

# Münchner Mannschaftsmeisterschaft 2013

## Hinweise zur Durchführung

**Bitte an die Mannschaftsführer und Schiedsrichter für Heimspiele weiterleiten!**

### **Mannschaftsnominierung:**

Für die Einsatzberechtigung in einer bestimmten Mannschaft in einer Runde beachten Sie bitte die Regelungen der §§ 40 bis 43 der Turnierordnung. Die wichtigsten Regelungen sind hier kurz aufgeführt:

- Stammspieler müssen in der gemeldeten Reihenfolge aufgestellt werden.
- In den Wettkämpfen der Bezirksklasse sowie der A- und B-Klasse dürfen gleichzeitig höchstens 4 Ersatzspieler, in der C-Klasse höchstens 6 Ersatzspieler eingesetzt werden.
- Ein Spieler, der mehr als dreimal in einer höheren Mannschaft gespielt hat, darf nicht mehr in einer niedrigeren Mannschaft spielen. Dieses gilt für Ersatz- und Stammspieler.
- Ein Ersatzspieler einer übergeordneten Liga, der dort bereits *viermal* eingesetzt wurde, darf in der Mannschaftsmeisterschaft nicht mehr spielen, auch dann, wenn er diese Einsätze für einen anderen Verein absolviert hat. Übergeordnete Ligen sind: Regionalliga Süd-West, Landesliga Süd, Oberliga, 2. Bundesliga Ost, Bundesliga.
- Ein Spieler darf in einer Runde nur einmal spielen oder eine Partie kampflos gewinnen.
- Wenn von einem *Ersatzspieler* die Rede ist, dann betrifft das einen Spieler auf der Ersatzspielerliste ebenso wie einen Stammspieler in einer Mannschaft mit höherer Meldenummer.

Die Aufstellung wird durch Eintragung in den Spielbericht festgelegt. Die Eintragung darf nachträglich nicht geändert werden. Beachten Sie hierzu auch die Hinweise auf Seite 3. Verantwortlich für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Spielerdaten ist der jeweilige Mannschaftsführer.

Es ist zulässig, einzelne Bretter bei Wettkampfbeginn nicht zu nominieren, wenn fraglich ist, welcher Spieler eingesetzt werden soll. In diesem Falle läuft die Uhr gegen den noch nicht nominierten Spieler, auch wenn der nominierte Gegner noch abwesend sein sollte. Der anwesende Spieler mit den weißen Steinen muss in diesem Falle keinen Zug ausführen. Sind an einem Brett beide Spieler noch nicht nominiert, so läuft die Uhr gegen Weiß.

### **Spielberechtigung:**

Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die in der DSB-Spielgenehmigungsliste per 15.01. als aktive Spieler für den Verein geführt sind, ferner dürfen Spieler eingesetzt werden, die noch bis zum 31.01. (ggf. unter Beifügung einer erforderlichen schriftlichen Freigabeerklärung des abgebenden Vereins) beim Referenten für Mitgliederverwaltung Andreas Kammerloher (Anschrift siehe oben) angemeldet worden sind, sofern es sich nicht um Spieler handelt, die innerhalb des Bezirks München den Verein wechseln.

Weisen Sie Ihre Spieler darauf hin, dass sie einen amtlichen Lichtbildausweis mit sich führen sollen. Dieser muss auf Verlangen des gegnerischen Mannschaftsführers zusammen mit einer Kopie der Spielgenehmigungsliste vorgelegt werden. Solche Kontrollen sollen sich aber nur auf Zweifelsfälle beschränken.

### **Spiellokal:**

Es herrscht absolute Turnierruhe. Insbesondere störende Blitzpartien und Partieanalysen sind zu vermeiden. Weisen Sie die Spieler darauf hin, dass die Benutzung elektronischer Geräte gemäß FIDE-Regeln verboten ist. Das Läuten eines Handys während der laufenden Partie führt zum Partieverlust.

**Findet der Wettkampf in einer Gaststätte statt, so werden die Gastmannschaften und ihre Spieler gebeten, auf den Verzehr selbst mitgebrachter Speisen und Getränken zu verzichten.**

### **Rauchverbot:**

Bei allen Mannschaftskämpfen herrscht im Spielbereich Rauchverbot. Der Heim-Mannschaftsführer oder der Schiedsrichter soll vor Spielbeginn darauf hinweisen, was als Spielbereich gilt. Ein Verstoß gegen die Vorschriften über das Rauchverbot trotz Abmahnung kann zum Partieverlust führen.

### **Bedenkzeit und Uhrenstellung:**

Die Bedenkzeit beträgt 1 Stunde und 45 Minuten je Spieler für die ersten 40 Züge, anschließend 30 Minuten Restspielzeit. Die höchstmögliche Bedenkzeit beträgt also je Spieler  $2\frac{1}{4}$  Stunden; insgesamt  $4\frac{1}{2}$  Stunden.

Die Uhren sollen für alle Partien auf dieselbe Anfangszeit eingestellt werden, und zwar auf 4:15 Uhr. Die 1. Zeitkontrolle findet dann um 6:00 Uhr statt. Wenn bei einem Spieler das Blättchen bei 6:00 Uhr gefallen ist und keine Zeitüberschreitung vorliegt, werden beide Uhren um eine  $\frac{1}{2}$  Stunde vorgestellt, so dass das Partieende um 7:00 Uhr ist.

Der Heimverein stellt in Absprache mit dem Schiedsrichter die Uhren so auf, dass sie gut einsehbar sind (vorzugsweise mit Blickrichtung zur Saalmitte). Eine Änderung durch die Spieler ist nicht zulässig. Eine Ausrichtung der Uhr, die dazu führt, dass sie nur von den Spielern gesehen werden kann, ist zu unterbinden.

### **Spielbeginn:**

Die mitgeteilten Anfangszeiten, die zwischen 19:00 Uhr und 19:30 Uhr liegen müssen, sind einzuhalten. Der Heimverein kann bei fehlender Gastmannschaft zu Anfangszeit alle Uhren des Gegners anstellen. Umgekehrt kann der Gastverein verlangen, dass die Uhren aller Spieler des Heimvereins vorgestellt werden, wenn dieser mit der Bereitstellung des Spielsaales oder mit dem Aufbau des Spielmaterials im Verzug ist.

Der Partiebeginn gilt für alle Bretter einheitlich, d.h. es müssen alle Uhren gleichzeitig in Gang gesetzt werden. Fehlt an einem Brett ein (nominierter) Spieler, so läuft dessen Uhr. Sind beide Spieler abwesend, so läuft die Uhr gegen Weiß. Maßgeblich für den Verlust wegen mehr als einstündiger Verspätung ist die im Terminplan angegebene Anfangszeit, nicht die auf der Spieluhr abgelaufene Bedenkzeit.

### **Spielregeln:**

Es gelten die FIDE-Regeln. Für die letzte Phase (nach dem Umstellen der Uhr) gilt Artikel 10 der FIDE-Regeln (Endspurtphase) mit Änderungen, die der Verbandsausschuss des BV München zuletzt am 24.11.2003 beschlossen hat (s.u. Hinweise zu den FIDE-Spielregeln).

### **Ergebnismeldung:**

Die Ergebnismeldung erfolgt online über den Ligamanager (<https://www.ligamanager.schachbund-bayern.de>), spätestens am Tag nach der Begegnung.

Nur in begründeten Ausnahmefällen kann der Spielbericht per Post, E-Mail oder Fax an **Jean Bausch**, Unterhachinger Str. 49, 81737 München  
Fax: (03212) 1262253,  
E-Mail: [schach@jeanbausch.de](mailto:schach@jeanbausch.de)  
geschickt werden.

Nicht fristgerechte Ergebnismeldung werden mit einer Geldbuße von 10 € für jeden Tag der Fristüberschreitung geahndet.

Bei Abgabe über das Internet, E-Mail oder per Fax ist das Original des Spielberichtes vom Heimverein bis Ende Juni aufzubewahren.

**Achtung!** Bitte fertigen Sie von dem beigefügten Spielberichtsbogen ausreichend Kopien entsprechend Ihrer Heimkämpfe an.

Achten Sie bitte beim Ausfüllen auf **vollständige Eintragung**:

- Spieltag und Spiellokal des Mannschaftskampfes,
- Klasse, Gruppe und Mannschaftsbezeichnungen,
- Name des Schiedsrichters, bei Protesten auch dessen Anschrift,
- Spielernamen mit Vornamen,
- DSB-Mitgliedsnummern,
- Ersatzspielerkennzeichnung (E),
- Spielergebnis für beide Spieler,
- kampflös beendete Partien bitte besonders kennzeichnen,
- Gesamtergebnis,
- besondere Vorkommnisse (insbesondere Ankündigung von Protesten),
- Unterschriften der beiden Mannschaftsführer; ein Mannschaftsführer darf seine Unterschrift auch dann nicht verweigern, wenn er mit der strittigen Entscheidung eines Falles durch den Schiedsrichter nicht einverstanden ist.

Fehlen wichtige Einträge, dann kann Ihnen ebenso ein Bußgeld drohen, wie bei verspäteter Absendung des Spielberichtes.

#### **Proteste:**

Proteste gegen Entscheidungen des Schiedsrichters sind innerhalb von drei Werktagen nach dem Tag, an welchem der Beginn des Wettkampfes angesetzt war, schriftlich vom Mannschaftsführer oder einem anderen Vereinsvertreter einzureichen bei:

Jean Bausch, Unterhachinger Str. 49, 81737 München  
Fax: (03212) 1262253  
E-Mail: [schach@jeanbausch.de](mailto:schach@jeanbausch.de)

Der Protest ist zu begründen. Richtet sich der Protest gegen die Wertung einer Partie, sind beide Partieformulare mitzuschicken. Achten Sie darauf, dass für Proteste (oder Remisanträge) eingereichte Partieformulare einen vollständig ausgefüllten Kopf aufweisen (Klasse/Gruppe, Datum, Namen der Spieler und der Mannschaften) und dass ersichtlich ist, wessen Formular es ist.

Für die Fristwahrung ist das Datum des Poststempels oder ein anderer Absendenachweis maßgeblich.

#### **Blinden SC:**

Die Mannschaften des Blinden SC tragen ihre **Auswärtsspiele** im eigenen Spiellokal aus unter Beibehaltung der Auswärtsfarbverteilung (an Brett 1 hat der Blinden SC Weiß). Es gilt Anhang F der FIDE-Regeln für Wettkämpfe mit sehbehinderten Teilnehmern. Der Blinden SC weist kurz vor Beginn seiner Wettkämpfe die Gegner ein.

Jean Bausch  
1. Spielleiter

Jan Englert  
2. Spielleiter

# Münchner Mannschaftsmeisterschaft 2013

## Hinweise zu den FIDE-Spielregeln

Es gelten die FIDE-Regeln, die in der aktuellen Fassung heruntergeladen werden können unter [http://www.schachbund.de/intern/ordnung/FIDE\\_Regeln09.pdf](http://www.schachbund.de/intern/ordnung/FIDE_Regeln09.pdf).

### 1. Partiebeginn

Wird nach Beginn des Wettkampfes, jedoch vor Ablauf von  $1\frac{3}{4}$  Stunden tatsächlicher Gesamtspielzeit festgestellt, dass ein oder mehrere (korrekt nominierte) Spieler an **falschen Brettern** sitzen, so wird eine neue Partie mit korrekter Sitzordnung begonnen. Jeder zunächst am falschen Brett sitzende Spieler muss jedoch die abgelaufene Gesamtspielzeit als verbrauchte Bedenkzeit auf sich nehmen.

Wird vor Ablauf einer Viertelstunde nach tatsächlichem Spielbeginn festgestellt, dass eine Partie mit **vertauschten Farben** begonnen wurde, so muss eine neue Partie gespielt werden. Die bisher abgelaufene Gesamtspielzeit wird zwischen den beiden Spielern hälftig geteilt und ihnen als verbrauchte Bedenkzeit angerechnet. Nach Ablauf einer Viertelstunde kann der Fehler nicht mehr korrigiert und muss die Partie fortgesetzt werden.

Wird im Laufe der Partie festgestellt, dass die Partie mit **fehlerhafter Ausgangsstellung** begonnen wurde, so muss eine neue Partie gespielt werden, sofern die Spieler den Fehler nicht einvernehmlich korrigieren. Bei Neubeginn wird die bisher abgelaufene Gesamtspielzeit zwischen den beiden Spielern hälftig geteilt und ihnen als verbrauchte Bedenkzeit angerechnet.

### 2. Uhrenbedienung

**2.1** Der Uhrenknopf wird stets mit derjenigen Hand gedrückt, die den Zug ausführt.

**2.2** Die Uhr darf von einem Spieler während der Partie nur angehalten werden, um Gewinn oder Remis zu reklamieren, oder um die Entscheidung des Schiedsrichters, hilfsweise eines Mannschaftsführers herbeizuführen.

**2.3** Uhrenumstellung: Wenn eines der beiden Blättchen bei der 1. Zeitkontrolle gefallen ist, werden **beide** Uhren um  $\frac{1}{2}$  Stunde vorgestellt. Das Vorstellen der Uhr hat den Sinn, dass die Kontrollzeiten nicht verwechselt werden. Es bestehen keine Bedenken, wenn die Spieler die Uhr selbst umstellen. Der Schiedsrichter muss darauf hinweisen, wenn das Vorstellen der Uhr versäumt wurde.

### 3. Die Notation

Die Verpflichtung zum Mitschreiben endet 5 Minuten vor der jeweiligen Zeitkontrolle. Hat ein Spieler vor der ersten Zeitkontrolle nicht mehr mitgeschrieben, so besteht nach Beendigung der Zeitnotphase (also wenn eines der beiden Blättchen gefallen ist) die Verpflichtung, das Partieformular zu vervollständigen. Er muss die Notation nachschreiben, wenn er am Zug ist, wobei er die Notation des Gegners zu Hilfe nehmen darf. Ergänzt er seine Notation, während der Gegner am Zug ist, so stellt das Verlangen auf Einsichtnahme in dessen Notation eine Störung dar. Bevor der Spieler seinen Zug ausführt, müssen alle Züge nachgeschrieben und das Partieformular zurückgegeben sein. Danach besteht wieder Schreibpflicht bis 5 Minuten vor der zweiten Zeitkontrolle.

Haben beide Spieler in Zeitnot nicht mehr mitgeschrieben, so haben die Spieler oder der Schiedsrichter das Recht, die Uhr anzuhalten. Die Spieler müssen die Partie - ggf. unter Zuhilfenahme der Mitschrift des Schiedsrichters oder eines von ihm mit der Überwachung der Zeitkontrolle Beauftragten rekonstruieren und die Züge auf ihren Partieformularen vervollständigen.

### 4. Gewinn durch Zeitüberschreitung

Ein Gewinn durch Zeitüberschreitung wird reklamiert, indem der Spieler auf das gefallene Blättchen des Gegners hinweist. Dabei muss sein eigenes Blättchen noch oben sein. Der Spieler ist in diesem Fall berechtigt, die Uhr anzuhalten, um den Schiedsrichter zu benachrichtigen.

Ein Gewinn durch Zeitüberschreitung ist nicht möglich, wenn es dem Spieler mit dem vorhandenen Material nicht mehr möglich ist, den Gegner Matt zu setzen. Dabei ist es gleichgültig, ob das Matt zwingend ist oder nur durch fehlerhafte Züge des Gegners, selbst mit Hilfsmattwendungen, herbeigeführt werden kann. In diesem Falle ist die Partie Remis.

Der Schiedsrichter, hilfsweise ein Mannschaftsführer, ist verpflichtet, auf ein gefallenes Blättchen hinzuweisen.

## 5. Die unentschiedene Partie

5.1 Eine Partie ist Remis bei **Patt** oder durch **Remisvereinbarung**. Ein Remis kann nur bei laufender Partie, d.h. zumindest nach dem In-Gang-Setzen der Uhr des Weißspielers zwischen anwesenden Spielern vereinbart werden. Eine Vereinbarung der Mannschaftsführer hat keinen Einfluss auf das Spielergebnis.

5.2 Die Partie ist Remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, wenn die **gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal** (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung)

- a) sogleich entstehen wird, falls er als erstes seinen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder
- b) soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.

Stellungen unter a) und b) gelten als gleich, wenn derselbe Spieler am Zuge ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Stellungen sind nicht gleich, wenn ein Bauer, der en passant geschlagen werden konnte, nicht mehr auf diese Weise geschlagen werden kann. Ist ein König oder ein Turm gezwungen zu ziehen, geht ein etwa bestehendes Rochaderecht erst nach diesem Zug verloren.

5.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, falls

- a) er einen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge habe, dass dann die letzten **50** aufeinanderfolgenden **Züge** eines jeden Spielers gemacht worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder
- b) die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.

Wenn ein Spieler eine Figur berührt, ohne gemäß der beiden vorhergehenden Artikel remis beansprucht zu haben, verliert er für diesen Zug das Recht dazu.

Wenn ein Spieler gemäß 5.2 oder 5.3 remis beansprucht, darf er beide Uhren anhalten, um den Schiedsrichter herbeizuholen. In diesem Fall kann der Remisanspruch nicht mehr zurückgezogen werden.

Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis. Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter drei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug ausgeführt werden.

Gegen diese Entscheidung kann nach §38 (4) der Turnierordnung innerhalb von drei Werktagen Protest beim Spielleiter eingelegt werden. Dem Protest sind beide vollständige Partiemitschriften mit den Unterschriften beider Spieler und der Markierung des letzten Zuges vor der Remisreklamation beizufügen. Stellt der Spielleiter fest, dass dem Remisantrag zu Unrecht stattgegeben wurde, so wird die Partie für den Spieler, der das Remis beansprucht hat, als verloren gewertet. Stellt der Spielleiter fest, dass der Remisantrag zu Unrecht abgelehnt und daher weiterspielt wurde, so wird die Partie Remis gegeben.

5.4 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine erdenkliche Folge von regelgemäßen Zügen erreichbar ist. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, der Zug, der diese Stellung herbeiführte, war regelgemäß.

## 5.5 Remisanspruch gemäß Artikel 10.2 der FIDE-Regeln

Eine Partie ist weiterhin nach Anhang D der FIDE-Regeln auf Verlangen eines am Zug befindlichen Spielers, dessen Blättchen noch nicht gefallen ist, unentschieden,

- wenn die Gesamtbedenkzeit des reklamierenden Spielers höchstens noch zwei Minuten beträgt und wenn der Gegner die Partie mit normalen Mitteln nicht mehr gewinnen kann;
- wenn die Gesamtbedenkzeit des reklamierenden Spielers höchstens noch zwei Minuten beträgt und wenn der Gegner in den letzten Zügen keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen (Artikel 10.2 der FIDE-Regeln).

### **Achtung!**

**Weder der vom Heimverein benannte Schiedsrichter, noch einer der Mannschaftsführer ist berechtigt, auf einen Remisantrag gemäß Artikel 10.2 der FIDE-Regeln eine Entscheidung zu treffen. Reklamiert ein Spieler gemäß Artikel 10.2 Remis, so muss er die Uhr anhalten. Damit ist die Partie beendet. Zur Ergebnisermittlung sind die Notationen, eine Stellungsabschrift und die Abschrift der Restbedenkzeiten an den Spielleiter zu übersenden. Dessen Entscheidung ist endgültig.**

**Bei Remisreklamationen bei Wettkämpfen des SC Unterhaching sind die Unterlagen der Remisreklamation an Erika Stegmaier zu senden. Die Unterlagen werden dann an einen neutralen Schiedsrichter weitergeleitet.**

Jean Bausch  
1. Spielleiter

Jan Englert  
2. Spielleiter