



Spielbetrieb im Schachclub Grunbach

Ein Leitfaden für Mannschaftsspieler

Stand 31.08.2019; gültig für die Saison 2019/2020

Übersicht über Bedenkzeitregelungen und Mannschaftskader

Liga / Turnier	Bedenkzeitregelung	Mannschaftskader
Oberliga, Verbandsliga, Landesliga, Bezirksliga, Bezirksklasse West	90 min. + 30 sek. pro Zug für 40 Züge, sowie zus. 30 min. + 30 sek. je Zug für den Rest der Partie	10 Mannschaften pro Liga, 8 Stammspieler und 8 Ersatzspieler
Kreis-, A- und B-Klasse im Kreis Schw. Gmünd	90 min. + 30 sek. pro Zug für die Partie, keine Verlängerung	6 Stammspieler und 10 Ersatzspieler
Pokalmannschaft	90 min. + 30 sek. pro Zug für 40 Züge, sowie zus. 30 min. + 30 sek. je Zug für den Rest der Partie	4 Stamm- und 16 Ersatzspieler, die Reihenfolge darf zu jedem Spiel erneut frei gewählt werden.

Leitfaden für Mannschaftsführer und -spieler im Schachclub Grunbach

Vorwort

Dieser Leitfaden unterstützt Mannschaftsspieler und Funktionsträger bei der Erfüllung der zugeteilten Aufgaben. **Er entbindet die Mannschaftsführer und -spieler nicht vom laufenden Regelstudium.** Die genannten Regelungen für den Mannschaftsspielbetrieb sind gekürzt wiedergegeben. Im Zweifel sind die vollständigen Regelwerke maßgeblich:

- 1.) Neue FIDE-Regeln für die neue Saison mit Änderungen 2018 und Auslegungshinweisen: <https://www.schachbund.de/srk-downloads.html> / <https://www.schachbund.de/regelauslegung.html>
- 2.) WTO Verband mit den Änderungen nach dem Verbandstag 2019: <http://www.svw.info/service/ordnungen>
- 3.) WTO Bezirk Ostalb: <http://www.svw.info/bezirke/oa/ordnungen/11049-wettkampf-und-turnierordnung-2>
- 4.) GSO Kreis Gmünd: <http://www.svw.info/bezirke/oa/skdg/offizielles/13277-geschaefts-und-spielordnung-3>

Der SC Grunbach trägt seine Heimspiele im Bürgerhaus, Schillerstr. 30, 73630 Remshalden aus. Für unsere Mannschaftskämpfe ist der „Treffpunkt“ (= Spielsaal), der Vereinsraum Nr. 1.04 (mit Schachschrank) sowie für die Partieanalyse nach der Partie zusätzlich der Besprechungsraum DG reserviert. Die Räume sind aufgeräumt und besenrein zu hinterlassen. Die Müllentsorgung kann vor Ort im Mülleimer unter der Spüle erfolgen (Mülltüte benutzen!). Türen und Fenster schließen.

Auf die angehängten Benutzungshinweise für die Räume im Bürgerhaus wird verwiesen.
Haben zwei (8er) Mannschaften gleichzeitig Heimspiel gibt es nur eine sinnvolle Aufstellung der Tische.
Bitte die Skizze in der Anlage beachten!

Vor dem Spiel:

Aufgabe des Mannschaftsführers ist das rechtzeitige Zusammenstellen der Mannschaft um vollständig antreten zu können. Die Stammspieler entlasten den Mannschaftsführer durch rechtzeitiges Absagen bei Verhinderung (so früh wie möglich!). Alle Termine sind zu Saisonbeginn bekannt. Etwaige Terminüberschneidungen mit privaten Terminen sind dem Mannschaftsführer frühzeitig mitzuteilen.

Bei Heimspielen wird die Anwesenheit aller aufgestellten Spieler spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn zum gemeinsamen Aufbau erwartet. Rechtzeitiges Eintreffen der Mannschaftsspieler entlastet zudem den Mannschaftsführer durch Klarheit über die Aufstellung. Die Mannschaftsspieler bauen die Bretter auf, holen Getränke aus dem UG und kochen Kaffee. Sofern Uhren mittels Anzeige auf eine schwache Batterie hinweisen sind die Batterien gleich auszutauschen oder eine andere Uhr zu verwenden.

Der Mannschaftsführer überprüft die Vollständigkeit der Mannschaft (ggf. versucht er einen nicht anwesenden Spieler **vor** Spielbeginn telefonisch zu erreichen) und füllt den Spielbericht (in Kreis-, A- und B- Klasse in doppelter Ausfertigung) aus. Die Reihenfolge der Spieler laut Mannschaftsmeldung ist strikt einzuhalten. Auch die gegnerische Aufstellung wird überprüft und ggf. wird auf Unstimmigkeiten hingewiesen. Bleibt ein Brett unbesetzt, so ist trotzdem eine (korrekte) Namensnennung erforderlich. Dies gilt nicht, wenn am Ende Brett(er) freigelassen werden. In diesem Fall ist die Angabe „entfällt“ erlaubt. Spielberichtskarten sind bis zum Saisonende aufzubewahren.

Der Mannschaftsführer begrüßt die gegnerische Mannschaft und weist dabei auf Besonderheiten der Räume hin. „Treffpunkt“ (= „**Spielbereich**“ gem. FIDE), Sanitärbereich, Getränkeversorgung und Raucherbereich sowie die verbindenden Flure gehören zum **Turnierareal**, den ein Spieler während der laufenden Partie nicht verlassen darf. Die Sitzgruppe im Außenbereich der Seniorenwohnanlage gehört nicht zur Spielstätte, sondern ist Gemeinschaftseigentum der Bewohner der umliegenden Wohnungen und kann nicht mitgenutzt werden.

Bei Auswärtsspielen informiert der Mannschaftsführer die Mannschaft über das Spiellokal/Adresse. Er organisiert die Abfahrt so, dass die Mannschaft rechtzeitig **etwa 15 Minuten vor** dem angesetzten Spiel am Spielort eintreffen kann. Die Mannschaftsspieler bemühen sich um pünktliches Erscheinen, da die Sicherheit über die Vollständigkeit der Mannschaft den Mannschaftsführer entlastet.

Während und nach dem Mannschaftskampf:

Der Mannschaftsführer darf einem Spieler zur Annahme bzw. Abgabe eines Remisangebotes raten. Damit darf aber keine Stimmungsbeurteilung verbunden sein. Erhalten Spieler ein Remisangebot oder wollen sie ein solches abgeben, befragen Sie i.d.R. den Mannschaftsführer, ob der Spielstand ein Remis erlaubt.

Der Mannschaftsführer unterschreibt den Spielbericht, wenn alle Spiele beendet sind. Ggf. sind Proteste oder sonstige Besonderheiten auf dem Spielbericht zu vermerken. Das Ergebnis ist am Spieltag spätestens bis 17 Uhr im Internet (ergebnisse.svw.info, Benutzer: C0409, Passwort: Lc1-f4) zu melden.

Die Spieler räumen das Spielmaterial wieder ordnungsgemäß in den Schachschrank und die Getränke in den Lagerraum. Sofern Geschirr benutzt wurde ist dieses zu spülen und aufzuräumen. Spülmittel und Handtücher befinden sich im Lagerraum. Die Räume sehen nach Grobreinigung wieder aus, wie vor der Nutzung.

Der Pressebeauftragte schreibt spätestens am Montag seinen Spielbericht an scgpresse@gmail.com. Der Partieerfasser (sofern vorhanden) nimmt die Durchschläge der Partieformulare mit und erfasst die Partien (soweit leserlich) bis zum Saisonende. Dann sendet er die erfassten Partien an berthold.rabus@t-online.de.

Aufgaben und Rechte des Mannschaftsführers als Schiedsrichter

Falls nichts anderes bestimmt wurde, ist der Mannschaftsführer der Heimmannschaft gleichzeitig auch der Schiedsrichter des Wettkampfs. Er ist zu besonderer Verantwortung, Fairness und Objektivität verpflichtet, unbeachtet seiner Rolle als Mannschaftsmitglied. Vor Spielbeginn überprüft der Schiedsrichter folgende Punkte:

- Anordnung der Bretter, Uhren und Figuren. Partieformulare und Schreibunterlagen liegen bereit.
- Funktionsfähigkeit der Uhren. Bei elektronischen Uhren prüft er den eingestellten Modus eingestellt.
- Ersatzmaterial (Uhren, Figuren für Umwandlungen, Partieformulare) sollte vorhanden sein.
- Spielbericht mit den Mannschaftsaufstellungen entsprechend der WTO ausgefüllt
- Aktuelle Regelwerke (FIDE-Regeln und Turnierordnung) liegen bereit.

Anschließend gibt der Schiedsrichter die Paarungen bekannt. Eine Mannschaft gilt als angetreten, wenn mindestens die Hälfte der Spieler anwesend ist. Vorher können die anwesenden Spieler ihre Partien nicht beginnen. Alle Partien beginnen gleichzeitig. Der Schiedsrichter gibt die Bretter frei und prüft, ob alle Uhren in Gang gesetzt wurden. Ggf. setzt er selbst die Uhr der Spieler mit den weißen Figuren in Gang und die Partien haben begonnen. Die Karenzzeit (30 Minuten) beginnt zum angesetzten Spielbeginn unabhängig davon, wann tatsächlich mit den Partien begonnen wurde. Wenn der Gegner nach Ablauf der Karenzzeit noch nicht im Spielbereich erschienen ist, ist die Partie für den Wartenden gewonnen.

Die Spieler sind ggf. darauf hinzuweisen, dass sie verpflichtet sind die Züge zu notieren. Nicht vollständig ausgefüllte Partieformulare müssen auf Kosten der eigenen Zeit vervollständigt werden. Der Gegner muss hierzu sein Partieformular zur Verfügung stellen. Züge im Voraus aufzuschreiben ist verboten, außer der Spieler reklamiert Remis (Stellungswiederholung bzw. „50-Züge-Regel“, Art. 9.2/9.3 FIDE-Regeln). Unabhängig von einem Antrag ist die Partie sofort Remis, sofern einer der Sachverhalte „Pattstellung“, „tote Stellung“, „fünfmal die gleiche Stellung“ oder „75 Züge ohne Bauer gezogen / Figur geschlagen“ gegeben ist (Art. 5.2 und 9.6 FIDE-Regeln).

Bemerkt der Schiedsrichter einen Regelverstoß (z.B. einen regelwidrigen Zug) greift er sofort ein. Niemand darf einen Spieler darauf aufmerksam machen, dass er am Zug ist oder vergessen hat, die Uhr zu drücken. Die Einmischung von Zuschauern, Spielern oder Mannschaftsführern in laufende Partien ist streng verboten.

Es ist verboten ein Mobiltelefon im Turnierareal mitzuführen. Es führt zum Partieverlust, wenn das Mobilfunkgerät nicht vorschriftsmäßig deponiert ist. Ein Mobilfunkgerät darf in einer separaten Tasche am Sitzplatz oder an zentralem Ort verwahrt werden. Die Tasche darf dann nicht vom Brett entfernt werden. Wenn das Telefon klingelt ist die Partie auch bei ordnungsgemäßer Aufbewahrung verloren. Der Gebrauch eines Mobiltelefons ist für Jedermann im Turnierareal verboten.

Analysieren in Spielräumen, in denen noch Partien laufen, ist nicht erlaubt. Bei Heimspielen nutzt der Schachclub Grunbach dazu die separaten Vereinsräume im OG/DG, die nicht zum Turnierareal gehören. Es ist verboten, den Gegner auf irgendeine Weise zu stören oder abzulenken. Hierzu zählt auch ungerechtfertigtes Antragsstellen oder Anbieten von Remis. Regelwidrige Züge (dazu gehört auch falsche Rochade oder ohne einen Zug auszuführen die Uhr drücken) führen beim zweiten Vergehen zum Partieverlust.

Zeitnotphase

Der Schiedsrichter beobachtet an allen Brettern, ob eine Zeitnotphase entstehen kann und stellt rechtzeitig sicher, dass ggf. Hilfskräfte (Assistenten) zur Verfügung stehen. Die Hilfskräfte haben die gleichen Rechte und Pflichten wie der Schiedsrichter. Bei Regelverstößen schreiten sie ein.

Nur Bezirksklasse und höher: Wenn bei der Zwischenzeitkontrolle die Bedenkzeit eines Spielers abgelaufen ist und der Turnierleiter sich nicht sicher ist, dass 40 Züge absolviert wurden, unterbricht er die Partie, hält die Uhr an und prüft, ob 40 Züge gespielt wurden. Ist dies nicht der Fall, hat der betroffene Spieler die Partie verloren.

Nur Kreisklasse und niedriger: Es gibt keine Zwischenzeitkontrolle. Die Bedenkzeit ist für die gesamte Partie.

Bei Bedenkzeitregelungen mit 30 Sekunden Zuschlag pro Zug endet die Notationspflicht nie!

Dies ist seit der Saison 2018/2019 in allen Spielklassen der Fall.

Reklamationen

Ist ein Spieler mit einer Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden, sollte er dennoch unter Protest weiterspielen und dies auf dem Spielbericht vermerken lassen. In diesem Fall hat der Schiedsrichter die Stellung, die Restbedenkzeiten und die Zugpflicht festzuhalten. Er behält die Partienotationen ein und schickt diese zusammen mit einem schriftlichen Bericht an die zuständige Spielleitung.

Zudem muss beim Kreis- bzw. Bezirksspielleiter innerhalb von zehn Tagen schriftlich Einspruch eingelegt werden. Der Kreis- bzw. Bezirksspielleiter wird dann kurzfristig eine Entscheidung treffen, gegen welche beim Bezirksschiedsgericht Einspruch eingelegt werden kann. Einzelheiten ergeben sich aus der Schiedsordnung des Schachverbands Württemberg.

Fair Play

Um dem Ansehen des Schachspiels im Allgemeinen und dem Schachclub Grunbach im Besonderen keinen Nachteil zu bringen, achten alle Spieler, Mannschaftsführer und Schiedsrichter darauf, dass im Rahmen der Regeln gespielt wird, keine Absprachen getroffen werden und unfaire Handlungen unterbleiben.



Hinweise zur Benutzung der Räume im Bürgerhaus:

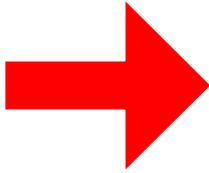
- Grundsatz: **Im Gebäude gibt es keinen Raum der uns allein gehört!** In guter Nachbarschaft mit den anderen Vereinen (Landfrauen, OGV, Bürgerforum, Schw. Albverein, Seniorenrat, u.a.), sollten wir alle Räume wieder so verlassen, wie wir diese vorgefunden haben. Außerhalb nehmen wir Rücksicht auf die Seniorenwohnanlage!
- Der Schlüsselinhaber sollte nach dem Aufschließen gleich einen kleinen Hebel im Schloss der Tür umlegen, um damit die Tür auch für nachfolgende Spieler und Gäste zu öffnen. Wichtig: Dieser Hebel ist nach dem Spiel / Verlassen **wieder zurückzustellen!** Bitte nicht die Tür mit einem Keil offenstellen, da die Türdichtung Schaden nimmt.
- Die Fenster (und Türen im „Treffpunkt“) können zum Lüften geöffnet werden. Vor dem Verlassen des Gebäudes bitte alle geöffneten **Fenster und Türen wieder schließen!** Außerdem ist die **Tür zum Treffpunkt abzuschließen!** Die **Eingangstür ist vom Schließdienst abzuschließen.** Dies wird nur funktionieren, wenn entweder der Schließdienst als Letzter das Gebäude verlässt oder die letzten Spieler das Gebäude durch die Tiefgarage verlassen.
- Die Tür zum Treffpunkt bitte nur durch die Taster-Betätigung öffnen. Die Tür kann oben an der Mechanik am Schalter auf „offen“ gestellt werden (Einstellung „DO“), damit auch die Gäste die Türe nicht von Hand öffnen, was zur Beschädigung führen kann. Bitte unbedingt nach Benutzung wieder auf automatisch (Einstellung „AUT“) zurückstellen.
- **Im Gebäude herrscht absolutes Rauchverbot!** Zum Rauchen das Gebäude verlassen. Am Eingang gibt es einen Aschenbecher. Diesen bitte nur im Freien benutzen (und auch Gäste ggf. dazu auffordern)! Den **Aschenbecher** bitte nach Spielende in die Mülltüte **entleeren und wieder ins Haus stellen.**
- Die Flur- und Toilettenbeleuchtung ist mit Bewegungsmelder bzw. Zeitverzögerung ausgestattet. Hier geht das Licht nach dem Verlassen automatisch wieder aus. Dies gilt jedoch nicht für die anderen Räume. Überall dort, wo das Licht manuell ausgeschaltet werden kann => beim Verlassen ausschalten, vor allem im Treffpunkt und den Vereinsräumen.
- Müll kann in verschlossener Mülltüte im Behälter unter der Spüle im Treffpunkt entsorgt werden. Unsere Mülltüten befinden sich im Lagerraum in einem orangenen Träger.
- Die Kühlschränke können wir nutzen. Die Kühlschränke muss nach dem Spiel/Spielabend wieder vollständig ausgeräumt und im OG auch vom Strom getrennt werden. Die oberen beiden Fächer im Kühlschrank im Treffpunkt können mit einigen Flaschen belegt bleiben.
- Bitte nur unsere Kaffeemaschine benutzen! Diese befindet sich im Lagerraum. Die benötigten Utensilien (Kaffeepulver, Milch, Zucker und Süßstoff) befinden sich in der Küche „Treffpunkt“ im Schachschränk oder im Lagerraum. **Nach der Benutzung bitte den Restkaffee entleeren und die Kanne säubern!!**
- **Handhabung Kaffeemaschine:** Die Maschine ist ein Gastronomiegerät. Es befindet sich immer ein gewisser Wasservorrat im Gerät. Dieses Wasser muss nur bei längerem Nichtbenutzen geleert werden. 2,2 Liter Wasser oben einfüllen, in den braunen Filter eine Tüte und ein Päckchen Kaffeepulver einfüllen, Filter anbringen, die Kaffeekanne darunter stellen und einschalten. Nachdem der Kaffee vollständig durchgelaufen ist, mit der Pumpe umrühren.
- Sowohl das Geschirr und die Gläser im „Treffpunkt“ als auch in der Küche bei den Vereinsräumen kann genutzt werden. Das benutzte Geschirr/Gläser ist zu spülen und zurückzustellen. Unsere Spülutensilien stehen im Lagerraum in einem orangenen Träger. Die Weizenbiertgläser sind unser Eigentum und werden in der Küche im blauen Träger oder im Lager aufbewahrt.
- Der Materialschränk im Vereinsraum sollte stets im aufgeräumten Zustand vorgefunden werden. Das klappt am besten, **wenn jeder sorgfältig das Spielmaterial an die bezeichnete Stelle zurückräumt.** Der Materialwart hat sich hier große Mühe gegeben es für uns leicht zu machen.
- Auch im Lagerraum bitte Ordnung halten. Die uns zustehende Hälfte des Raumes ist durch die **offene Tür im 90-Grad-Winkel begrenzt.** Es wäre schön, wenn der „Dienst“ beim Aufräumen die leeren Flaschen nach links in die Kisten räumen würde (unter dem Schild „Leergut“). Die nachfolgenden Schachfreunde können dann am nächsten Spieltag die benötigten Getränke in den (halb-) vollen Kisten schnell mit nach oben nehmen, was im Speziellen sonntags allen willkommen sein dürfte.

Schachclub Grunbach e.V.
Der Vorstand

Nur in Notfällen: Hausmeisterin Frau Heckel ist unter der Telefonnummer 0152 21632001 zu erreichen.

Stellplan für Tische im „Treffpunkt Bürgerhaus“

Achtung: Im Treffpunkt gibt es unterschiedliche Tischgrößen:



2x **160** cm breit = 

4x **130** cm breit = 

13x **65** cm breit = 

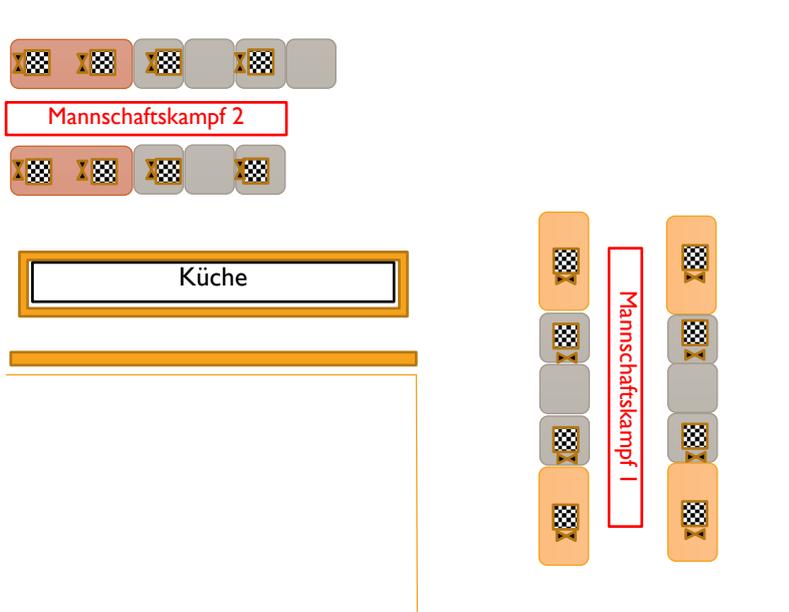
- Die **65er-Tische** sind **nicht ausreichend groß** für Schachbrett, Uhr und Schreibunterlage.
- Die **130er-Tische** können nur ein Brett und sind für zwei Bretter zu klein.
- Nur die **160er-Tische** sind groß genug für 2 Bretter.

Daher ist die „richtige“ Aufstellung der Tische wichtig, um ausreichend Platz am Brett zu haben.

Die Tische werden von unterschiedlichen Nutzern je nach deren Bedürfnissen platziert. Wir werden die Tische also b.a.w. immer in unterschiedlicher Aufstellung vorfinden. Eine „Grundmöblierung“ soll noch bestimmt werden.

Nachfolgend ein Plan, wie wir die Tische optimal nutzen können. Im Bereich „Mannschaftskampf 1“ sollte die höherklassige Mannschaft platziert werden. Bei einem Mannschaftskampf an 6 Brettern können 2 kleine Tische weggelassen werden.

Für unseren Spielbetrieb ist folgende die ideale Aufstellung:



Nach dem Mannschaftskampf sind die Tische in eine „Grundmöblierung“ zurückzuräumen. Diese steht aber noch nicht fest. Bis auf Weiteres räumen wir die Tische ungefähr in der Weise zurück, wie wir diese vorfinden. Es gibt ein Update dieser Unterlage, sobald wir hier mehr wissen.