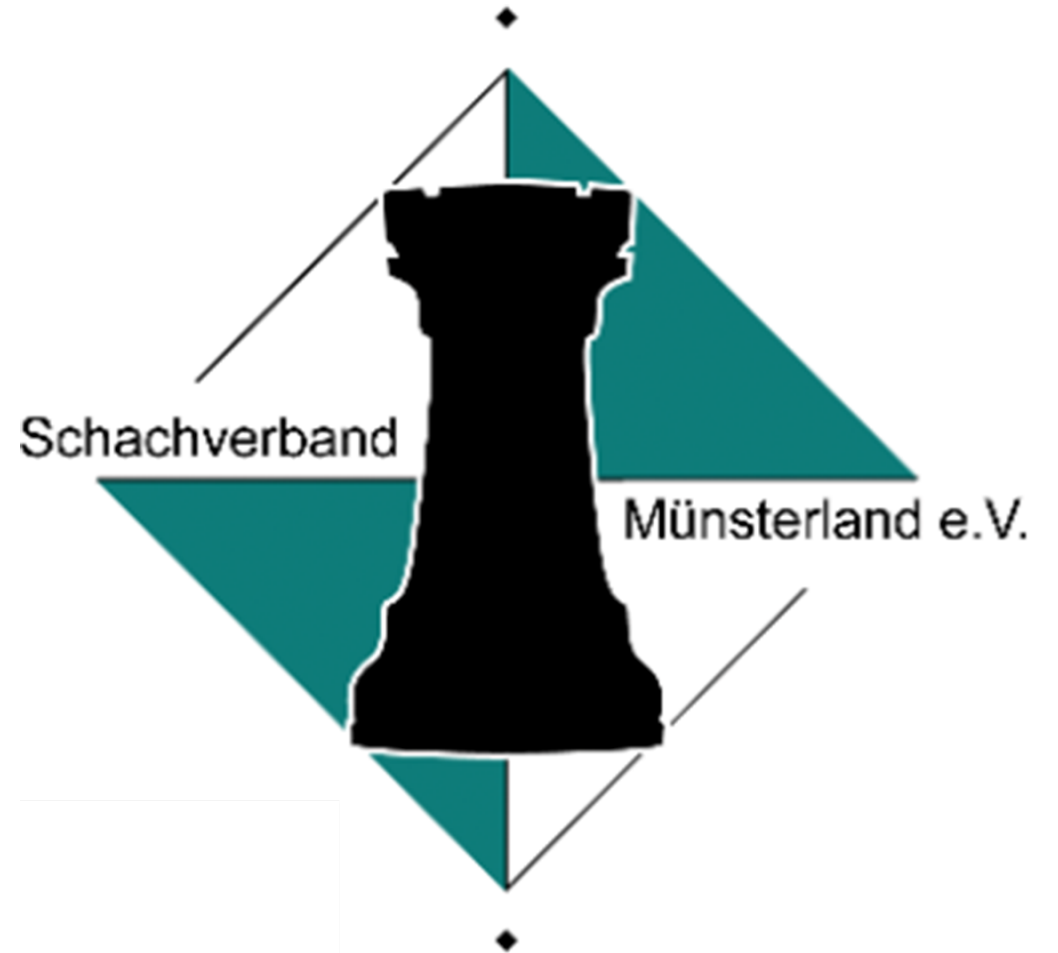


Regelkunde bei Mannschafts- kämpfen



Inhalt

- Aufgaben des Mannschaftsführers
- FIDE-Regeln
- Q&A



Mannschaftsführer – Vor dem Mannschaftskampf

- Mannschaftsmeldung
 - 15 Minuten vor Spielbeginn (NRW AllgSPO 2.3)
- Bretter aufbauen, Partieformulare, ...
 - Sollte an Vereinskollegen delegiert werden
- Uhren einstellen
 - Mit dem Umgang der Uhren vertraut sein
 - Anleitungen: www.schachschiri.de
- Begrüßung der Gastmannschaft
- Rechtzeitiger Spielbeginn
 - 30 minütige Karenzzeit ab **tatsächlichem** Spielbeginn



Mannschaftsführer – während des Mannschaftskampfes

- Auf Einhaltung der Spielregeln achten
- Auf durchgehend gute Spielbedingungen achten (lüften, heizen, blenden vermeiden, ...)
- Gemeinsam als Schiedsrichter agieren
 - Gemeinsam Entscheiden bei Streitigkeiten
 - Wenn keine Einigung zustande kommt muss unter Protest weiter gespielt werden
 - Gegnerischen Mannschaftsführer informieren
 - Protest auf Spielbericht vermerken!
 - Zeitgutschrift von 2 Minuten bei regelwidrigem Zug



Mannschaftsführer – während des Mannschaftskampfes

- Remisangebote an/von einem Mannschaftskollegen
 - Regellage uneindeutig
 - FIDE Handbook C10 3.2.5 (Aktualisiert 28.04.2022)
“The Captain **is not entitled to advise** the players of his team to make or accept an offer of a draw. The Captain must not discuss any position on any board during play.”
 - FIDE General Regulations for Competitions 7.7 (Aktualisiert 2011)
“A team captain **is entitled to advise** the players of his team to make or accept an offer of a draw unless the regulations of the event stipulate otherwise. [...] The player can also ask his captain if he may offer or accept a draw.”



Mannschaftsführer – nach dem Mannschaftskampf

- Spielberichtskarte
 - Unterschreiben
 - Aufbewahren
 - Bei Protest an Turnirleiter senden
- Ergebnismeldung
 - Üblicherweise Aufgabe der Heimmannschaft
- Protest schreiben
 - Vermerk auf Spielberichtskarte reicht nicht!
 - Proteste müssen gemäß NRW BTO 9 eingereicht werden



FIDE-Regeln - Anfangsstellung

- Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine Neue gespielt. (7.2.1)
- Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass das Brett nicht korrekt ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden. (7.2.2)
- Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird die Partie nicht fortgesetzt und eine neue Partie mit den richtigen Farben gespielt, sofern weniger als 10 Züge durch beide Spieler ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 Zügen oder mehr wird die Partie fortgesetzt. (7.3)



FIDE-Regeln – Regelwidriger Zug

- Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald der Spieler die Uhr gedrückt hat. (7.5.1)
- Wenn der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft. (7.5.3)
- Benutzt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beispielsweise beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung) und drückt er die Uhr, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft. (7.5.4)



FIDE-Regeln – Regelwidriger Zug

- Stellung vor dem Regelverstoß wird wieder hergestellt
- 2minütige Zeitgutschrift des Gegners beim ersten regelwidrigen Zug (7.5.5)
- Der Zug der den regelwidrigen ersetzt folgt 4.3 und 4.7
- Partieverlust beim zweiten regelwidrigen Zug (7.5.5)
- Wenn ein Spieler seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt. (7.5.2)



FIDE-Regeln - Remis

- Korrekter Antrag des Spielers, der am Zug ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal
 - soeben entstanden ist
 - sogleich entstehen wird
(automatisch Remis bei fünfmaliger Stellungswiederholung)
- Korrekter Antrag des Spielers, der am Zug ist,
 - wenn in den letzten 50 aufeinanderfolgenden Zügen weder ein Bauer gezogen noch eine Figur geschlagen wurde
 - wenn mit dem nächsten Zug 50 aufeinanderfolgenden Züge ausgeführt werden, in denen weder ein Bauer gezogen noch eine Figur geschlagen wurde
(automatisch Remis nach mindestens 75 Zügen, Matt hat Vorrang)



FIDE-Regeln Turnierareal

- Spielbereich
 - Bereich in dem die Partien eines Turniers gespielt werden
- Turnierareal
 - umfasst den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Bereiche für Raucher sowie weitere bezeichnete Bereiche
- Nur mit Genehmigung darf
 - ein Spieler das Turnierareal verlassen
 - der am Zug befindliche Spieler den Spielbereich verlassen
 - jemand, der weder Spieler noch Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten
(bei Turnieren im Verband gilt diese Genehmigung vorab als erteilt)



Q&A

