

Schach Regelkunde (für Mannschaftsspieler)

Besonderheiten bei Mannschaftskämpfen

Frage: Welche wichtigen Anweisungen enthalten die FIDE Regeln in Bezug auf Mannschaftskämpfe?

Antwort: gar keine. Mannschaftskämpfe werden in den FIDE Regeln nicht erwähnt.

Für MK gelten die jeweiligen Turnierregeln des Schachverbands, also Kreis-, Bezirks-, BSB- oder DSB-Regeln. Auch Jugendverbände haben ihre eigene Turnierordnung. Das macht das Thema MK etwas kompliziert, nicht nur was unterschiedliche Bedenkzeiten betrifft.

Der Mannschaftsführer (Rechte und Pflichten)

- **Aufstellung der eigenen Mannschaft** (entsprechend der Meldereihenfolge)
15 min VOR dem angesetzten Spielbeginn !!!
- **Prüfen** der gegnerischen Mannschaftsnominierung
- Der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft ist, wenn keine andere Person bestimmt wurde, **Schiedsrichter** des Mannschaftskampfes.
- Der Schiedsrichter (im Sinne von 2.8.7 SO) kann einen oder mehrere **Helfer** benennen. Diese haben i.d.R. die gleichen Rechte und Pflichten wie der leitende Schiedsrichter. Zu den SR-Aufgaben gehört es, dafür zu sorgen, dass die Schachregeln genau eingehalten werden, insbesondere die Zeitkontrolle.
- **Wahrnehmung des Rechts, seinen Spielern zur Annahme eines Remisangebots zu raten.**
[Der Mannschaftsführer muss sich 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.]
- **Unterzeichnen des Spielberichts + Elektronische Ergebnismeldung** (als Gastgeber)
Die von beiden Mannschaftsführern unterschriebene Spielberichtskarte ist bis zum Ende der Verbandsrunde aufzubewahren.
- Handys und elektronische Kommunikationsmittel dürfen von keiner Person im Turnierareal benutzt – und schon gar nicht eingeschaltet werden. Partieverlust ist die Folge.
- Endspurtphase ohne Fischer-Bedenkzeitmodus: Es gelten Fide Regeln Anhang G6

Bedenkzeitregelung im Mannschaftskampf

Regionalliga: (1.Mannschaft)

90 Minuten für 40 Züge, dann 30 Minuten für den Rest der Partie sowie 30 Sekunden Zuschlag ab dem 1.

Zug. („Fischer-kurz“ in allen BSB-Ligen)

Zugspitzligen: (2.-5.Mannschaft)

2 Stunden für die ersten 40 Züge pro Spieler und Partie, danach 60 min für den Rest.

Jugend Bezirksliga: (U16)

2 Stunden für die ersten 40 Züge pro Spieler und Partie, danach 30 min für den Rest.

Jugend Kreisliga: (U12)

60 min. pro Spieler und Partie

Ergebniswertung im Mannschaftskampf

Bei mehr als der Hälfte der möglichen Brettunkte (Sollstärke einer Mannschaft) als Sieg, bei der Hälfte der möglichen Brettunkte als Unentschieden, bei weniger als der Hälfte der möglichen Brettunkte mit null Mannschaftspunkten.
extreme Beispiele bei 8er-Mannschaften:

3,5:3,5 = beide Mannschaften bekommen Null Mannschaftspunkte

4,0:3,0 = die erste Mannschaft bekommt ein Unentschieden, die zweite eine Null

FIDE Regeln

Aufgaben des Schiedsrichters (Artikel 12)

12.1 Der Schiedsrichter achtet auf strikte Einhaltung der Schachregeln.

12.2 Der Schiedsrichter,

- a) sorgt für faires Spiel,
- b) handelt im besten Interesse der Veranstaltung,
- c) sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen,
- d) sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden,
- e) überwacht den Fortgang der Veranstaltung
- f) ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen

12.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.

12.4 Der Schiedsrichter kann Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, z.B. wenn mehrere Spieler knappe Restbedenkzeit haben.

12.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem oder beiden Spielern zusätzliche Bedenkzeit gewähren.

12.6 Der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der abgeschlossenen Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens ein Fallblättchen gefallen ist. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt oder dass der Spieler die Uhr nicht betätigt hat.

12.7 Wenn jemand eine Regelwidrigkeit bemerkt, darf er nur den Schiedsrichter benachrichtigen. Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauer dürfen sich nicht in Partien einmischen. Der Schiedsrichter darf die Störer aus dem Turnierareal weisen.

12.8 Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für jedermann im Turnierareal und entsprechend der Bestimmung des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.

12.9 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:

- a) eine Verwarnung,
- b) das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
- c) das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
- d) eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,
- e) eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,
- f) den Verlust der Partie für den zu Bestrafenden, (Der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners.)
- g) ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,
- h) den Ausschluss vom Turnier.

*Sammlung von typischen Situationen
(zur Auswahl für Diskussion mit den Teilnehmern)*

- Figurenumwandlung
- Notationspflicht
- Zeitnot
- Zeitkontrolle
- Die „Endspurtphase“ (FIDE Regeln Artikel 10.2 oder FIDE Regel Anhang D)
- Wann sind die 40 Züge erreicht?
- „Berührt geführt“ und „J'Adoube“ ((Artikel 4.2 und. 6.2 d).
- Wie biete ich remis?
- Wie reklamiere ich Remis?
- Ist es erlaubt, selbst zu ziehen, bevor der Gegner seine Uhr in Gang gesetzt hat?
- ?

Nach der Diskussion:

**Chessworldcup am Aug.2013 in Norwegen,
Am Ende der Partie zwischen GM Dreev und GM Wang Hao kam es zu einer Diskussion über das richtige Prozedere bei der Reklamation einer dreifachen Stellungswiederholung (Artikel 9.2).**

Wang Hao reklamierte Remis wegen dreifacher Stellungswiederholung ohne jedoch den entsprechenden Zug, der dazu führt, aufzuschreiben. Das entspricht nicht den Regeln. Aus diesem Grund versah der Schiedsrichter Alexey Dreev mit drei Extra-Minuten auf der Uhr als Strafe für Wang Hao. Nachdem die Uhr wieder gestartet war, schrieb Wang Hao seinen Zug auf und reklamierte das Remis erneut, mit nur noch sieben Sekunden auf der Uhr. Damit wurde das Remis amtlich.

Dreev reklamierte nun aber energisch, dass sein Gegner zuerst seinen Zug hätte machen müssen. Das war jedoch falsch. Hätte Wang Hao so gehandelt, dann hätte er sein Recht verloren, das Remis zu reklamieren. Man sieht: Auch Weltklassespieler kennen die Regeln nicht immer.

Quelle: Chessbase (<http://de.chessbase.com/Home/TabId/176/PostId/4010818/wie-man-richtig-remis-reklamiert-150813.aspx>)



Foto: Paul Truong