



Stellung des Mannschaftsleiters bei Wettkämpfen

1. Turnierleitung

Die beiden Mannschaftsleiter bilden zusammen die Turnierleitung. Sie versehen sowohl die Aufgabe der Betreuung und Vertretung ihrer Mannschaft als auch die neutrale Überwachung des Turnierverlaufes. Die Verantwortung über die einzelne Partie liegt aber alleine bei den entsprechenden Spielern.

2. Konstituierung

Die Mannschaftsleiter müssen vor Beginn des Wettkampfes bestimmt und der gegnerischen Mannschaft bekannt sein. Ihnen allein oder den von ihnen ernannten und dem gegnerischen Mannschaftsleiter bekannt gegebenen Stellvertretern stehen die Rechte und Pflichten der Turnierleitung zu. Alle anderen Spieler und alle Dritten haben sich strikte jeder Einmischung in den Ablauf des Wettkampfes zu enthalten. Pro Mannschaft amtiert jeweils nur ein Mannschaftsleiter. Der Mannschaftsleiter kann jederzeit unter Information des gegnerischen Mannschaftsleiters sein Amt abgeben und einen Stellvertreter mit den vollen Befugnissen nominieren. Bei Abwesenheit des Mannschaftsleiters ohne vorgängige Bekanntgabe seines Stellvertreters bestimmen die noch anwesenden Spieler einen Stellvertreter.

3. Pflichten

Pflichten der Turnierleitung sind:

- Überwachung der Einhaltung der Spielregeln und Reglemente. Insbesondere stellt der Schiedsrichter (gemäss Art. 6.8 der FIDE-Regeln) Zeitüberschreitung fest – und zwar für Spieler beider Mannschaften.
- Einschreiten bei festgestellten Unregelmässigkeiten: Uhr anhalten, Abklärung des Sachverhaltes, Fällens eines Entscheides, Sanktionierung von Regelverstössen.
Bei Einigung mit dem gegnerischen Mannschaftsleiter die Partie weiterspielen lassen.
Bei Nichteinigung mit dem gegnerischen Mannschaftsleiter die Partie unterbrechen, die Situation (insbesondere Stellung und verbrauchte Bedenkzeit) festhalten, einen Protest ankündigen, die Partie danach fortsetzen und den Fall gegebenenfalls nach Beendigung der fertig gespielten Partie innert 48 Stunden zur Beurteilung dem Leiter des entsprechenden Turniers zustellen. Gegen dessen schriftlichen Entscheid kann innert 8 Tagen beim Verbandsschiedsgericht Rekurs eingelegt werden.
- Sorge für Ruhe und Ordnung unter den Spielern und von Seiten Dritter.
- Erledigung der Administration (Einladung, Spielmaterial, Resultatmeldung).

4. Befugnisse

Befugnisse der Mannschaftsleiter:

- Jederzeitige Information über den Stand des Matches.
- Empfehlung an Mitspieler, Remis anzubieten, anzunehmen oder abzulehnen.



- Mitschreiben der ausgeführten Züge in Zeitnot, um eine mögliche Zeitüberschreitung festzustellen (siehe 5. Zeitnotphase).
- Empfehlungen an Mitspieler, auf Gewinn oder auf Remis zu spielen oder die Partie aufzugeben.
- Der Mannschaftsleiter kann nicht ohne Zustimmung des Spielers die Partie remis oder verloren geben.

Ein Mannschaftsleiter, der selber noch am Spielen ist, hat das Recht, bei Streitigkeiten, die nicht sofort entschieden werden können, die eigene Uhr anzuhalten, um sich des Streitfalls anzunehmen.

5. Die Zeitnotphase

Der Mannschaftsleiter ist verpflichtet, die ausgeführten Züge mitzuschreiben, wenn gemäss Art. 8.4 der FIDE-Regeln beide Spieler nicht mehr schreiben müssen. Er hat sich beim Aufschreiben hinter seinem eigenen Spieler aufzuhalten, und es ist ihm untersagt, einen Hinweis auf die Zahl der ausgeführten oder noch auszuführenden Züge zu geben. Hingegen muss er eine Zeitüberschreitung feststellen – auch diejenige eines eigenen Spielers! Der Mannschaftsleiter kann diese Aufgabe an jemand anders delegieren (zum Beispiel an einen Spieler, die seine Partie schon beendet hat).

Anmerkung: Bei der in der Schweizerischen Mannschaftsmeisterschaft (SMM) und in der Schweizerischen Gruppenmeisterschaft (SGM) angewendeten Fischer-Kadenz mit 30 Sekunden Zeitbonus pro Zug vom ersten Zug an müssen die Spieler ihre Züge in jeder Phase der Partie selber notieren!

6. Endspurtphase

Besonders gefordert ist der Mannschaftsleiter in der letzten Phase einer Partie. Es ist Anhang G.5 der FIDE-Regeln anzuwenden. Reklamiert ein Spieler innerhalb der letzten 2 Minuten Remis und können sich die Mannschaftsleiter nicht einigen, so ist sofort die entstandene Stellung und der Bedenkzeitverbrauch aufzuschreiben, bevor weitergespielt wird. Mindestens einer der Mannschaftsleiter sollte sich bemühen, den weiteren Partieverlauf im Auge zu behalten und die Züge mitzuschreiben. Kommt es nach dem Fallen des Blättchens bei einem der Spieler zu keiner Einigung über das Resultat, so ist der Fall dem zuständigen Turnierleiter zu unterbreiten. Der Artikel G.4 der FIDE-Regeln kommt nicht zur Anwendung.

Anmerkung: Bei der in der Schweizerischen Mannschaftsmeisterschaft (SMM) und in der Schweizerischen Gruppenmeisterschaft (SGM) angewendeten Fischer-Kadenz mit 30 Sekunden Zeitbonus pro Zug vom ersten Zug an kommt Anhang G der FIDE-Regeln nicht zur Anwendung! Hingegen kann natürlich jederzeit Remis gemäss Art. 5 und 9 der FIDE-Regeln beantragt werden.

7. Pflichtverletzung

Die Konsequenzen einer Abwesenheit oder anderer Pflichtverletzungen eines Mannschaftsleiters hat die betreffende Mannschaft zu tragen.

8. Fairness

Mannschaftswettkämpfe sollten im besonderen Geiste höchster Sportlichkeit durchgeführt werden. Ein Mannschaftsleiter sollte daher seine Mannschaft immer dazu anhalten, sowohl den Wortlaut als auch den Sinn des Artikels 11 der FIDE-Regeln betreffend das Verhalten der Spieler zu befolgen.

Verabschiedet durch die Kommission Turniere am 21. September 2016.