



# Stellung des Mannschaftsleiters bei Wettkämpfen

## 1. Turnierleitung

Die beiden Mannschaftsleiter bilden zusammen das Schiedsrichtergespann vor Ort. Sie versehen sowohl die Aufgabe der Betreuung und Vertretung ihrer Mannschaft als auch die neutrale Überwachung des Wettkampfs. Die Verantwortung über die einzelne Partie liegt aber allein bei den jeweiligen Spielern.

## 2. Konstituierung

Die Mannschaftsleiter müssen vor Beginn des Wettkampfes bestimmt sein und der gegnerischen Mannschaft bekanntgegeben werden. Ihnen allein – oder den von ihnen ernannten und dem gegnerischen Mannschaftsleiter bekanntgegebenen Stellvertretern – stehen die Rechte und Pflichten des Schiedsrichters zu. Alle anderen Spieler (und alle Dritten) haben sich strikt 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. Ist der Mannschaftsleiter der einen Mannschaft nicht mehr anwesend und kein Stellvertreter bestimmt, entscheidet der Mannschaftsleiter der anderen Mannschaft bzw. dessen Stellvertreter allein.

## 3. Pflichten

Pflichten der Mannschaftsleiter 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, Fällen 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. Dazu gehört auch das Sicherstellen optimaler Spielbedingungen für alle Spieler (Lärm, Licht, Luftqualität...).
- Erledigung der Administration (Einladung, Spielmaterial, Resultatmeldung).

#### 4. Befugnisse

Befugnisse der Mannschaftsleiter:

- Jederzeitige Information über den Stand des Matchs.
- Mitschreiben der ausgeführten Züge in Zeitnot, um eine mögliche Zeitüberschreitung festzustellen (siehe 5. Zeitnotphase).

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

Der Mannschaftsleiter unterlässt es, seinen Spielern Empfehlungen zur Partie abzugeben: Weder die Empfehlung, eine Partie auf Gewinn oder Remis weiterzuspielen, noch ein Remisangebot abzugeben oder anzunehmen. Empfehlungen werden als Verstoss gegen die FIDE-Regeln (Artikel 11.3.1) geahndet, gemäss Artikel 12.9 bestraft und müssen an den Turnierleiter gemeldet werden.

Der Mannschaftsleiter unterlässt es ausserdem, während des Wettkampfs mit seinen Spielern «unter vier Augen» zu reden. Gespräche mit seinen Spielern finden – während des Wettkampfs – immer unter Anwesenheit des gegnerischen Mannschaftsleiters (und eines allfällig anwesenden neutralen Schiedsrichters) statt, ausserdem in einer Sprache, die alle verstehen.

Letztlich unterlässt es der Mannschaftsleiter, hinter der gegnerischen Mannschaft zu flanieren, sondern läuft ausschliesslich hinter den eigenen Spielern im Turniersaal. Dies auch darum, um nonverbale Kommunikation während der Partie zu unterbinden.

#### 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!

Der Mannschaftsleiter (bzw. mit der Notation Beauftragte) unterlässt es, dem Spieler über die gespielten Züge und eine allfällige Überwindung der Zeitkontrolle Auskunft zu geben – sowohl mündlich als auch nonverbal (beispielsweise durch Umdrehen des Partieformulars). Erst nach dem Überschreiten der Zeit wird geprüft, ob die Zeitkontrolle überwunden wurde.

#### 6. Endspurtphase

Besonders gefordert ist der Mannschaftsleiter in der letzten Phase von Partien, die ohne Inkrement gespielt werden. Dabei sind die **Richtlinien III Partien ohne Zeitgutschrift einschliesslich Endspurtphase** 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. **Artikel III.4 der Richtlinien III Partien ohne Zeitgutschrift einschliesslich Endspurtphase** (Inkrement) 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 kommen **Richtlinien III Partien ohne Zeitgutschrift einschliesslich Endspurtphase** 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.

Die Turnierleitung kann den Mannschaftsleiter für Fehlverhalten bestrafen – etwa mit dem Entzug der Mannschaftsleitung bzw. dem Verbot, eine Mannschaft leiten zu dürfen.

## **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 27. August 2025.*