

## **Hinweise für die Turnierpraxis**

Unkenntnis der Regeln ist häufig Anlass zu Meinungsverschiedenheiten und Protesten. Da zudem in den meisten Spielklassen keine neutralen Schiedsrichter eingeteilt oder vorgesehen sind, wird die so schon heikle Aufgabe vom **Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft** wahrgenommen. Um Streitfälle von vornherein zu vermeiden, ist es empfehlenswert, wenn der Wettkampfleiter die nachfolgenden Aufgaben entsprechend realisiert.

### **A Aufgaben der Mannschaftsführer**

#### **A.1. Vor dem Kampf:**

A.1.1 Bei jedem Namen ist der jeweilige Ranglistenplatz auf der Spielberichtskarte zu vermerken.

A.1.2 Die Aufstellung und die Einstellung der Uhren kontrollieren.

Einstellen der Uhrzeit: Die Uhren werden so gestellt, dass die Zeitüberschreitung mit dem Fallen des Blättchens einhergeht. Die Zeitüberschreitung soll bei der angezeigten Uhrzeit 6 Uhr stattfinden; so können Stunden- und Minutenzeiger in der Zeitnotphase besser unterschieden werden. Die Uhren werden bei Partiebeginn um eine Minute zurückgestellt, um Gangungenauigkeiten zu berücksichtigen. Im Mannschaftskampf ist die Zeiteinstellung daher: **2:59 Uhr**

A.1.3 Mannschaftsaufstellungen prüfen (Toleranzregel, festgespielt?, Spielberechtigung vorhanden?) und bekannt geben. Es müssen alle Spieler nominiert sein. Dies gilt auch dann, wenn die gegnerische Mannschaft nicht angetreten ist.

A.1.4 Pünktlich die Uhren anstellen.

Fallbeispiel:

Drei Spieler der Gastmannschaft (in der Kreisklasse zwei Spieler) erscheinen im Spiellokal und wollen pünktlich den Wettkampf aufnehmen. Sie weisen darauf hin, dass der Rest der Mannschaft etwas später eintrifft. - Was ist zu tun?

Antwort:

Drei Spieler (in der Kreisklasse zwei Spieler) gelten nicht als angetretene Mannschaft. Der Wettkampf kann nicht aufgenommen werden, selbst wenn einer der drei (zwei) Spieler Mannschaftsführer des Gastvereins ist und seine Mannschaftsaufstellung bekannt geben könnte.

#### **A.2 Während des Kampfes**

A.2.1. Darauf achten, dass sich niemand in die Partien einmischt. Mannschaftsführer dürfen Remisangeboten nur zustimmen oder zur Ablehnung raten. Keine Kommentare zu den Partiestellungen.

A.2.2 Nach vollen Stunden die Uhren kontrollieren. Bei defekten Uhren innerhalb der ersten Stunde Korrektur in optimaler Form vornehmen. Nach Ablauf der ersten Stunde nur neue Uhr einsetzen, alte Zeiten übernehmen.

A.2.3 Wenn der Schiedsrichter einen unmöglichen Zug bemerkt, sollte er von sich aus sofort darauf aufmerksam machen.

A.2.4 Schiedsrichter und alle anderen Personen dürfen nicht darauf aufmerksam machen, dass ein Spieler vergessen hat, seine Uhr zu drücken.

A.2.5 Bei Meinungsverschiedenheiten muss der Schiedsrichter eine Entscheidung treffen. Die Entscheidung muss gut begründet werden und überzeugend sein.

A.2.6 Darauf achten, dass während der Partien keine unnötigen Diskussionen entstehen (auch nicht zwischen den Spielern!).

A.2.7 Wenn bei Zeitnot die Spieler nicht mehr schreiben, muss der Schiedsrichter Kontrolle ausüben und eventuell auf Zeitüberschreitung erkennen. Bei mehreren Zeitnotbrettern frühzeitig Hilfskräfte ernennen.

Fallbeispiel 1:

Zwei Mannschaftsführer können sich nicht über die Auslegung der Regeln einigen.  
Wie ist zu verfahren?

Antwort:

Die strittige Partie muss in jedem Fall bis zur Zeitkontrolle weiter gespielt werden.  
Der Protest ist unbedingt auf der Wettkampfkarte zu vermerken.

Fallbeispiel 2:

Ein Spieler verlässt erregt und unter Protest das Spiellokal. Wie ist zu verfahren?

Antwort:

Der Gegner setzt bis zur Zeitkontrolle das Spiel fort. Ein Protest unterbricht oder beendet in keinem Fall eine laufende Partie!

### **A.3 Nach dem Kampf**

A.3.1 Spielbericht ausfüllen und unterschreiben lassen.

A.3.2 Ergebnisse bis **20:00Uhr** in den Ergebnisdienst eintragen oder an den Staffelleiter durchgeben.

Den Spielbericht unverzüglich an den Staffelleiter einschicken.

### **B. Die Zeitnotphase während der Turnierpartie**

Der Schiedsrichter soll schnell und sicher entscheiden und nervöse Spieler nicht noch nervöser machen.

Eine Diskussion, ab wann mitgeschrieben wird, ist in jedem Fall unnötig und strikt abzulehnen.

Eine feste Regel, wann der Zeitnotfall gegeben ist, gibt es nicht. Der Schiedsrichter kann mit dem Mitschreiben beginnen, wenn er es für erforderlich hält.

Solange noch einer der beiden Spieler ordnungsgemäß notiert, ist ein Mitschreiben in der Regel unnötig. Wichtig ist, dass der Schiedsrichter immer die Lage überblickt und das Geschehen an den Brettern verfolgt, eine Aufgabe, die ein als Mannschaftsführer eingesetzter Spieler kaum wahrnehmen kann. Ideal wäre für jede Mannschaft ein zusätzlicher Spieler (-betreuer).

Die nachfolgenden Merksätze für die Zeitnotphase stammen von Helmut Nöttger:

**B.1** Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, zu bestimmen, ab wann an welchem Brett mitgeschrieben wird.

**B.2** Bei festgestellter Zeitnot muss der Schiedsrichter die Partie mitschreiben oder mitstricheln.

Dazu ist ein gesondertes Formular zu benutzen.

**B.3** Entstehen mehrere Zeitnotphasen, muss der Schiedsrichter für die einzelnen Bretter Stellvertreter benennen, die die gleichen Kompetenzen haben.

**B.4** Es ist in keinem Fall gestattet, dass der Schiedsrichter oder irgendein Dritter für den Spieler auf dessen Formular Züge mitschreibt oder nachträgt.

**B.5** Der mitschreibende Schiedsrichter oder der beauftragte Stellvertreter darf weder Einsicht in seine Aufzeichnungen gestatten noch über die Anzahl der geschehenen Züge Auskunft geben.

**B.6** Wird in hektischer Zeitnot von beiden Seiten geblitzt, soll der mitschreibende Schiedsrichter nur die Uhr im Auge behalten und nur den schwarzen Zug mitstricheln.

**B.7** Sobald das Fallblättchen eines Spielers gefallen ist, muss dieser sein Partieformular vervollständigen, indem er die ausgelassenen Züge nachträgt. Der Schiedsrichter sagt nicht den schwarzen Kontrollzug an, sondern er muss warten, bis eines der Blättchen gefallen ist, gleichgültig, wie viele Züge gemacht werden.

**B.8** Jeder Spieler ist verpflichtet, auf Verlangen des Gegners diesem die eigene Notation zeitweise zur Vervollständigung seiner Partienotation zu überlassen. Weigert sich ein Spieler,

seine Notation zeitweise abzugeben, kann das Konsequenzen haben, denn das Original der Partieaufzeichnung gehört der Turnierleitung und nicht dem Spieler!

**B.9** Während Züge nachgetragen werden, läuft die Uhr weiter.

**B.10** Erklären die Spieler nach geraumer Zeit, sie seien auch vereint nicht in der Lage, die geschehenen Züge zu vervollständigen, bestimmt der Schiedsrichter, dass der Kontrollzug geschehen ist und die Partie mit dem nächsten Zug fortgesetzt werden kann.

**B.11** Hat der Schiedsrichter unrichtig mitgeschrieben oder mitgestrichelt, hat das für die Spieler keine Folgen.

**B.12** Stellt der Schiedsrichter zu Beginn des Mitnotierens einer Zeitnotpartie fest, dass beide Spieler unterschiedliche Zugzahlen notiert haben, so geht er von der höheren Zugzahl aus. Eine Störung beider Spieler ist in jedem Falle zu vermeiden.

**B.13** Ergibt sich nach überstandener Zeitnot, dass beide Spieler zu Beginn des Mitnotierens von zu vielen Zügen ausgegangen sind, fällt das in die Verantwortung der Spieler.

**B.14** Mit dem Fallen des Blättchens vor der Zeitkontrolle ist die Partie beendet. Der am Brett anwesende Schiedsrichter oder der Mitschreibende haben das von sich aus und sofort festzustellen.

**B.15** Fällt das Blättchen bis zu einer Minute zu früh, gilt die Zeitüberschreitung. Deshalb werden die Uhren bei Partiebeginn um eine Minute zurückgestellt.

**B.16** Hat ein Spieler seinen Kontrollzug ausgeführt und das Blättchen fällt vor oder beim letzten Drücken der Uhr, ist die Partie verloren. Nach Ausführung des Kontrollzuges und nach dem Drücken der Uhr muss das Blättchen noch oben stehen.

**B.17** Matt und Patt beenden die Partie ohne Abstellen der Uhr.

**B.18** Wird nach dem Fallen des Blättchens und der damit verbundenen Verlufterklärung festgestellt, dass die Notationen zu Beginn der Zeitnotphase falsch waren und in Wirklichkeit die geforderte Zugzahl bereits erreicht wurde, muss die Verlufterklärung zurückgenommen und weitergespielt werden.

Urheber: BTO des Bezirks 4, Anpassungen entsprechen der BTO des Bezirks 3