

Befugnisse und Aufgaben der Mannschaftsführer

1. Vorbereitung

Vor jedem Wettkampf bemüht sich der Mannschaftsführer um die Aufstellung der Mannschaft. Gegebenenfalls muß der Mannschaftsführer einen oder mehrere Spieler nachmelden. Dies hat wie folgt zu geschehen: **1.Fall** - für den betreffenden Spieler ist bereits eine Spielgenehmigung vorhanden. In diesem Fall genügt die Angabe der Paß- oder BSB-Spielberechtigungsnummer und des Namens auf der Spielberichtskarte um den Meldevorschriften genüge zu leisten. **2.Fall** - der betreffende Spieler besitzt für den meldenden Verein noch keine Spielgenehmigung. Spätestens am Spieltag hat der meldende Verein für diesen Spieler eine Spielgenehmigung bei der Passstelle Oberbayern (Karl Heinz Neubauer, Bahnwiesenstr. 3a, 85604 Zorneding, Fax: 08106/247362, E-Mail: karl-heinz@kh-neubauer.de) schriftlich unter Angabe von Vereinsnummer, Name, Vorname, Geschlecht, Geburtsdatum, Geburtsort, Adresse, Telefonnummer, Staatsangehörigkeit und Funktion im Verein zu beantragen. Auf der Spielberichtskarte ist die Beantragung zu vermerken, ebenso sind Vorname, Name und Geburtsdatum anzugeben. (Bei Nichtbeachtung dieser Meldevorschrift gilt der betreffende Spieler vorerst als nicht spielberechtigt für den meldenden Verein, welches ein 0:8-Ergebnis zur Folge hat!) Vorbehaltlich der Zustimmung der Paßstelle ist der betreffende Spieler sodann spielberechtigt. Um in diesem Zusammenhang auf etwaige Zweifel schon im Vorfeld einzugehen ist es unbedingt notwendig, dass die Mannschaftsführer bei Nachmeldungen von Spielern, die den Verein gewechselt haben, dafür Sorge tragen, daß die Spieler bei ihrem alten Verein rechtzeitig abgemeldet wurden und/oder eine **Freigabeerklärung** vorliegt. Es ist von großer Wichtigkeit, sich auch davon zu überzeugen, daß die betreffenden Spieler in dieser Saison für den alten Verein noch keinen Wettkampf ausgetragen haben. Vergewissern Sie sich im Vorfeld beim alten Verein oder der Paßstelle und verlassen Sie sich nicht nur auf die Aussage der betroffenen Spieler. (SKZ-Spielordnung 1.2, 2.1 und 2.2 und BSB-Mitgliederverwaltungs- und Spielgenehmigungsordnung, ebenso Finanzordnung 1.3)

2. Am Wettkampftag

2.1 Vorbereitung

Der Mannschaftsführer des Heimvereins ist für die ordnungsgemäße Durchführung des Wettkampfes verantwortlich. Insbesondere hat er für die Bereitstellung des Spiellokales und der Spielmaterialien Sorge zu tragen. (Spielordnung 2.6)

2.2. Durchführung

Zum Mannschaftskampf sind mitzubringen:

- die eigene Mannschaftsaufstellung -
- die Regelwerke, die im Schachkreis gültig sind -
- gegebenenfalls DWZ-Listen -
- vom Heimverein: eine Spielberichtskarte

2.3 Austausch der Brettfolgen

Die Brettfolgemeldung erfolgt durch die Mannschaftsführer spätestens 15 Minuten vor dem festgesetzten Wettkampfbeginn. Eine spätere Meldung führt zu einem entsprechenden Bedenkzeitabzug bei allen Spielern dieser Mannschaft. (Spielordnung Art. 2.2)

2.4 Schiedsrichter während des Wettkampfes

Der Einsatz von Schiedsrichtern ist in Art. 2.8 der Spielordnung des Schachkreises geregelt. Der Schiedsrichter kann einen oder mehrere Helfer benennen. Diese haben i.d.R. die gleichen Rechte und Pflichten wie der leitende Schiedsrichter. Zu den Schiedsrichteraufgaben gehört es, dafür zu sorgen, dass die Schachregeln genau eingehalten werden, insbesondere die Zeitkontrolle durchzuführen (siehe weiter unten). Der Mannschaftsführer darf bei einem Remisangebot gefragt werden, ob es angenommen werden soll. Er darf auch gefragt werden, ob ein Remisangebot ausgesprochen werden soll. Der Mannschaftsführer darf auch Spieler seiner Mannschaft von sich aus dazu auffordern, ein Remisangebot zu machen. In all diesen Fällen muss sich der Mannschaftsführer aber 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 aber ausschließlich der Spieler und nicht der Mannschaftsführer. Die besonderen Befugnisse des Mannschaftsführers im Zusammenhang mit Remisangeboten können nicht ganz so einfach, formlos und unausgesprochen an Dritte delegiert werden. Zu jedem Zeitpunkt darf nur eine einzige, dem Gegner bekannte Person diese Befugnisse wahrnehmen. Die Zeitkontrolle ist vom Schiedsrichter vorzunehmen. In der Regel übernehmen dies Spieler mit beendeter Partie oder Vereinskollegen, die der leitende Schiedsrichter vor Beginn des Wettkampfes als Helfer bestimmt hat (siehe oben). In der Zeitnotphase sollte dieser bemüht sein mitzuschreiben, dies gilt vor allem dann, wenn beide Spieler in Zeitnot sind. Ist nur ein Spieler in Zeitnot, so muss dessen Gegner, der nicht in Zeitnot ist, auf jeden Fall die Züge vollständig und unverzüglich mitschreiben. *Während der Schiedsrichter die Züge mitnotiert, darf keinem der beiden Spieler in irgendeiner Weise Auskunft über die Zahl der ausgeführten Züge gegeben werden. Die mitschreibende Person, darf sich erst nach dem Fallen des Blättchens vom Brett entfernen. Nach Beendigung der Zeitnotphase hat der Spieler auf jeden Fall sein Partieformular unverzüglich zu vervollständigen.* Müssen beide Spieler ihre Aufzeichnungen ergänzen, so darf die Uhr neutralisiert werden (FIDE Art.11 u. Art.12). Apropos Uhr! Die Spieler dürfen die Uhr neutralisieren, um den Schiedsrichter zu rufen und um einen etwaigen Streitfall zu klären.

In den FIDE-Regeln ist ein Turnierareal definiert (Turniersaal, Toiletten, Raucherzone, Gastronomie etc.), welches nicht ohne Erlaubnis des leitenden Schiedsrichters verlassen werden darf - hier sollten vom leitenden Schiedsrichter auch beide Mannschaftsführer informiert werden.

Sollte es wider Erwarten während des Wettkampfes zu Streitfällen kommen, die nicht durch den leitenden Schiedsrichter geklärt werden können, so wird eine von beiden Parteien in der Regel einen Protest formulieren. In jedem Falle ist aber ein vollständiges Spielergebnis zu melden. Der Protest ist schriftlich an den zuständigen Turnierleiter zu richten und soll auf der Spielberichtskarte angekündigt werden. Beide Mannschaftsführer sollten sich um ein gemeinsames Protokoll zum Streitfall bemühen.

3. Nach dem Wettkampf

Nach Beendigung des Wettkampfes wird die Spielberichtskarte vollständig ausgefüllt. Neben den Namen und Ergebnissen sind auf jeden Fall die Meldenummern (= Brettfolgemeldung) - und nicht die Pass- oder Spielgenehmigungsnummern - auf der Spielberichtskarte anzugeben. Nachmeldungen sind wie unter Punkt 1 beschrieben zu vermerken. Ebenso sind kampflöse Partien zu kennzeichnen oder beabsichtigte Proteste anzukündigen. Die Spielberichtskarte ist von beiden Mannschaftsführern UND ggf. auch vom Schiedsrichter zu kontrollieren und zu unterschreiben. Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft sorgt dafür, dass die Spielberichtskarte per Fax oder E-Mail sofort nach dem Wettkampf an den zuständigen Turnierleiter geschickt wird. Er kann dies selber machen oder eine zuverlässige Person beauftragen. Jede unpünktliche Spielberichtskarte verzögert die Ergebnismeldung und benachteiligt alle Vereine (Spielordnung 2.5 Abs.1).

4. In der Woche danach

Auch wenn der Wettkampf schon vorbei ist, ist die Arbeit des Mannschaftsführers noch nicht ganz vorbei. Da auch die Turnierleitung Fehler machen kann, sollen die Mannschaftsführer die Ergebnismeldungen des Turnierleiters kontrollieren und Unstimmigkeiten sofort melden. Insbesondere ist auf die Korrektheit der Mannschaftsaufstellung und die Wiedergabe von kampfloosen Partien zu achten.