



# 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 oder bei dessen Verhinderung sein Stellvertreter (muss dem gegnerischen Mannschaftsleiter bekannt gegeben werden, bevor der Mannschaftsleiter sein Amt abgibt!).

## 3. Pflichten

Pflichten der Turnierleitung sind:

- Überwachung der Einhaltung der Spielregeln und Reglemente.
- Einschreiten bei festgestellten Unregelmässigkeiten (Uhr anhalten), Abklärung des Sachverhaltes, Fällen eines Entscheides, Sanktionierung von Regelverstössen.  
Bei Einigung mit dem gegnerischen Mannschaftsleiter die Partie weiterspielen lassen.  
Bei Nichteinigung mit dem gegnerischen Mannschaftsleiter die Partie abbrechen, die Situation festhalten und den Fall zur Beurteilung dem Leiter des entsprechenden Turniers innert 48 Stunden 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. Der Mannschaftsleiter hat sich dabei hinter seinem Spieler aufzuhalten. Jeder Hinweis auf die Zahl der ausgeführten oder noch auszuführenden Züge an die Spieler ist untersagt.

- 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.

## 5. Die Zeitnotphase

Der Mannschaftsleiter ist verpflichtet, die ausgeführten Züge mitzuschreiben, wenn dies die Spieler nicht mehr tun, da für die letzten 5 Minuten keine Schreibpflicht besteht. 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 die eines eigenen Spielers!

**Anmerkung:** Bei der in der Nationalliga A und B der Schweizerischen Mannschaftsmeisterschaft (SMM) 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. Die Endspurtphase

Besonders gefordert ist der Mannschaftsleiter in der letzten Phase einer Partie. Es ist der Art. 10.2 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.

**Anmerkung:** Bei der in der Nationalliga A und B der Schweizerischen Mannschaftsmeisterschaft (SMM) angewendeten Fischer-Kadenz mit 30 Sekunden Zeitbonus pro Zug vom ersten Zug an fällt der Art. 10.2 der FIDE-Regeln ausser Betracht! Hingegen kann natürlich jederzeit Remis gemäss Art. 5 der FIDE-Regeln beantragt werden.

## 7. Rechtsweg

Ist zwischen den Mannschaftsleitern eine Einigung nicht möglich, ist der Fall dem entsprechenden Wettkampfturnierleiter zu unterbreiten. Die vom Streitfall nicht betroffenen Partien werden ordnungsgemäss weitergespielt, die betroffenen Partien werden reglements-konform abgebrochen.

## 8. Pflichtverletzung

Die Konsequenzen einer Abwesenheit oder anderer Pflichtverletzungen eines Mannschaftsleiters hat die betreffende Mannschaft zu tragen. Insbesondere gilt bei Abwesenheit eines Mannschaftsleiters ohne die vorgängige Bekanntgabe seines Stellvertreters der Entscheid des anderen Mannschaftsleiters als Entscheid der Turnierleitung.

## 9. 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 12 der FIDE-Regeln betreffend das Verhalten der Spieler zu befolgen.