

# Schach-Bezirksverband München e.V. im Bayerischen Schachbund e.V.

## Münchner Mannschaftsmeisterschaft 29.02.2016 – 29.04.2016

- Spielplan:**
- | Termin (Mo.-Fr.):   | alle Klassen |
|---------------------|--------------|
| 29.02. - 04.03.2016 | 1. Runde     |
| 07.03. - 11.03.2016 | 2. Runde     |
| 14.03. - 18.03.2016 | 3. Runde     |
| 04.04. - 08.04.2016 | 4. Runde     |
| 11.04. - 15.04.2016 | 5. Runde     |
| 18.04. - 22.04.2016 | 6. Runde     |
| 25.04. - 29.04.2016 | 7. Runde     |
- Reglement:** Es gelten die Bestimmungen der Turnierordnung (TO) des Schach-Bezirksverbands München und die FIDE-Schachregeln. **Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 1½ Stunden für 40 Züge und 15 Minuten für den Rest der Partie, ab dem 1. Zug gibt es pro Zug einen Bonus von 30 Sekunden. Die Mitschreibpflicht besteht während der ganzen Partie.**  
Der Art. 6.7 der FIDE-Regeln (Wartezeit auf den Gegner) gilt mit der Maßgabe, dass ein Spieler die Partie verliert, wenn er nicht spätestens 60 Minuten nach angesetztem Spielbeginn im Spielsaal anwesend ist.
- Meldungen:** Die Meldung von Mannschaften inkl. Durchlosewünschen und Heimspieltagen erfolgt an:  
E-Mail: [spielleitung@schachbezirk-muenchen.de](mailto:spielleitung@schachbezirk-muenchen.de)  
Die genauen Vorlauftermine sind auf Seite 2 aufgeführt.
- Geldbußen:** Bußgelder werden bei jedem zu ahndenden Verstoß gegen die Turnierbestimmungen verhängt. Die Verhängung von Geldbußen erfolgt erst nach der Münchner Mannschaftsmeisterschaft und wird an die Vorsitzenden bzw. Abteilungsleiter der betroffenen Mannschaften übermittelt.
- D-Klasse:** Mannschaften der D-Klasse können mit 8 oder 6 Stammspielern an der Mannschaftsmeisterschaft teilnehmen. Die Bildung einer aus Sechsermannschaften bestehenden Gruppe wird angestrebt. Andernfalls gelten die Bestimmungen der Turnierordnung für das Spiel mit gemischten Gruppen aus Sechser- und Achtermannschaften. Gegebenfalls sind zusätzliche Runden möglich.

Jean Bausch  
1. Spielleiter

Jan Englert  
2. Spielleiter

<b>Münchner Mannschaftsmeisterschaft 2016</b> <b>Vorlauftermine</b>
--

**Donnerstag, 31.12.2015: Meldung der Spieler für die Spielerliste des BSB**

Die Vereine müssen Neuzugänge aus dem Bezirk München bis zum 31.12.2015 beim Referenten für Mitgliederverwaltung Andreas Kammerloher, Berblinger Str. 1, 83075 Bad Feilnbach, E-Mail: [Andreas.Kammerloher@t-online.de](mailto:Andreas.Kammerloher@t-online.de) melden. Bei Vereinswechseln bitte beachten, dass zu diesem Zeitpunkt auch die schriftliche Freigabeerklärung des abgebenden Vereins bei Andreas Kammerloher eingereicht werden muss. Die Freigabeerklärung muss mindestens drei Wochen vorher beim abgebenden Verein beantragt werden.

Spielberechtigt für einen Verein sind nur Mitglieder, die in der Spielerliste des BSB per 15.01.2016 geführt sind. Spielberechtigt sind ferner Spieler, die noch bis zum 31.01.2016 (ggf. unter Beifügung einer erforderlichen schriftlichen Freigabeerklärung des abgebenden Vereins) beim Referenten für Mitgliederverwaltung Andreas Kammerloher angemeldet worden sind, sofern es sich nicht um Spieler handelt, die innerhalb des Bezirks München den Verein wechseln. Spieler, deren Verein nicht an der Münchner Mannschaftsmeisterschaft 2016 teilnimmt, werden wie vereinslose Spieler behandelt und können noch bis zum 31.01.2016 den Verein wechseln.

**Donnerstag, 31.12.2015: Meldung der Mannschaften**

Jeder teilnehmende Verein hat eine Mannschaftsmeldung abzugeben. Die Mannschaftsmeldung muss enthalten:

- Name des Vereins,
- Kontaktanschrift des Vereins (wenn möglich mit E-Mail-Adresse),
- Anzahl der gemeldeten Mannschaften
- Spielbeginn und Heimspieltag der jeweiligen Mannschaft,
- Durchlosewünsche (Angabe, welche und wie viele Mannschaften gleichzeitig ein Heimspiel haben sollen oder nicht dürfen).

Sollte sich die Auslosung wegen einer zu hohen Anzahl von Durchlosewünschen als unmöglich erweisen, können nur jene Durchlosewünsche berücksichtigt werden, die auf räumlichen Beschränkungen des Vereins beruhen.

**Meldung von Sechsermannschaften in der D-Klasse:** Vereine mit Mannschaften in der D-Klasse geben mit der Mannschaftsmeldung an, ob diese Mannschaften mit 8 oder 6 Stammspielern teilnehmen sollen.

**Meldung von Mannschaften in der C-Klasse:** Vereine, die mit einer Sechsermannschaft im letzten Jahr einen der ersten drei Plätze der D-Klasse erzielt haben, geben bitte an, ob diese Mannschaft mit 8 Spielern in der C-Klasse spielen kann.

**Sonntag, 14.02.2016: Nominierung der Mannschaften**

Es sind online zu melden:

- 8 Stammspieler in der Reihenfolge, in der sie auch spielen (Brettfolge).
- **Passive Vereinsmitglieder, die eventuell als Ersatzspieler eingesetzt werden sollen; hier ist die Reihenfolge unverbindlich.**
- Bei einer Sechsermannschaft in der D-Klasse können auf dem Nominierungsbogen die Brettnummern 7 und 8 freigelassen werden.
- Spiellokal für die Heimspiele, wenn möglich mit der Angabe, ob und wie gut Ihr Spiellokal für Behinderte (Rollstuhlfahrer) zugänglich ist.

Die Zugangsdaten für die Meldung werden nach der Auslosung versandt.

# Münchner Mannschaftsmeisterschaft 2016

## Hinweise zur Durchführung

**Bitte an die Mannschaftsführer und Schiedsrichter für Heimspiele weiterleiten!**

### **Mannschaftsnominierung:**

Für die Einsatzberechtigung in einer bestimmten Mannschaft in einer Runde beachten Sie bitte die Regelungen der §§ 33 bis 36 der Turnierordnung. Die wichtigsten Regelungen sind hier kurz aufgeführt:

- Stammspieler müssen in der gemeldeten Reihenfolge aufgestellt werden.
- In einem Mannschaftskampf der Bezirksliga, A- und B-Klasse dürfen nicht mehr als vier Ersatzspieler eingesetzt werden. In einem Mannschaftskampf der C-Klasse dürfen nicht mehr als sechs Ersatzspieler eingesetzt werden
- Ein Spieler, der mehr als dreimal in einer höheren Mannschaft gespielt hat, darf nicht mehr in einer niedrigeren Mannschaft spielen. Dieses gilt für Ersatz- und Stammspieler. Als höhere Mannschaften gelten auch Mannschaften der übergeordneten Ligen.
- Ein Ersatzspieler einer übergeordneten Liga, der dort bereits *viermal* eingesetzt wurde, darf in der Mannschaftsmeisterschaft nicht mehr spielen, auch dann, wenn er diese Einsätze für einen anderen Verein absolviert hat. Übergeordnete Ligen sind: Regionalliga Süd-West, Landesliga Süd, Oberliga, 2. Bundesliga, Bundesliga.
- Ein Spieler darf in einer Runde nur einmal spielen oder eine Partie kampflos gewinnen.
- Wenn von einem *Ersatzspieler* die Rede ist, dann betrifft das einen Spieler auf der Ersatzspielerliste ebenso wie einen Stammspieler in einer Mannschaft mit höherer Meldenummer.

Die Aufstellung wird durch Eintragung in den Spielbericht festgelegt. Die Eintragung darf nachträglich nicht geändert werden. Verantwortlich für die Vollständigkeit und Richtigkeit der Spielerdaten ist der jeweilige Mannschaftsführer.

Es ist zulässig, einzelne Bretter bei Wettkampfbeginn nicht zu nominieren, wenn fraglich ist, welcher Spieler eingesetzt werden soll. In diesem Falle läuft die Uhr gegen den noch nicht nominierten Spieler, auch wenn der nominierte Gegner noch abwesend sein sollte. Der anwesende Spieler mit den weißen Steinen muss in diesem Falle keinen Zug ausführen. Sind an einem Brett beide Spieler noch nicht nominiert, so läuft die Uhr gegen Weiß.

### **Spielberechtigung:**

Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die in der Spielerliste des BSB per 15.01.2016 als Spieler für den Verein geführt sind, ferner dürfen Spieler eingesetzt werden, die noch bis zum 31.01.2016 (ggf. unter Beifügung einer erforderlichen schriftlichen Freigabeerklärung des abgebenden Vereins) beim Referenten für Mitgliederverwaltung Andreas Kammerloher (Anschrift siehe oben) angemeldet worden sind, sofern es sich nicht um Spieler handelt, die innerhalb des Bezirks München den Verein wechseln.

**Passive Mitglieder eines Vereins dürfen nur eingesetzt werden, wenn sie bei der Nominierung der Mannschaften als Stamm- oder Ersatzspieler gemeldet worden sind. Passive Spieler sind nicht spielberechtigt, wenn sie für eine Mannschaft eines anderen Vereins in einer der übergeordneten Ligen nominiert sind.**

Weisen Sie Ihre Spieler darauf hin, dass sie einen amtlichen Lichtbildausweis mit sich führen sollen. Dieser muss auf Verlangen des gegnerischen Mannschaftsführers vorgelegt werden. Solche Kontrollen sollen sich aber nur auf Zweifelsfälle beschränken.

### **Spielort:**

Es herrscht absolute Turnierruhe. Insbesondere störende Blitzpartien und Partieanalysen sind zu vermeiden.

Findet der Wettkampf in einer Gaststätte statt, so werden die Gastmannschaften und ihre Spieler gebeten, auf den Verzehr selbst mitgebrachter Speisen und Getränken zu verzichten.

### **Handys und andere elektronische Hilfsmittel:**

Es ist während der Partie einem Spieler nicht erlaubt, sein Handy oder ein anderes elektronisches Hilfsmittel bei sich zu haben (z. B. in der Hosentasche). Es ist jedoch möglich, ein solches Gerät – vollständig ausgeschaltet! – in einer Tasche (z. B. Rucksack) aufzubewahren. Diese darf dann jedoch nicht bei sich getragen werden. Das Läuten eines Handys während der laufenden Partie führt zum Partieverlust.

### **Rauchverbot:**

Bei allen Mannschaftskämpfen herrscht im Spielbereich Rauchverbot. Der Heim-Mannschaftsführer oder der Schiedsrichter soll vor Spielbeginn darauf hinweisen, was als Spielbereich gilt. Ein Verstoß gegen die Vorschriften über das Rauchverbot trotz Abmahnung kann zum Partieverlust führen.

### **Bedenkzeit und Uhrenstellung:**

Die Bedenkzeit beträgt 1 Stunde und 30 Minuten je Spieler für die ersten 40 Züge, anschließend 15 Minuten Restspielzeit. Ab dem 1. Zug gibt es pro Zug einen Bonus von 30 Sekunden. Eine Anleitung zum Einstellen der elektronischen Uhren des Typs DGT2010 wird vor der 1. Runde verteilt.

Der Heimverein stellt in Absprache mit dem Schiedsrichter die Uhren so auf, dass sie gut einsehbar sind (vorzugsweise mit Blickrichtung zur Saalmitte). Eine Änderung durch die Spieler ist nicht zulässig. Eine Ausrichtung der Uhr, die dazu führt, dass sie nur von den Spielern gesehen werden kann, ist zu unterbinden.

### **Spielbeginn:**

Die mitgeteilten Anfangszeiten, die zwischen 19:00 Uhr und 19:30 Uhr liegen müssen, sind einzuhalten. Wenn die Gastmannschaft sich verspätet oder die Heimmannschaft mit der Bereitstellung des Spielsaales oder dem Aufbau des Spielmaterials im Verzug ist, kann die Bedenkzeit der betroffenen Mannschaft entsprechend verkürzt werden.

Der Partiebeginn gilt für alle Bretter einheitlich. Maßgeblich für den Verlust wegen mehr als einstündiger Verspätung ist die im Terminplan angegebene Anfangszeit, nicht die auf der Spieluhr abgelaufene Bedenkzeit.

### **Spielregeln:**

Es gelten die FIDE-Regeln in der Fassung vom Juli 2014.

### **Ergebnismeldung:**

Die Ergebnismeldung erfolgt online, spätestens am Tag nach der Begegnung.

Nur in begründeten Ausnahmefällen kann der Spielbericht per Post, E-Mail oder Fax an  
Jean Bausch, Unterhachinger Str. 49, 81737 München  
Fax: (03212) 1262253  
E-Mail: [spilleitung@schachbezirk-muenchen.de](mailto:spilleitung@schachbezirk-muenchen.de)  
geschickt werden.

Nicht fristgerechte Ergebnismeldungen werden mit einer Geldbuße von 10 € für jeden Tag der Fristüberschreitung geahndet.

Bei Abgabe über das Internet, E-Mail oder per Fax ist das Original des Spielberichtes vom Heimverein bis Ende Juni aufzubewahren.

**Achtung!** Bitte fertigen Sie von dem Spielberichtsbogen ausreichend Kopien entsprechend Ihrer Heimkämpfe an.

Achten Sie bitte beim Ausfüllen auf **vollständige Eintragung:**

- Spieltag und Spiellokal des Mannschaftskampfes,
- Klasse, Gruppe und Mannschaftsbezeichnungen,
- **Name des Schiedsrichters**, bei Protesten auch dessen Anschrift,
- Spielernamen mit Vornamen,
- Meldenummer bei Stammspielern, E bei Ersatzspielern,
- Spielergebnis für beide Spieler,
- kampflos beendete Partien bitte besonders kennzeichnen,
- Gesamtergebnis,
- besondere Vorkommnisse (insbesondere Ankündigung von Protesten),
- Unterschriften des Schiedsrichters und der beiden Mannschaftsführer; ein Mannschaftsführer darf seine Unterschrift auch dann nicht verweigern, wenn er mit der strittigen Entscheidung eines Falles durch den Schiedsrichter nicht einverstanden ist.

Fehlen wichtige Einträge, dann kann Ihnen ebenso ein Bußgeld drohen wie bei verspäteter Absendung des Spielberichtes.

#### **Proteste:**

Proteste gegen Entscheidungen des Schiedsrichters sind innerhalb von drei Werktagen nach dem Tag, an welchem der Beginn des Wettkampfes angesetzt war, schriftlich vom Mannschaftsführer oder einem anderen Vereinsvertreter einzureichen bei:

Jean Bausch, Unterhachinger Str. 49, 81737 München  
Fax: (03212) 1262253  
E-Mail: [spielleitung@schachbezirk-muenchen.de](mailto:spielleitung@schachbezirk-muenchen.de)

Der Protest ist zu begründen. Richtet sich der Protest gegen die Wertung einer Partie, sind beide Partieformulare mitzuschicken. Achten Sie darauf, dass für Proteste (oder Remisanträge) eingereichte Partieformulare einen vollständig ausgefüllten Kopf aufweisen (Klasse/Gruppe, Datum, Namen der Spieler und der Mannschaften) und dass ersichtlich ist, wessen Formular es ist.

Für die Fristwahrung ist das Datum des Poststempels oder ein anderer Absendenachweis maßgeblich.

#### **Blinden SC München:**

Die Mannschaften des Blinden SC tragen alle Spiele im eigenen Spiellokal aus. Die Farbverteilung richtet sich danach, ob der Blinden SC in der Paarung die erst- oder zweitgenannte Mannschaft ist. Es gilt Anhang F der FIDE-Regeln für Wettkämpfe mit sehbehinderten Teilnehmern. Der Blinden SC weist kurz vor Beginn seiner Wettkämpfe die Gegner ein.

Jean Bausch  
1. Spielleiter

Jan Englert  
2. Spielleiter

# Münchner Mannschaftsmeisterschaft 2016

## Hinweise zu den FIDE-Spielregeln

Es gelten die FIDE-Regeln, die in der aktuellen Fassung heruntergeladen werden können unter <http://www.schachbund.de/satzung-ordnungen.html> .

### 1. Partiebeginn

Wird nach Beginn des Wettkampfes, jedoch vor Ablauf von 1½ Stunden tatsächlicher Gesamtspielzeit festgestellt, dass ein oder mehrere (korrekt nominierte) Spieler an **falschen Brettern** sitzen, so wird eine neue Partie mit korrekter Sitzordnung begonnen. Jeder zunächst am falschen Brett sitzende Spieler muss jedoch die abgelaufene Gesamtspielzeit als verbrauchte Bedenkzeit auf sich nehmen. Wenn beide Spieler einer Partie zunächst an falschen Brettern sitzen, so müssen beide die abgelaufene Gesamtspielzeit jeweils hälftig als verbrauchte Bedenkzeit auf sich nehmen.

Wird vor Ablauf einer Viertelstunde nach tatsächlichem Spielbeginn festgestellt, dass eine Partie mit **vertauschten Farben** begonnen wurde, so muss eine neue Partie gespielt werden. Die bisher abgelaufene Gesamtspielzeit wird zwischen den beiden Spielern hälftig geteilt und ihnen als verbrauchte Bedenkzeit angerechnet. Nach Ablauf einer Viertelstunde kann der Fehler nicht mehr korrigiert und muss die Partie fortgesetzt werden

Wird im Laufe der Partie festgestellt, dass die Partie mit **fehlerhafter Ausgangsstellung** begonnen wurde, so muss eine neue Partie gespielt werden, sofern die Spieler den Fehler nicht einvernehmlich korrigieren. Bei Neubeginn wird die bisher abgelaufene Gesamtspielzeit zwischen den beiden Spielern hälftig geteilt und ihnen als verbrauchte Bedenkzeit angerechnet.

### 2. Uhrenbedienung

**2.1** Der Uhrenknopf wird stets mit derjenigen Hand gedrückt, die den Zug ausführt.

**2.2** Die Uhr darf von einem Spieler während der Partie nur angehalten werden, um Gewinn oder Remis zu reklamieren, oder um die Entscheidung des Schiedsrichters herbeizuführen.

### 3. Die Notation

**Die Verpflichtung zum Mitschreiben bleibt während der ganzen Partie bestehen.** Schreibt ein Spieler nicht mit, hat der Schiedsrichter ihn darauf hinzuweisen und die Mitschreibpflicht durchzusetzen.

### 4. Gewinn durch Zeitüberschreitung

Ein Gewinn durch Zeitüberschreitung wird reklamiert, indem der Spieler auf die abgelaufene Uhr des Gegners hinweist. Dabei darf seine eigene Zeit noch nicht abgelaufen sein. Der Spieler ist in diesem Fall berechtigt, die Uhr anzuhalten, um den Schiedsrichter zu benachrichtigen.

Ein Gewinn durch Zeitüberschreitung ist nicht möglich, wenn es dem Spieler mit dem vorhandenen Material nicht mehr möglich ist, den Gegner Matt zu setzen. Dabei ist es gleichgültig, ob das Matt zwingend ist oder nur durch fehlerhafte Züge des Gegners, selbst mit Hilfsmattwendungen, herbeigeführt werden kann. In diesem Falle ist die Partie Remis.

Der Schiedsrichter ist verpflichtet, auf eine abgelaufene Uhr hinzuweisen.

### 5. Die unentschiedene Partie

**5.1** Eine Partie ist remis bei **Patt** oder durch **Remisvereinbarung**. Ein Remis kann nur bei laufender Partie, d.h. nach dem 1. Zug des Weißspielers zwischen anwesenden Spielern vereinbart werden. Eine Vereinbarung der Mannschaftsführer hat keinen Einfluss auf das Spielergebnis.

5.2 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, wenn die **gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal** (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung)

- a) sogleich entstehen wird, falls er als erstes seinen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder
- b) soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.

Stellungen unter a) und b) gelten als gleich, wenn derselbe Spieler am Zuge ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Stellungen sind nicht gleich, wenn ein Bauer, der en passant geschlagen werden konnte, nicht mehr auf diese Weise geschlagen werden kann. Ist ein König oder ein Turm gezwungen zu ziehen, geht ein etwa bestehendes Rochaderecht erst nach diesem Zug verloren.

5.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, falls

- a) er einen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge habe, dass dann die letzten **50** aufeinanderfolgenden **Züge** eines jeden Spielers gemacht worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder
- b) die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.

Wenn ein Spieler eine Figur berührt, ohne gemäß der beiden vorhergehenden Artikel remis beansprucht zu haben, verliert er für diesen Zug das Recht dazu.

Wenn ein Spieler gemäß 5.2 oder 5.3 remis beansprucht, darf er beide Uhren anhalten, um den Schiedsrichter herbeizuholen. In diesem Fall kann der Remisanspruch nicht mehr zurückgezogen werden.

Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis. Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter zwei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug ausgeführt werden.

Gegen diese Entscheidung kann nach §38 (4) der Turnierordnung innerhalb von drei Werktagen Protest beim Spielleiter eingelegt werden. Dem Protest sind beide vollständige Partiemitschriften mit den Unterschriften beider Spieler und der Markierung des letzten Zuges vor der Remisreklamation beizufügen. Stellt der Spielleiter fest, dass dem Remisantrag zu Unrecht stattgegeben wurde, so wird die Partie für den Spieler, der das Remis beansprucht hat, als verloren gewertet. Stellt der Spielleiter fest, dass der Remisantrag zu Unrecht abgelehnt und daher weitergespielt wurde, so wird die Partie remis gegeben.

5.4 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine erdenkliche Folge von regelgemäßen Zügen erreichbar ist. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, der Zug, der diese Stellung herbeiführte, war regelgemäß.

Jean Bausch  
1. Spielleiter

Jan Englert  
2. Spielleiter