2): Altersklassen aktualisiert (U8/10/12/14/16/18/20/25, Senioren)
- §7 (6): Nur noch wer als Spieler an einem Wettkampf teilnimmt, darf für diesen Wettkampf nicht als Schiedsrichter benannt werden. Wer als nicht-spielender Mannschaftsführer am Wettkampf teilnimmt, darf nun für diesen Wettkampf als Schiedsrichter benannt werden.
- §51 (2) d): Schreibfehler
- §52 (5) c): Man ist als Spieler nicht mehr für eine Mannschaft mit der Nummer N startberechtigt, wenn man in höheren Mannschaften (mit Nummern kleiner als N) zu oft gespielt hat (gilt derzeit nicht für Einsätze in A- und B-Klasse!). Gerade noch erlaubt (ohne die Startberechtigung für Mannschaft N zu verlieren) sind so viele Einsätze oberhalb Mannschaft N, wie der Verein Mannschaften oberhalb der Mannschaft N hat plus Eins! In anderen Worten: Gerade noch erlaubt sind N Einsätze oberhalb Mannschaft N.
Das gilt auch für Ersatzspieler des Vereins.
Es wirkt sich derzeit aber nur auf Einsätze in der Kreisklasse aus, da man durch die Sonderregelungen immer in der A- und B-Klasse spielen kann, wenn man dort Stamm- oder Ersatzspieler ist.
- §53: Die Bedenkzeit in Kreis-, A- und B-Klasse beträgt neu 2 Stunden für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie. Nach der ersten Zeitkontrolle (Fallen des ersten Blättchens) beginnt die Endspurtphase, in der der FIDE-Anhang G5 (nicht G4 und nicht G6) gilt, sofern die Zeitkontrolle geschafft wurde. Anhang G5 der FIDE-Regeln entspricht exakt dem früheren Artikel 10.2, mit der Ausnahme, dass er jetzt durch Protest anfechtbar ist. In allen anderen Mannschaftskämpfen (z.B. Pokal) ist die Bedenkzeit unverändert (Pokal: 2 Stunden für 40 Züge, eine Stunde für den Rest).
- §54 (12): Trotz Ligamanager muss nach wie vor während des Wettkampfes eine Spielberichtskaart ausgefüllt und am Ende von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden. Sie muss lediglich nicht mehr abgeschickt werden. Allerdings muss sie vom Heimverein bis zum Ende der Saison (31. Juli) aufgehoben werden.
- §56: Das Wettkampfergebnis (Einzel- und Gesamt-) muss vom Heimverein über das aktuelle elektronische Meldesystem (derzeit Ligamanager) bis zum Folgetag um 21 Uhr gemeldet werden. Eventuelle Proteste sind per Fax oder E-Mail an die Spielleitung zu melden.

b. Sonderregeln für A-Klassen-Spieler und darunter

- Stamm- und Ersatzspieler der A- und B-Klasse können sich durch zu viele Einsätze in höheren Mannschaften des Vereins NICHT so festspielen, dass sie in der A- bzw. B-Klasse nicht mehr spielen dürften.
- Dafür dürfen sie in der ganzen Saison in allen mittelschwäbischen und höheren Spielklassen pro Runde nur maximal zweimal eingesetzt werden, davon muss ein Einsatz in der A- oder B-Klasse sein.

c. Handyregelung

- FIDE hat ihre Regelung so verschärft, dass kein Spieler während seiner Partie ein elektronisches Kommunikationsmittel oder auch ein Gerät, das geeignet ist, einen Schachzug vorzuschlagen, im Turnierareal bei sich haben darf, andernfalls verliert er die Partie [➔ A) 11.3b].
- Derselbe Artikel erlaubt einem Turnierreglement (wie z.B. unserer oder der Schwäbischen Turnierordnung), eine weniger schwere Bestrafung vorzusehen.
- Nachgeschoben (und noch nicht in den offiziellen FIDE-Regeln zu finden, aber bereits zur Anwendung strikt vorgesehen) hat die FIDE, dass ein Turnierreglement auch erlauben kann, dass Spieler komplett ausgeschaltete Geräte in einer Tasche ins Turnierareal mitbringen, wenn sie diese Tasche während ihrer Partie nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters bei sich haben [➔ B)].
- Die mittelschwäbische [➔ G)] und die schwäbische Turnierordnung [➔ F)] machen von diesen Freiheiten keinen Gebrauch, jedoch können sie, da weder eine Auswertung der FIDE-Wertungszahlen, noch eine FIDE-Titelvergabe erfolgt, von den FIDE-Regeln abweichen [➔ A) Vorwort].
- Die abweichende Regelung in der schwäbischen Turnierordnung, die damit auch in Mittelschwaben gilt [wg. ➔ G) §1] ist die FIDE-Regelung vom Vorjahr:
Ein ausgeschaltetes Gerät darf man während der Partie bei sich haben. Mit Erlaubnis des Schiedsrichters darf es sogar eingeschaltet sein. Wenn das Gerät ein Geräusch verursacht, verliert der Besitzer die Partie. Der Gegner gewinnt nur, wenn er noch mattsetzen kann (1:0 oder ½:0) [➔ F) 1.2].

d. Mannschaftsmeldung / Rangliste

- Der Spielleiter darf Mannschaftsmeldungen ganz oder teilweise zurückweisen, wenn die DWZ eines Spielers um mehr als 300 höher ist als bei einem Spieler, der vor ihm gemeldet worden ist, und der Verein dies nicht begründet hat [➔ F) 4.4.5 und G) §1].

e. Spielverlegung

- Spielverlegungen sind nur mit Zustimmung der Spielleitung möglich. Dies gilt für Zeit und Ort [➔ G) §54 (5)].
- Der Verlegungswunsch für einen Mannschaftskampf geht von einer Mannschaft bzw. einem Verein aus.
- Ein offizieller Vertreter des Vereins oder der Mannschaftsführer einigt sich mit dem gegnerischen Mannschaftsführer (oder einem offiziellen Vertreter des gegnerischen Vereins) auf einen neuen Spieltermin und/oder Spielort.
- BEIDE beantragen bzw. befürworten diese Verlegung (Termin und/oder Ort) per Mail bei der Spielleitung.
- Die Spielleitung beantwortet BEIDEN diese Mail in der Regel mit einer Genehmigung, außer es stehen wichtige Gründe dagegen (z.B. letzte Runde der Saison oder der Spielleiter will unbedingt einen Schiedsrichter entsenden, der aber am Wunschtermin nicht kann).
- Erst nach erfolgter Genehmigung gilt der neue Termin/Ort verbindlich, der alte Termin/Ort ist ungültig. Eine etwaige Rückverlegung auf den alten Termin/Ort bedarf eines neuen Antrags nach obigem Verfahren.

f. Die (noch) nicht angetretene Mannschaft

- Eine Mannschaft gilt ab dem Moment als angetreten, sobald so viele Spieler im Spielbereich anwesend sind, wie der Hälfte der Regelmannschaftsstärke entspricht UND die Mannschaftsaufstellung dem gegnerischen Mannschaftsführer oder dem Schiedsrichter zur Verfügung steht [➔ F) 4.8.1].
- Die Heimmannschaft muss zusätzlich mit der Bereitstellung der Spielbedingungen (Zugang zum Turnierareal und Spielbereich, Tische, Stühle, Bretter, Figuren, Uhren stellen, Notationsformulare, ...) fertig sein [➔ G) §54 (9)].
- Solange eine Mannschaft als noch nicht angetreten gilt, laufen ab Spielbeginn alle ihre Uhren und es darf an keinem Brett ein Zug ausgeführt werden [➔ F) 4.8.3]!
- Solange BEIDE Mannschaften als noch nicht angetreten gelten, laufen ab Spielbeginn die Uhren aller Weißspieler und es darf an keinem Brett ein Zug ausgeführt werden [➔ F) 4.8.3]!
- Eine Mannschaft, die ab Spielbeginn mehr als 60 Minuten lang als nicht angetreten gilt, verliert an ALLEN Brettern kampflös. Das gilt unabhängig davon, ob die gegnerische Mannschaft angetreten ist (Strafen!) [➔ G) §54 (2) und (11), sowie §58 (1) bis (4)].

g. Mangelnde Regelumsetzung

- Jedes Remisangebot muss auf der Partienotation hinter dem Zuge, mit dem es erfolgt ist, mit „(=)“ notiert werden [➔ A) 9.1b) (3)].
- Nach Partieende ist auf BEIDEN Partienotationen nach deren eventuell notwendiger Vervollständigung (z.B. nach Zeitnot) das Partieresultat zu notieren (z.B. „1:0“ oder „Remis“) und BEIDE Notationen sind von BEIDEN Spielern zu unterschreiben [➔ A) 8.7].

2. Was müssen bzw. dürfen Mannschaftsführer?

a. Verbindungsmann zwischen Schiedsrichter und Mannschaft

- Wenn der Schiedsrichter während des Kampfes mit dem Verhalten einiger Spieler einer oder beider Mannschaften nicht zufrieden ist, wird er dies womöglich zunächst mit dem/den Mannschaftsführern besprechen wollen, damit diese ihre Spieler ermahnen [➔ A) 12.2].
- Wenn einige Spieler einer Mannschaft z.B. mit den Spielbedingungen nicht einverstanden sind, könnten sie es zunächst ihrem Mannschaftsführer sagen, der es dann an den Schiedsrichter weitergibt [➔ A) 12.2].

b. Aufstellen der Mannschaft und Spielbeginn

- Die Mannschaftsführer müssen rechtzeitig vor Spielbeginn die Mannschaftsaufstellung abgeben bzw. [➔ C) 16.1] in den Spielbericht eintragen [➔ G) §54 (12)].
- Der Heimmannschaftsführer verliert die Paarungen und macht jeweils deutlich, an welchen Brettern und mit welcher Farbverteilung diese Paarungen stattfinden.
- Die Mannschaftsführer müssen kontrollieren, ob sich ihre Spieler an die richtigen Bretter und dort auf die richtige Seite setzen (Farbe!). Wenn falsch sitzende Spieler erst nach Spielbeginn bemerkt werden, tragen in aller Regel sie bzw. ihre Mannschaft und nicht die richtig sitzenden Gegner die negativen Folgen (Partieverlust [➔ G) §52 (2)]).
- Der Heimmannschaftsführer sollte noch sagen,
 - dass Handys auszuschalten sind
 - ggf. wie man die benutzten Digitaluhren startet und stoppt
 - wo die Grenzen des Spielbereichs und des Turnierareals liegen
 - ggf. wo sich die Toiletten befinden
 - wo Spieler rauchen können
 - was sonst erwähnenswert ist
- In Abstimmung mit dem Schiedsrichter wird der Kampf (werden die Bretter) freigegeben (Spielbeginn), indem die Schwarzspieler die Uhr drücken.
- Wo Schwarzspieler noch nicht da sind, drückt der Schiedsrichter für sie.

c. Taktik während des Kampfes

- NIEMAND (außer Zuschauern) darf über eine laufende Partie reden [➔ A) 12.7]!
- NIEMAND (außer dem Schiedsrichter oder seinen Assistenten bei Zeitnot) darf in eine Partie eingreifen oder sich einmischen [➔ A) 12.7]!
- Jemand, der eine Regelwidrigkeit beobachtet, darf/soll den Schiedsrichter informieren [➔ A) 12.7] und sonst nichts!
- Mannschaftsführer sollen ihre Mannschaft ermutigen, Buchstaben und Geist des Artikels 11 der FIDE-Regeln [➔ A) 11] über das Verhalten der Spieler zu befolgen. Besonders Mannschaftsmeisterschaften sollten im Geist höchster Sportlichkeit geführt werden [➔ C) 16.5].
- Mannschaftsführer dürfen einem eigenen Spieler von sich aus bzw. gefragt von diesem raten [➔ C) 16.3]
 - Remis anzubieten
 - Remis anzunehmen
 - Remis abzulehnen
 - die Entscheidung über das Remisangebot dem Spieler selbst zu überlassen
 - aufzugeben
- OHNE dabei
 - im geringsten auf die Stellung oder Restbedenkzeiten der entsprechenden Partie einzugehen
 - mit jemand anderem über die Stellung zu sprechen
 - einen Computer zu Rate zu ziehen
- Der Spieler selbst hat aber IMMER die letzte Entscheidung und kann nicht zum Befolgen eines solchen Rates gezwungen werden [➔ C) 16.4]
- U.a. deshalb ist es auch praktisch nicht leicht durchführbar, an allen Brettern gleichzeitig ein Remis zu vereinbaren, auch weil
 - an ein Remisangebot an einem Brett keine Bedingungen geknüpft werden können [➔ A) 9.1b) (1)]
 - es nicht zurückgezogen werden kann [➔ A) 9.1b) (1)]
 - es solange gültig ist, bis es angenommen, mündlich oder durch Berühren einer Figur abgelehnt oder die Partie auf andere Weise beendet wird [➔ A) 9.1b) (1)]
 - selbst nach gelungenem achtfachen Remisangebot nicht zu verhindern ist, dass lediglich die schlechter stehenden Gegenspieler das Angebot annehmen, während die besser stehenden einfach weiterspielen (und damit im Recht sind!)

d. Spielbericht und Meldung

- Die Mannschaftsführer müssen [➔ G) §54 (12)]
 - während des Kampfes den Spielbericht führen (Einzelergebnisse eintragen)
 - nach dem Kampf das Gesamtergebnis eintragen und unterschreiben
- Der Heimverein muss
 - bis zum Folgetag um 21 Uhr das Ergebnis (Einzel- und Gesamt-) im Ligamanager eintragen [➔ G) §56]
 - die ausgefüllte und von beiden Mannschaftsführern unterschriebene Spielberichtskarte bis Saisonende (31.7.) aufheben [➔ G) §54 (12)]

e. Aufgaben als Schiedsrichter [→ H)]

- FIDE-Regeln und Turnierordnung (Mittelschwaben und Schwaben) mitführen
- Störfaktoren erkennen und ggf. beseitigen
- Mannschaftsführer ermitteln
- Spielbericht ausfüllen und überprüfen
- Kontrolle und Positionierung der Uhren
- Feststellung ab wann und ob die Mannschaften angetreten sind
- Erfüllung der Notationspflicht überprüfen (vor, während und nach Zeitnot)
- Uhrenkontrolle
- Entscheidung über kampflosen Partiegewinn nach Ablauf der Wartezeit
- Wissen, in welchen Partien ein- oder beiderseitige Zeitnot droht und ggf. rechtzeitig genug Assistenten (die nicht mehr spielen) mit Zeitnotformular vertraut machen und sie einer Partie mit kommender beiderseitiger Zeitnot zuweisen
- Blättchenfall überwachen, danach Notation vervollständigen lassen
- Der Schiedsrichter [→ A) 12]
 - achtet auf strikte Einhaltung der Schachregeln
 - sorgt für faires Spiel
 - handelt im besten Interesse der Veranstaltung
 - sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden
 - überwacht den Fortgang der Veranstaltung
 - ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler
 - darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind
 - unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass er seine Uhr nicht gedrückt oder sein Gegner gezogen hat
 - darf Störer aus dem Turnierareal verweisen
 - muss für den Gebrauch eines Handys von jedermann im Turnierareal um Genehmigung gefragt werden
 - kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen (Auszug aus [→ A) 12.9]): Verwarnung, Verkürzen der Restbedenkzeit oder Verlängern der des Gegners, Partieverlust (mit Bestimmung des Ergebnisses für den Gegner)

Zeitnotformular [→ I]):

Ist im Original zweimal auf einer DIN A4-Seite, bitte selbst von [→ I]) ausdrucken und kopieren, sollte für den Fall von Zeitnotschlachten in jedem Kampf in ausreichender Anzahl für den oder die Schiedsrichter-assistenten bereitstehen. Das kann jeder machen, der es sich vorher durchliest!

Zeitkontrolle		Weiß	Schwarz	
Brett:	Namen:			
		25		
		26		
		27		
		28		
		29		
		30		50
		31		51
		32		52
		33		53
		34		54
		35		55
		36		56
		37		57
		38		58
		39		59
		40		60
		41		61
		42		62
		43		63
		44		64
		45		65
		46		66
		47		67
		48		68
		49		69
		50		70
		51		
		52		
		53		
		54		
		55		

Hinweise für Helfer:

Mitschreiben, wenn beide Spieler unter 5 min.

Restbedenkzeit haben!

Jeden Zug mitschreiben, falls nicht möglich stricheln, danach mitzählen.

Keine Hinweise über die gespielte

Zügezahl geben!!

Erst nach dem Blättchenfall einschreiten!

d.h. auch über den 40. Zug hinaus mitschreiben

Bei Blättchenfall sofort die Uhr anhalten!

Prüfen, ob die erforderliche Zügezahl erfolgt ist.

Im Zweifel auf einem extra Brett nachspielen.

(vorher Uhrzeiten und Stellung notieren)

Das Blättchen muß nach dem Kontrollzug

noch oben sein!

(bei elektronischen Uhren mind. 1 Sekunde)

Vervollständigen der Partieformulare,

danach die Uhr wieder in Gang setzen.

➔ Referenzen, Quellen, Links:

A) FIDE-Regeln:

<http://srk.schachbund.de/downloads.html?file=files/dsb/ordnung/FIDERegeln2014-ger.pdf>

B) Nachgeschobener Artikel 11.3b:

<http://srk.schachbund.de/nachrichtenleser-der-srk/erneute-aenderung-des-art-113-b-der-fide-schachregeln.html>

C) FIDE-Turnierregeln:

<http://srk.schachbund.de/downloads.html?file=files/dsb/srk/downloads/Turnierregeln2010.doc>

D) Auslegungshinweise des Deutschen Schachbundes zur Regelauslegung:

http://srk.schachbund.de/downloads.html?file=files/dsb/srk/downloads/Auslegungshinweise_20140209.pdf

E) Turnierordnung des Bayerischen Schachbundes:

http://www.schachbund-bayern.de/fileadmin/docs/ordnungen/BSB_TO2014.pdf

F) Turnierordnung des Schachbezirks Schwaben:

http://www.schachverbandsschwaben.de/fileadmin/docs/Ordnungen/Turnierordnung_20140921.pdf

G) Turnierordnung des Schachkreises Mittelschwaben:

http://www.lutzenberg.de/ms/pdf/TO_Mittelschwaben_20140801.pdf

H) Aufgaben des Schiedsrichters (soweit bei uns anwendbar):

<http://www.schachschiri.de/aufgaben.pdf>

I) Zeitnotformular mit Hinweisen für Helfer (sehr hilfreich):

<http://www.schachschiri.de/zeitnot.pdf>

J) Erläuterungen zu den Regeländerungen 2014 von FA Daniel Lieb (FIDE Arbitrer, FIDE-Schiedsrichter):

<http://www.schachfeld.de/attachment.php?attachmentid=8901&d=1400090951>

K) Linksammlung dieser und weiterer Regeln:

<http://skbuchloe.jimdo.com/spielregeln>