

2022

Guidelines für Mannschaftsführer



WIENER SCHACHVERBAND

Dieses Dokument dient als Übersicht und ersetzt weder Kenntnis der TUWO des WSV noch der aktuellen FIDE-Regeln!

Ing. Gregor Neff

Wiener Schachverband

1.7.2022

Guidelines für Mannschaftsführer



Regelkunde

Ausführung des Zuges

Ein Zug ist **ausgeführt**, wenn **die Figur** auf dem Zielfeld **losgelassen** wird.

Ein Zug ist **beendet**, wenn der **Zug ausgeführt** ist **und die Uhr gedrückt** wurde.

Ein Spieler ist **am Zug, nachdem der Gegner seinen Zug ausgeführt** hat.

D.h. ein Zug darf sofort beantwortet werden, auch wenn die Uhr nicht gedrückt ist – der Gegner hat aber das Recht, den Zug zu beenden.

Wenn ein Spieler eine Figur **mit der Intention sie zu ziehen oder zu schlagen** berührt, dann muss er dies auch tun (sofern die Figur regelkonform gezogen oder geschlagen werden darf).

Beendet ein Spieler das **2. Mal einen unmöglichen Zug** ist die Partie für ihn **verloren** (oder Remis, wenn der Gegner kein Mattmaterial hat).

Wenn ein Spieler die Uhr gedrückt hat, nachdem er einen Bauern auf die 8. Reihe gezogen hat, ohne ihn durch eine Figur zu ersetzen, so ist dies ein regelwidriger Zug. **Der Bauer ist dann durch eine Dame derselben Farbe zu ersetzen.**



Schwarz hat soeben den Bauern auf die 8. Reihe gestellt, wie oft üblich „Turm“ angekündigt und die Uhr gedrückt – so geht’s leider nicht. Der Bauer ist durch eine Dame zu ersetzen, also: Patt!

Remisangebot

Ein Spieler kann dem Gegner **Remis** anbieten, **nachdem er seinen Zug ausgeführt und bevor er dessen Uhr in Gang gesetzt hat.**

Das Angebot ist auch gültig, wenn das Remisangebot nicht formal korrekt erfolgt!

Notation

Das Partieformular dient ausschließlich zur Aufzeichnung von Zügen, der Zeitangaben auf Uhren, der Remisangebote sowie anderer bedeutsamer Daten – weder sind Notizen erlaubt, noch das Aufschreiben eines Zuges, bevor er ausgeführt wurde.

Beide Spieler sind verpflichtet, alle Züge mitzuschreiben – von dieser Pflicht sind Spieler nur in den letzten 5 Minuten vor einer Zeitkontrolle befreit, wenn es keinen Bonus von mind. 30 Sekunden / Zug gibt. Da ab 2015 in der Wiener Meisterschaft alle Bewerbe mit Bonus gespielt werden bedeutet dies dass immer alle Züge mitgeschrieben werden müssen.

Wenn ein Spieler von der Schreibpflicht gänzlich befreit ist (z.B. aus medizinischen Gründen), wird seine Bedenkzeit nicht reduziert.

Remisreklamationen

Jede Remisreklamation – egal ob korrekt oder inkorrekt – ist gleichzeitig ein Remisangebot!

3x dieselbe Stellung

Eine Partie ist aufgrund eines korrekten Antrags remis, wenn die gleiche Stellung mindestens zum 3. Mal am Brett entstanden ist oder wird. Die Reklamation kann nur durch den Spieler erfolgen, der am Zug ist (d.h. bevor er den nächsten Zug ausgeführt hat). Führt der nächste Zug zur Stellungswiederholung ist dieser Zug aufzuschreiben (aber nicht auszuführen) und dann Remis zu reklamieren.

Zwei Stellungen sind nur dann gleich, wenn Figuren der gleichen Art & Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten beider Spieler dieselben sind – wenn also anfangs ein Bauer en passant geschlagen werden konnte oder ein König/Turm das Rochaderecht verloren hat sind 2 Stellungen nicht mehr gleich.

50-Züge Regel

Eine Partie ist aufgrund eines korrekten Antrags eines Spielers nach 50 Zügen remis, in denen keine irreversible Stellungsveränderung herbeigeführt wurde (d.h. es wurde kein Bauer gezogen und keine Figur geschlagen). Die Reklamation kann nur durch den Spieler erfolgen, der am Zug ist (d.h. bevor er den nächsten Zug ausgeführt hat). Ist der nächste Zug der 50. ohne irreversible Stellungsänderung, ist dieser Zug aufzuschreiben (aber nicht auszuführen) und dann Remis zu reklamieren.

Quickplay-Finish

Quickplay-Finish (Endspurtphase)-Reklamationen sind in der Wiener Vereins- und Betriebsmeisterschaft nicht möglich.

Elektronische Hilfsmittel

Die Verwendung elektronische Hilfsmittel ist verboten – damit sind in erster Linie Mobiltelefone, aber natürlich auch Tablets, Notebook etc. gemeint.

Wer ein Gerät während der Partie nachweislich für Analysen verwendet verliert die laufende Partie - außerdem folgen weitere Disziplinarmaßnahmen.

Die Spieler dürfen solche Hilfsmittel während der Partie auch nicht mitführen – sie sind in ausgeschaltetem Zustand entweder gesondert zu deponieren oder in Tischnähe (z.B.) unter dem Tisch oder am Sessel in einer Tasche aufzubewahren.

Laut Artikel 11.3.2.2 **führt das Mitführen eines elektronischen Gerätes direkt zum Partieverlust**, sofern das Reglement keine geringere Bestrafung vorsieht.

Reglement Wiener Vereins- und Betriebsmeisterschaft

In Ligen führt das Mitführen eines elektronischen Gerätes gemäß FIDE Regel 11.3.2.2 bei Reklamation zum Partieverlust.

In Klassen führt dies nach Meldung an den TA allerdings zuerst zu einer Verwarnung und erst im Wiederholungsfall zu Partieverlust.

Spielberechtigung

Spieler können jederzeit angemeldet werden und sind spätestens am 5. Tag nach der ordnungsgemäßen Anmeldung spielberechtigt.

Spielort

Die Adressen der Spiellokale sind im Adressverzeichnis des WSV gelistet, welches für Vereine & Betriebe im Meisterschaftsbereich zu finden ist.

Der Verein, in dessen Spiellokal ein Wettkampf ausgetragen wird, hat alle notwendigen Utensilien zur Verfügung zu stellen: genormte Turnierschachgarnituren, Uhren, Spielberichte, Partieformulare, Kuverts, aktuelle TUWO & aktuelle FIDE-Regeln.

Daran ändert sich auch nichts, wenn direkt im Haus des Schachsports gespielt: die Verantwortung für die Bereitstellung von Spielmaterial & Co trifft hier jeweils den in der Begegnung erstgenannten Verein.

Vorsicht: für jeden Protest bzgl. einer Schachpartie sind beide Partieformulare versiegelt in Kuverts abzugeben – verfügt ein Verein über keine Kuverts kann dies im Falle eines Protests nachteilig für ihn sein.

Vor dem Wettkampf

Vor Wettkampfbeginn notieren beide Mannschaftsführer die Aufstellung ihrer Mannschaft auf einem Spielbericht (dazu werden vom „Heimverein“ 2 Spielberichte zur Verfügung gestellt).

Das übliche Procedere ist, die ausgefüllten Spielberichte zwischen den Mannschaftsführer auszutauschen, zu verlesen und mit den Angaben zur eigenen Mannschaft zu vervollständigen.

Die beiden Mannschaftsführer dürfen sich aber freilich darauf einigen nur 1 Spielbericht zu verwenden und diesen gemeinsam auszufüllen.

Wichtig: Der Spielbericht muss VOR Wettkampfbeginn ausgefüllt sein – es ist nicht erlaubt „unsichere“ Bretter vorerst leer zu lassen und erst dann auszufüllen, wenn der Spieler eingetroffen ist.

Eine Korrektur der Aufstellung auf einem Spielbericht ist nach deren Bekanntgabe nur mehr mit Zustimmung des gegnerischen Mannschaftsführers möglich.

Es ist Aufgabe der Mannschaftsführer zu gewährleisten, dass die Formalitäten zeitgerecht abgeschlossen werden und der Wettkampf pünktlich begonnen werden kann – die Uhren werden zu Wettkampfbeginn in Gang gesetzt.

Kann ein Wettkampf nicht pünktlich begonnen werden, geht dies zu Lasten der Mannschaft, die die Verspätung verursacht hat.

Nach dem Wettkampf: Ergebnismeldung

Jeder registrierte Spieler kann Ergebnisse online auf chess-results.com erfassen – der zweitgenannte Verein trägt die Verantwortung, dass die Ergebnisse des Wettkamps bis zum Abend des Folgetages online korrekt erfasst werden.

Tritt hierbei ein Fehler auf, ist der TA umgehend in Kenntnis zu setzen – eine Korrektur via chess-results.com darf nicht manuell erfolgen (da die falschen Daten evtl. bereits vom TA übernommen wurden)!

Aufstellung der Mannschaft

Für die Mannschaftsaufstellung dürfen nur Spieler nominiert werden, die am Spieltag bereits für den Verein/Betrieb spielberechtigt sind.

Zudem dürfen Spielern nur dann nominiert werden, wenn sie nicht höher- oder gleichwertigen Liga/Klasse als Listenspieler genannt wurden (Vorsicht! Ausnahmebestimmungen gibt hier für die unterste Klasse der Meisterschaft).

Bezüglich der Spielstärke der Spieler gibt es folgende Einschränkungen:

- Es dürfen nur Spieler nominiert werden, deren Spielstärke maximal 100 Punkte höher ist wie die des schwächsten Listenspielers der übergeordneten Klasse.
- Ein Spieler A darf nicht hinter einem anderen Spieler B nominiert werden, wenn Spieler A mehr als 100 Punkte mehr als Spieler B hat.

Dabei sind folgende wichtigen Punkte zu beachten:

1. Mit Spielstärke ist hierbei immer die FIDE-Elowertung vom September bzw. ersatzweise die im September gültige ÖSB-Elowertung gemeint.
2. Die Liste aller spielberechtigten Spieler eines Vereins/Betriebs gemäß ÖSB-Meldekartei kann über **chess-results.com** unter **Meldekartei/Mitgliederverwaltung** abgerufen werden – dort kann zuerst der Vereine, dann die gewünschte Eloliste (September des Jahres in dem die Saison beginnt) und das Datum für Spielberechtigung angegeben werden:

Home	TurnierDB	Meisterschaft	Foto-Galerie	Meldekartei	Elozahlen	Live-Partien	FAQ	Onlineanmeldung	Swiss-Manager	ÖSB FIDE
Allgemeines	Spieler	Spielberechtigungen	Funktionen	Vereine	Mitgliederverwaltung	An/Abmeldungen	Downloads	Kontakte	Personen verschmelzen	

Aktuelles Mitgliederverzeichnis des Österreichischen Schachbundes

Mitgliederlisten für [Wien](#) [Niederösterr.](#) [Burgenland](#) [Oberösterr.](#) [Salzburg](#) [Steiermark](#) [Kärnten](#) [Tirol](#) [Vorarlberg](#)

Ebene:

Bundesland:

Spgem./Kreis/Verein:

Elo-Stand FIDE: Elo-Stand AUT 01.07.2021

Nur Aktive Spieler/Funktionäre, gemeldet per

Spieler (Stamm/Gast/Betriebsspieler)

Funktionäre (Obmann/Kassier/Eloreferent/...)

Wettkampf

Sind beide Spieler einer Partie nicht anwesend, geht dies zu Lasten des Spielers mit den weißen Steinen.

Der Turniersaal darf, wenn ein Spieler am Zug ist, nicht unbegründet verlassen werden.

Das Turnierareal (Spielsaal, WC, Raucherbereich) darf bis zum Partieende nicht verlassen werden.

In allen Bewerben herrscht Alkoholverbot. Auch dürfen Bewerbe der Mannschaftsmeisterschaft nur in Räumen mit absolutem Rauchverbot stattfinden.

Mobiltelefone und andere techn. Hilfsmittel sind im Turnierareal erlaubt, müssen aber in ausgeschaltetem Zustand am Tisch verbleiben – wer so ein Gerät während der Partie mit sich führt riskiert den Verlust der Partie oder zumindest eine Verwarnung!

In allen Wettkämpfen der Vereins- und Betriebsmeisterschaft wird mit einer Bedenkzeit mit 30 Sekunden Bonus / Zug gespielt – dadurch sind die Spieler bis zum Partieende verpflichtet, ihre Züge mitzuschreiben.

Remisreklamationen gemäß Quickplay-Finish sind nicht möglich!

Proteste

Ein Protest bzgl. eines Wettkampfs ist mit der Ergebnismeldung bis zum Abend des Folgetages schriftlich einzubringen. Zeitnah ist auch eine Protestgebühr auf das Konto des WSV zu überweisen.

Sind Partieformulare für den Protest relevant, so sind diese gemäß WSV TUWO in einem versiegelten Kuvert an den TA-Obmann zu übermitteln.

Eine zeitgemäße Alternative wäre wohl, beide Partieformular zu fotografieren.

Der Instanzenzug für Proteste ist wie folgt:

- I. TA (Protestgebühr €75,-)
- II. Revisionskommission (Berufungsgebühr € 150,-)
- III. Vorstand (Berufungsgebühr €150,-)

In jeder Instanz wird die Entscheidung innerhalb von 14 Tagen getroffen und die Gebühr rückerstattet, wenn dem Protest oder der Berufung stattgegeben wird.

Digitaluhren

Grundlagen

Digitaluhren zählen die Züge mit – bei den meisten Modellen kann man aber wählen, ob der Zuzähler für Zeitkontrollen berücksichtigt wird oder nicht.

Tatsächlich werden aber nicht die Züge gezählt, sondern wie oft die Uhr betätigt wird, dies führt sehr häufig zu folgenden 3 Problemen:




- ⊗ Die Uhr des Schwarzen (statt des Spielers mit den weißen Steinen) wird in Gang gesetzt – erfordert Neustart der Uhr
- ⊗ Die Spieler drücken die Uhr zu oft – wodurch die Uhr dann evtl. schon im 39. Zug (oder früher) die Bedenkzeit addiert und ein Klappenfall nicht mehr erkannt werden kann
- ⊗ Die Spieler vergessen die Uhr zu drücken – obwohl der 40. Zug bereits erreicht ist erkennt die Uhr nur 39 Züge, erkennt Klappenfall und bleibt stehen – eine neue Uhr muss mit der Restbedenkzeit neu programmiert werden

Aus diesem Grund ist die Verwendung des Zuzählers **nicht zu empfehlen und gemäß TUWO des Wiener Schachverbands nicht erlaubt**. Bei allen aktuellen Modellen der DGT ist der Zuzähler bei vorprogrammierten Modi automatisch ausgeschaltet (und kann gar nicht eingeschaltet werden).

Ohne Zuzähler bekommen beide eine etwaige Zeitverlängerung dazuaddiert, sobald die Zeit eines Spielers abgelaufen ist – bei diesem erscheint dann ein Flaggsymbol. Es ist dann die Aufgabe des Gegners zu prüfen, ob die notwendige Zuganzahl geschehen ist.

DGT2010



	ernennen		anhalten
	Minus –aktiven Zähler im Display vermindern		OK – Einstellung bestätigen

90 min/40 Züge + 30 min + 30 s/Zug (Vereinsmeisterschaft)

Dieses Bedenkzeitmodell ist unter Modus 19 vorprogrammiert.

Vorsicht bei altem Modell der DGT2010!

Wenn Sie das Ursprungsmodell der DGT2010 (Gehäuse und Tasten in einheitlichem „Burgunderrot“) besitzen darf Modus 19 nicht verwendet werden, da hier 15 Minuten statt 30 Minuten nach der 1. Zeitkontrolle hinzuaddiert werden. Verwenden Sie hier Modus 21 wie bei „90 min/40 Züge + 15min + 30s/Zug“ beschrieben und stellen Sie im Schritt 06 statt 15 min einfach 30min ein!



90 min/40 Züge + 15 min + 30 s/Zug (Betriebsmeisterschaft)

Dieses Bedenkzeitmodell muss programmiert werden:

01. Uhr einschalten und mittels Plus/Minus Modus 21 wählen – dann OK
02. Uhrzeit Spieler 1 (1h + 30min) schrittweise einstellen
 - a. Stunden: mittels Plus/Minus 1 wählen, dann OK
 - b. Minuten: 3 wählen, OK, 0 wählen, OK
 - c. Sekunden: 0 wählen, OK, 0 wählen, OK
03. Uhrzeit Spieler 2 schrittweise einstellen (analog zu 02)
04. Bonus pro Spieler einstellen (in Minuten.Sekunden, also: 0.30)
05. Zugzähler für 1. Zeitkontrolle einstellen: 0, OK, 0, OK (Zugzählen nicht verwenden)
06. Zusätzliche Bedenkzeit (15 Minuten) für Periode 2 einstellen
 - a. Stunden: 0 wählen, dann OK
 - b. Minuten: 1 wählen, OK, 5 wählen, OK
 - c. Sekunden: 0 wählen, OK, 0 wählen, OK
07. Zugzähler für 2. Zeitkontrolle einstellen: 0, OK, 0, OK
08. Für Periode 3+4 alles auf 0 stellen/lassen und OK

Die DGT2010 merkt sich diese Einstellung ab nun unter Modus 21 – um sie erneut einzustellen ist die Uhr einfach einzuschalten, Modus 21 auszuwählen – dann kann mittels Start/Stop die bisherige Konfiguration übernommen werden.

Änderung der zu Verfügung stehenden Bedenkzeit

Beispiel: 2 Minuten für den ersten Spieler hinzufügen

01. Uhr mittels Start/Stop anhalten
02. Start/Stop 2 Sekunden lang gedrückt halten
03. Zeit Spieler 1 anpassen
 - a. Stunden anpassen (+/-), bleibt hier aber gleich = OK
 - b. Minuten anpassen: 1 Ziffer bleibt gleich (OK), 2. Ziffer um 2 erhöhen (2xPlus + OK)
 - c. Sekunden anpassen: beide Ziffern bleiben gleich (2 x OK)
04. Zeit Spieler 2 anpassen (bleibt alles gleich = immer OK)
05. Zuganzahl anpassen (ist irrelevant, mit OK bestätigen)

Tipps & Tricks bei Ausfall oder Neueinstellung einer DGT 2010

Fällt eine Uhr vor der 1. Zeitkontrolle aus, ist sie durch eine neue zu ersetzen, die mit dem gleichen Modus eingestellt wird. Danach ist die verbrauchte Bedenkzeit beider Spieler wie o.a. zu reduzieren und die Uhr wieder in Gang zu setzen.

Fällt eine Uhr bei einer Bedenkzeit mit Fischermodus nach der 1. Zeitkontrolle aus, ist die neue Uhr mit Modus 18 (Fischermodus ohne weitere Periode) einzustellen und dann jeweils die verbleibende Bedenkzeit einzustellen.

Mittels OK kann während dem Spielverlauf überprüft werden, welcher Modus gerade eingestellt ist.

Infos/Fragen zum Thema Digitaluhren

- Akustische Signale sind zu deaktivieren
- Wird eine Zeitkontrolle überschritten wird von jeder Digitaluhr angezeigt, durch welchen Spieler dies erfolgt ist.
 - Ist dies die finale Zeitkontrolle bleiben beide Uhren stehen – es ist also klar feststellbar wessen Zeit überschritten wurde.
 - Ist dies die erste Zeitkontrolle erhalten beide Spieler die Zeit aus der 2. Periode dazu – die Anzeige des Spielers der die Zeitkontrolle überschritten hat weist darauf hin. Nach Erscheinen der diesbezüglichen Anzeige (bei DGT 2010 ist dies eine kleine Flagge) ist zu prüfen ob beide Spieler 40 Züge ausgeführt haben.
- Die Überschreitung der Zeitkontrolle kann von einem Spieler oder vom Schiedsrichter reklamiert werden.
- Fehlerhafte Zeiteinstellungen der Uhr (falsche Basisbedenkzeit einer Periode, falsche Bonuszeit) werden korrigiert, sofern der Fehler während der Partie bemerkt wird: wurde die finale Zeitkontrolle überschritten bzw. die erste Zeitkontrolle überschritten und weniger als 40 Züge ausgeführt ist die Partie bereits verloren. Ein nachträglich entdeckter Fehler kann nicht reklamiert werden.
- Ein Klappenfall der durch eine falsche Betriebsart (aktivierter Zugzähler!) ausgelöst wird gilt nicht: hier muss die Uhr auf Basis der Restbedenkzeit neu eingestellt werden.