

BMM/OMM Infoveranstaltung für Mannschaftsführer:innen und solche, die es werden wollen (Stichpunkteprotokoll der Online-Veranstaltung vom 24. März 2022 / Matthias Dämmig)

Mit Stichpunkten je Thema – diese stellen nur eine grobe Orientierung dar, maßgeblich sind die Bezirksturnierordnung (BTO), die FIDE-Schachregeln, die jeweilige Turnierausschreibung, sowie die ergänzenden Regelungen, z.B. im Saisonheft der BMM/OMM und ggf. anderen in der Rubrik „Ligen/Saisonhefte“ der Website abgelegten Dokumente.

Agenda mit Stichpunkten und Hinweisen zu den Themen

1. Mannschaftsmeldung, Spielberechtigung, Nachmeldungen, Mannschaftsaufstellung
 - Mannschaftsaufstellung: Übergreifend je Verein für die gesamte BMM und die OMM
 - Nachmeldung: Neue Vereinsmitglieder zunächst im Spielerportal registrieren und beim Spielleiter Spielgenehmigung beantragen. Nachmeldung für eine Mannschaft beim Staffelleiter. Diese ist erst eine Woche nach dem Termin der Antragstellung wirksam (Sonntag nachgemeldet-> am kommenden Sonntag spielberechtigt). Ggf. Termingleichheit bei nachgeholtten Begegnungen beachten und derzeitige vereinfachte Nachmeldemöglichkeit auch am Spieltag nur für die Kreisklasse.
 - Bei Aufstellung (also auch im -:+ Fall) ohne Spielberechtigung gilt die Partie des unberechtigt Spielenden als verloren und auch der komplette Mannschaftskampf! (nur für die DWZ-Auswertung werden die anderen 7 Einzelergebnisse „gerettet“).
2. Ersatzspielende, „Festspielen“ in höheren Mannschaften, Verlust der Spielberechtigung
 - Die Spielberechtigung geht verloren bei
 - „Festspielen“ in höheren Mannschaften (dreimaliger Einsatz in irgendwelchen höher spielenden Mannschaften, auch z.B. auf Landesebene) – keine Aufstellung in der unteren Mannschaft mehr zulässig.
 - Sperre aufgrund zweimaligen Nichtantritts im jeweiligen Wettbewerb (BMM, OMM, LMM zählen hierbei als separate Wettbewerbe – ein Nichtantritt in der Kreisliga und einer in der Bezirksliga führen dann zu einer Sperre für die gesamte BMM)
3. Spielverlegungen (Ort, Termin)
 - Siehe Hinweise im BMM-Heft, Abschnitt V, zum Ablauf.
 - Bei Terminverlegung ist Zustimmung des Gegners und des Staffelleiters erforderlich. Terminverlegung beinhaltet die Festlegung eines neuen Termins.
4. Sonderrolle Heimmannschaftsführer:in als Schiedsrichter:in des Wettkampfs
 - SR sollte mit den wichtigsten Punkten der FIDE-Regeln für Turnierschach vertraut sein (siehe auch BMM-Saisonheft 2020/21 Abschnitt IV, Hinweise zu FIDE-Regeln)

<https://www.schachbund.de/srk-downloads.html?file=files/dsb/srk/2019/FIDE-Regeln-2018-Final-DEU.pdf&cid=43468>

Entscheidungsspielräume für den SR bestehen nur für Dinge, die nicht in den Regelwerken geregelt sind

- SR sollte mit Bedienung der Uhren vertraut sein, inkl. der Vornahme von Zeitkorrekturen (insbesondere 2-Minuten-Gutschrift)
- SR muss bei Regelverstößen und Zeitablauf („Flagge“) eingreifen, wenn er/sie solche beobachtet, auch wenn nicht reklamiert wurde. Auch Zuungunsten der eigenen Mannschaft (Neutralitätspflicht)
- SR kann jederzeit Vertretung bestimmen – wichtig vor allem, wenn man selbst noch spielt
- SR muss Spielenden auf Verlangen Auskunft zu einzelnen Regelfragen erteilen [Praxisfall aus einer Spielklasse weit oberhalb der BMM im Jahr 2020: „Darf ich in dieser Stellung die lange Rochade ausführen?“ – der Turm war angegriffen]
- Falls Menschen mit Hör- oder Sehbehinderung an einem Wettkampf teilnehmen, sind ggf. gesonderte Hilfestellungen bis hin zu besonderen Uhren oder Assistent:inn:en angebracht. Diese Spielenden kennen sich meist damit aus, also am einfachsten fragen. Für Sehbehinderung vgl. FIDE-Regeln Anhang D.
- SR ist am besten, wenn er/sie Überblick hat (d.h. an Brettern, an denen es gerade z.B. in Zeitnot „hoch her“ geht, präsent ist), ohne sich in den Vordergrund zu drängen, und es so gar nicht erst zu Vorfällen kommt. Ggf. Akteure auch mal einfach nur beruhigen und so zu einem fairen sportlichen Ablauf beitragen.
- Den Entscheidungen des SR ist auch bei Zweifeln an der Richtigkeit Folge zu leisten (BTO 5.12). Ggf. sofort (vor Fortsetzung der betroffenen Partie) Protest ankündigen und dies auf der Spielberichtskarte vermerken. Erst nach „ungünstigem“ Ausgang einer 90-zügigen Partie die Diskussion zu starten, dass die SR-Entscheidung aus Zug 12 wohl falsch gewesen wäre, wird schwierig.

5. Mannschaftsführer:in während des Wettkampfs (Heim und Gast)

- MF trägt die Mannschaftsaufstellung in die Spielberichtskarte ein. Es wird empfohlen, die laufenden Nummern gemäß der Mannschaftsmeldeliste auch mit einzutragen, da so Aufstellungsfehler ggf. noch rechtzeitig bemerkt werden.
- MF hält sich aus dem Spielgeschehen raus, mit Ausnahme des Falls von Remisangeboten (s.u.). Auch dann darf er seinen Rat nicht weiter begründen.
- MF hat keinerlei Entscheidungsbefugnisse über Partieergebnisse
- Beide MF unterschreiben zu Wettkampfende die Spielberichtskarte
- MF dürfen jederzeit Stellvertreter:in bestimmen (BTO 5.12). Diese müssen nicht aus der eigenen Mannschaft stammen, sollten aber sachkundig sein.

6. Der Wettkampfbeginn – hilfreiche Hinweise (u.a. Spielbereich, Turnierareal, Verwahrung elektronischer Geräte)

- Wettkampfbeginn 10:00 Uhr, Wartezeit 1 Stunde ab angesetztem Spielbeginn.
- Spieler:in gilt als erschienen, wenn er/sie den Spielbereich erreicht und sich Gegner:in oder dem SR zu erkennen gegeben hat.
- 4 Spielende einer Mannschaft müssen mindestens erschienen sein, damit diese Mannschaft den Wettkampf aufnehmen darf (bzw. 2 in der OMM). Ist dies nicht der

Fall, geht die Verzögerung zu Lasten aller (auch der bereits anwesenden) Spielenden dieser Mannschaft – d.h. deren Bedenkzeiten reduzieren sich entsprechend.

7. Umgang mit Verzögerungen und Störungen während des Wettkampfs

- Lösungen suchen – ein Störung/Unterbrechung an sich ist noch kein Grund für einen Abbruch des Wettkampfs bzw. der noch laufenden Partien.
- Entschädigung von z.B. 2 oder 5 Minuten Zeitgutschrift für die Gastmannschaft, falls beispielsweise aus nicht vorhersehbaren Gründen der Raum innerhalb des Spiellokals gewechselt werden muss.

8. Remisvereinbarungen

- Sind zwischen den Spielenden einer konkreten Partie möglich, frühestens nach dem beide jeweils einen Zug ausgeführt haben. An ein Remisangebot geknüpfte Bedingungen („ich biete Remis an, wenn Brett 3 auch Remis macht“) sind unwirksam (ggf. sogar der Versuch einer Ergebnismanipulation), das Remisangebot gilt als ohne diese Bedingung abgegeben. Vgl. Hinweise zu BTO 5.08 im BMM-Heft 2021/22.
- BTO 5.05: „Der Mannschaftsführer darf während des Wettkampfes seinen Spielern raten, ein Remisangebot anzunehmen oder abzulehnen und ein Remisangebot abzugeben, die Partie aufzugeben oder – auf Anfrage des Spielers – fortzusetzen.“

9. Schreibpflicht

- Besteht durchgängig, sofern mindestens 30 Sekunden Zuschlag je Zug gewährt werden
- Bei Verstoß: Verwarnung und Nachholen auf Kosten der eigenen Bedenkzeit, im Wiederholungsfall ggf. Strafen (i.a. Zeitgutschrift für Gegner)
- Remisangebote sind durch beide Spielende zu notieren (=) → könnten ja sonst nach längerer Überlegungsphase z.B. bestritten oder als Missverständnis dargestellt werden
- Siehe FIDE-Regeln Artikel 8 und Anhang C

10. Ergebnismeldung, Proteste

- Ergebnis – Mannschaftspunkte, Unterschied Bezirk zu höheren Ebenen z.B. bei 3,5-3,5 (1:1 MP im Bezirk, 0:0 MP in höheren Klassen)
- Vermerk Protestabsicht auf Spielberichtskarte notwendig (zumindest für bereits erkennbare Themen – Aufstellungsfehler sind ggf. erst später erkennbar, bei diesen greifen Staffelleiter oder Turnierleitung auch ohne Protest ein)
- Zu Fristen und Form von Protesten siehe BTO 13, insbesondere auch die Hinweise dazu im BMM-Heft
- Proteste sind ausgesprochen selten und das sollte auch so bleiben. Klärung vor Ort ist meist besser als später am „grünen Tisch“.
- Der/die Heimmannschaftsführer:in nimmt die elektronische Ergebnismeldung auf Basis der Spielberichtskarte bis spätestens 20:00 Uhr vor.

11. Elektronische Uhren

- Wo steht die Uhr? - wo der/die SR:in sie hinstellt (alle Uhren für sie/ihn gut sichtbar, also meist auf derselben Seite)
- Einstellung zu Beginn inkl. Wippe
- Wann erfolgt der Zuschlag von 30 Sekunden jeweils? Zu Zugbeginn! Die Uhren werden zwar auf 1:40.00 gestellt (die Sekunden bei der DGT2010 aber nicht angezeigt), springen aber von allein auf 1:40.30 vor Partiebeginn. Damit ist das Zeitinkrement für Zug 1 bereits berücksichtigt.
- Anhalten der Uhr, wieder in Gang setzen der Uhr – wer darf das jeweils?
 - Anhalten: die Spielenden bei ausreichendem Anlass, die Hilfe des SR in Anspruch zu nehmen (z.B. Reklamation – nicht jedoch nur Auskunftswunsch)
 - Anhalten und wieder in Gang setzen: SR
 - Mannschaftsführer:innen dürfen keines davon (außer in ihrer Rolle als SR bzw. als Spielende am eigenen Brett)
- Zeitablauf (FIDE 6.8) → Zeitpunkt der Beobachtung durch SR bzw. der (berechtigten) Reklamation durch Spielende zählt, nicht der Zeitpunkt des Plättchenfalls („Matt vor Blatt“ – Situation). Zuschauer – das sind auch Spielende anderer Bretter – dürfen nicht in die Partie eingreifen, aber ggf. den SR auf Zeitablauf (oder auch andere Regelverstöße) hinweisen, ohne dass die Spielenden dies bemerken. SR muss dann tätig werden.
- Zeitgutschrift/Zeitabzug/Zeitkorrektur: Abzug nur in Ausnahmefällen. Üblich ist Ermahnung/Verwarnung, im Wiederholungsfall 2 min Gutschrift für Gegner. Außer die Regel sieht ausdrücklich eine spezielle Sanktion vor (z.B. bei regelwidrigen Zügen)
- Vorgehen bei Uhrenausschlag
- Ersatzuhr, Ersatzbatterien, Batteriewechsel, Bedienungsanleitung

12. Weitere Fragen zu Bezirksturnierordnung und FIDE-Schachregeln nach Bedarf

- Ausgeführte und abgeschlossene Züge
- Regelwidrige Züge (im Sinne FIDE 7.5) – genau 4 Arten → Saisonheft
- Nicht bemerkte regelwidrige Züge (falsche Gangart) oder regelwidrige Stellungen
- Berührt-geführt
- Remisreklamationen 3x / 5x Stellungswiederholung, 50/75 Zug-Regel
- Nicht ausreichendes Material zur Mattsetzung auf einer Seite
- Tote Stellung

- Wo finde ich Informationen zu BMM/OMM auf der Website des Bezirks?

Weiteres ?