

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

Münchner Mannschaftsmeisterschaft 01.03.2010 - 30.04.2010

<u>Spielplan:</u>	<u>Termin (Mo.-Fr.):</u>	<u>alle Klassen</u>
	01.03. - 05.03.2010	1. Runde
	08.03. - 12.03.2010	2. Runde
	15.03. - 19.03.2010	3. Runde
	22.03. - 26.03.2010	4. Runde
	12.04. - 16.04.2010	5. Runde
	19.04. - 23.04.2010	6. Runde
	26.04. - 30.05.2010	7. Runde

Reglement: Es gelten die Bestimmungen der Turnierordnung (TO) des Schach-Bezirksverbandes München und die FIDE-Spielregeln, ergänzt um die vom Verbandsausschuss beschlossenen Regelungen, die dieser Ausschreibung anhängen. Die Bedenkzeit beträgt je Spieler 1¼ Stunden für 40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie. Der Art. 6.6 der FIDE-Regeln (*Wartezeit auf den Gegner*) gilt mit der Maßgabe, dass ein Spieler die Partie verliert, wenn er nicht spätestens 30 Minuten nach Spielbeginn (Brettfreigabe) im Spielsaal anwesend ist.

Meldungen: Die An- oder Abmeldung von Mannschaften, die Abgabe von Durchlosewünsche, oder Wünschen nach 6er-Mannschaften (D-Klasse), und die Mannschaftsnominierungen und die Spielberichte sind zu richten an:

Erika Stegmaier, Plankensteinstraße 9, 81673 München
Fax (089) 43549609, e-mail: ErikaStegmaier@AOL.com

Die genauen Vorlauftermine sind auf Seite 2 aufgeführt. Sofern Meldungen nicht per e-mail erfolgen, wird um die Verwendung der anliegenden Vordrucke gebeten.

Geldbußen: Bußgelder können und 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 neuen Bestimmungen der Turnierordnung für das Spiel mit gemischten Gruppen aus Sechser- und Achtermannschaften. Ggf. sind zusätzliche Runden möglich.

VORLAUFTERMINE DER MÜNCHNER MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT

Mittwoch, 30.12.2009: Meldung der Spieler für DSB-Mitgliederliste

Meldung der Spieler für die Spielgenehmigungsliste des DSB per 15.01.2008 beim Referent für Mitgliederverwaltung: Andreas Kammerloher, Berblinger Str. 1, 83075 Bad Feilnbach, e-mail: Andreas.Kammerloher@t-online.de. 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 sind nur Mitglieder, die in der DSB-Mitgliederliste per 15.01.2008 als aktive Spieler für den Verein geführt sind. Spielberechtigt sind ferner Spieler, die noch bis zum 31.01.2008 (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.

Mittwoch, 30.12.2009: 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, Änderungen gegenüber dem Vorjahr und den Durchlosewunsch (Angabe, welche und wie viele Mannschaften gleichzeitig ein Heimspiel haben sollen oder nicht dürfen) des Vereins.

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

Sechser-Mannschaften: Vereine mit Mannschaften in der D-Klasse geben mit der Mannschaftsmeldung an, ob diese Mannschaften mit 8 oder 6 Stammspielern teilnehmen sollen. Vereine, die mit einer 6er-Mannschaft 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, 31.01.2010: Nominierung der Mannschaften

Die Stammspieler sind in der Reihenfolge zu nominieren, in der sie auch spielen (Brettfolge). Bei der Nominierung sind unbedingt die Mitgliedsnummern (ggf. "angemeldet" und Geburtsdaten der Spieler anzugeben. Eine Nominierung der Ersatzspieler ist nicht erforderlich. Bei den Mannschaften der D-Klasse, die mit 6 Stammspielern angemeldet wurden, sind auf dem Nominierungsbogen die Brettnummern 7 und 8 freizulassen. Gemeinsam mit der Mannschaftsnominierung sind auch das Spiellokal und die Termine für die Heimspiele zu melden. **Wenn möglich, geben Sie bitte auch an, ob und wie gut Ihr Spiellokal für Behinderte (Rollstuhlfahrer) zugänglich ist.**

Die **Mannschaftsnominierung** erfolgt grundsätzlich über die Internetseite des Bezirksverbandes, in Ausnahmefällen mit dem beigefügten Vordruck per Post oder Fax. Für jede gemeldete Mannschaft ist jeweils eine Mannschaftsnominierung abzugeben. Bitte nicht vergessen, von dem leeren Vordruck ausreichend Arbeitskopien zu fertigen. Jeder Verein soll mindestens einen E-Mail-Adressaten angeben.

Die **Rückläufe der gegnerischen Mannschaftsnominierungen** sind über die Internetseite der Schach-Bezirksverbandes München abrufbar und werden nur in begründeten Ausnahmefällen per E-Mail oder Briefpost versandt..

Nähere Einzelheiten zur Nominierung von Mannschaften finden Sie auf der Internetseite des Schachbezirksverbandes München:

www.schachbezirk-muenchen.de

Stephan Hösl
1. Bezirks-Spielleiter

Jean Bausch
2. Bezirks-Spielleiter

Münchner Mannschaftsmeisterschaft 2009

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 §§ 40 bis 43 der Turnierordnung. Die wichtigsten Regelungen sind hier kurz aufgeführt:

- *Stammsspieler* müssen in der gemeldeten Reihenfolge aufgestellt werden.
- In einem Mannschaftskampf dürfen *nicht mehr als vier 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.
- Ein Ersatzspieler einer übergeordneten Liga (das sind Regionalliga Süd-West, Landesliga Süd, Oberliga Bayern, 2. Bundesliga Süd und 1. Bundesliga), 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-Süd, 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. Beachten Sie hierzu auch die Hinweise auf Seite 3. 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 DSB-Spielgenehmigungsliste per 15.01. als aktive Spieler für den Verein geführt sind, ferner dürfen Spieler eingesetzt werden, die noch bis zum 31.01. (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.

KONTROLLE DER SPIELBERECHTIGUNG: Weisen Sie Ihre Spieler darauf hin, dass sie einen amtlichen Lichtbildausweis mit sich führen sollen. Dieser muss auf Verlangen des gegnerischen Mannschaftsführers zusammen mit einer Kopie der Spielgenehmigungsliste vorgelegt werden. Solche Kontrollen sollen sich aber nur auf Zweifelsfälle beschränken.

SPIELLOKAL: Es herrscht absolute Turnierruhe. Insbesondere störende Blitzpartien und Partieanalysen sind zu vermeiden. Weisen Sie die Spieler darauf hin, dass die Benutzung störender Geräte (Handys, Walkmann, etc.) gem. FIDE-Regeln verboten ist. Das Läuten eines Handys während der laufenden Partie führt zum Partieverlust.

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.

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

BEDENKZEIT: Die Bedenkzeit beträgt 1 Stunde und 45 Minuten je Spieler für die ersten 40 Züge, anschließend 30 Minuten Restspielzeit. Die höchstmögliche Bedenkzeit beträgt also je Spieler 2¼ Stunden; insgesamt 4½ Stunden.

UHRENSTELLUNG: Die Uhren sollen für alle Partien auf dieselbe Anfangszeit eingestellt werden, und zwar auf 4.15 Uhr. Die 1. Zeitkontrolle findet dann um 6 Uhr statt. Wenn bei einem Spieler das Blättchen bei 6 Uhr gefallen ist und keine Zeitüberschreitung vorliegt, werden beide Uhren um eine ½ Stunde vorgestellt, so dass das Partie-Ende um 7.00 Uhr ist.

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. Der Heimverein kann bei fehlender Gastmannschaft zu Anfangszeit alle Uhren des Gegners anstellen. Umgekehrt kann der Gastverein verlangen, dass die Uhren aller Spieler des Heimvereins vorgestellt werden, wenn dieser mit der Bereitstellung des Spielsaales oder mit dem Aufbau des Spielmaterials im Verzug ist.

Der Partiebeginn gilt für alle Bretter einheitlich, d.h. es müssen alle Uhren gleichzeitig in Gang gesetzt werden. Fehlt an einem Brett ein (nominierter) Spieler, so läuft dessen Uhr. Sind beide Spieler abwesend, so läuft die Uhr gegen Weiß. 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. Für die letzte Phase (nach dem Umstellen der Uhr) gilt Artikel 10 der FIDE-Regeln (Endspurtphase) mit Änderungen, die der Verbandsausschuss des BV München zuletzt am 24.11.2003 beschlossen hat. (Siehe Seite 4ff)

ERGEBNISMELDUNG: Die schriftliche Ergebnismeldung soll auf dem dafür vorgesehenen Spielbericht erfolgen. Der Spielbericht ist spätestens am darauffolgenden Werktag im Internet unter der Seite www.schachbezirk-muenchen.de abzugeben oder per e-Mail, Post oder Fax zu schicken an:

Erika Stegmaier, Plankensteinstr. 9, 81673 München
Fax: (089) 43549609, E-mail: ErikaStegmaier@AOL.com

Maßgeblich ist das Datum des Poststempels oder ein anderes dokumentiertes Absende-Datum. Verstöße hiergegen werden mit einer Geldbuße 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 beigelegten Spielberichtsbogen ausreichend Kopien entsprechend Ihrer Heimkämpfe an. Wenn Sie den Spielbericht per Post einsenden, verwenden Sie am besten Kuverts im Format C6 lang mit Fenster.

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, ggf. Vornamen (bei Verwechslungsgefahr)
- *DSB-Mitgliedsnummern (!!),*
- *Ersatzspieler-Kennzeichnung (E),*
- Spielergebnis für beide Spieler,
kampflos beendete Partien bitte besonders kennzeichnen;
- *Gesamtergebnis,*
- besondere Vorkommnisse (insbesondere Ankündigung von Protesten),
- *Unterschriften* der beiden Mannschaftsführer; ein Mannschaftsführer darf seine Unterschrift nicht verweigern, wenn er mit der strittigen Entscheidung eines Falles durch den Heim-Mannschaftsführer nicht einverstanden ist.

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

Bei Übermittlung des Spielergebnisses über Internet, per E-Mail oder Fax ist das Original des Spielberichtes mindestens bis vier Wochen nach Ende der Mannschaftsmeisterschaft aufzubewahren.

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:

Stephan Hösl, Schloß-Berg-Str. 22, 81549 München
Tel. (089) 6904296 (p), Tel. (089) 21952681 (d)
Fax: (089) 6904296, E-Mail: stephan.hoesl@t-online.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 Remis-Anträge) 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 Absende-Nachweis maßgeblich.

BLINDEN SC: Die Mannschaften des Blinden SC tragen ihre Auswärtsspiele im eigenen Spiellokal aus unter Beibehaltung der Auswärts-Farbverteilung (An Brett 1 hat der Blinden SC Weiß). Es gilt Anhang F der FIDE-Regeln für Wettkämpfe mit sehbehinderten Teilnehmern. Der Blinden SC weist kurz vor Beginn seiner Wettkämpfe die Gegner ein.

HINWEISE ZU DEN FIDE-SPIELREGELN

1. Partiebeginn

Wird nach Beginn des Wettkampfes, jedoch vor Ablauf von $1\frac{3}{4}$ 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.

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 oder korrigiert haben. Bei Neubeginn wird die bisher abgelaufene Gesamtspielzeit zwischen den beiden Spielern hälftig geteilt und ihnen als verbrauchte Bedenkzeit angerechnet.

2. Uhrenbedienung

2.1 Der Uhrknopf 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, hilfsweise eines Mannschaftsführers herbeizuführen.

2.3 Uhrenumstellung: Wenn eines der beiden Blättchen bei der 1. Zeitkontrolle gefallen ist, werden beide Uhren um $\frac{1}{2}$ Stunde vorgestellt. Das Vorstellen der Uhr hat den Sinn, dass die Kontrollzeiten nicht verwechselt werden.

(Es bestehen keine Bedenken, wenn die Spieler die Uhr selbst umstellen. Der Schiedsrichter muss darauf hinweisen, wenn das Vorstellen der Uhr versäumt wurde.)

3. Die Notation

Die Verpflichtung zum Mitschreiben endet 5 Minuten vor der jeweiligen Zeitkontrolle. Hat ein Spieler vor der ersten Zeitkontrolle nicht mehr mitgeschrieben, so besteht nach Beendigung der Zeitnotphase (also wenn eines der beiden Blättchen gefallen ist) die Verpflichtung, das Partieformular zu vervollständigen. Er muss die Notation nachschreiben, wenn er am Zug ist, wobei er die Notation des Gegners zu Hilfe nehmen darf. Ergänzt er seine Notation, während der Gegner am Zug ist, so stellt das Verlangen auf Einsichtnahme in dessen Notation eine Störung dar. Bevor der Spieler seinen Zug ausführt, müssen alle Züge nachgeschrieben und das Partieformular zurückgegeben sein. Danach besteht wieder Schreibpflicht bis 5 Minuten vor der zweiten Zeitkontrolle.

Haben beide Spieler in Zeitnot mehr nicht mitgeschrieben, so haben die Spieler oder ein Mannschaftsführer das Recht, die Uhr anzuhalten. Die Spieler müssen die Partie - ggf. unter Zuhilfenahme der Mitschrift des Schiedsrichters oder eines von ihm mit der Überwachung der Zeitkontrolle Beauftragten rekonstruieren und die Züge auf ihren Partieformularen vervollständigen.

4. Gewinn durch Zeitüberschreitung

Ein Gewinn durch Zeitüberschreitung wird reklamiert, indem der Spieler auf das gefallene Blättchen des Gegners hinweist. Dabei muß sein eigenes Blättchen noch oben sein. Der Spieler ist in diesem Fall berechtigt, die Uhr anzuhalten, um einen der Mannschaftsführer 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, hilfsweise ein Mannschaftsführer, ist verpflichtet, auf ein gefallenes Blättchen 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. zumindest nach dem in Gangsetzen der Uhr des Weiß-Spielers zwischen anwesenden Spielern vereinbart werden. Eine *Vereinbarung der Mannschaftsführer* hat keinen Einfluss auf das Spielergebnis.

5.2 Eine Partie ist unentschieden auf *Verlangen eines am Zug befindlichen Spielers*, dessen Blättchen noch nicht gefallen ist,

-- nach *dreimaliger Stellungswiederholung* gemäß Artikel 9.2, 9.3(a), 9.4 und 9.5 der FIDE-Regeln.

-- wenn ein am Zug befindlicher Spieler gemäß Artikel 9.3(b), 9.4 und 9.5 der FIDE-Regeln zu Recht geltend macht, dass *mindestens 50 aufeinanderfolgende Züge* von jeder Seite geschehen sind, ohne dass eine Figur geschlagen oder ein Bauer gezogen worden ist.

5.3 Weitere Remisansprüche

Eine Partie ist weiterhin nach Anhang D der FIDE-Regeln auf Verlangen eines am Zug befindlichen Spielers, dessen Blättchen noch nicht gefallen ist, unentschieden,

5.3.1 wenn die Gesamtbedenkzeit des reklamierenden Spielers höchstens noch zwei Minuten beträgt und wenn der Gegner die Partie mit normalen Mitteln nicht mehr gewinnen kann.

5.3.2 wenn die Gesamtbedenkzeit des reklamierenden Spielers höchstens noch zwei Minuten beträgt und wenn der Gegner in den letzten Zügen keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.

Achtung!

Weder der vom Heimverein benannte Schiedsrichter, noch einer der Mannschaftsführer ist berechtigt, auf einen Remis-Antrag gemäß Artikel 10.2 der FIDE-Regeln eine Entscheidung zu treffen. Reklamiert ein Spieler gemäß Artikel 10.2 Remis, so muss er die Uhr anhalten. Damit ist die Partie beendet. Zur Ergebnisermittlung sind die Notationen, eine Stellungsabschrift und die Abschrift der Restbedenkzeiten an den Spielleiter zu übersenden.

Bei Remis-Reklamationen bei Wettkämpfen des MSC Zugzwang 82 sind die Unterlagen der Remis-Reklamation an Erika Stegmaier zu senden. Die Unterlagen werden dann an einen neutralen Schiedsrichter weitergeleitet.

6. Einzelheiten der Remis-Reklamation

Stellungswiederholung und 50-Züge-Regel

- 6.1** Ein Remisanspruch wird geltend gemacht, indem der reklamierende Spieler die Uhr anhält und den Schiedsrichter herbeiholt. In diesem Fall kann der Remisanspruch nicht mehr zurückgezogen werden.
- 6.2.** Reklamiert ein Spieler Unentschieden gemäß Artikel 9.2, 9.3, 9.4 und 9.5 der FIDE-Regeln wegen dreimaliger Stellungswiederholung oder 50-Züge-Regel so hat der Schiedsrichter den Remis-Anspruch zu überprüfen.
- 6.3.** Kommt der Schiedsrichter zu dem Ergebnis, dass der Spieler zu Recht Remis reklamiert hat, ist die Partie Remis zu geben. Andernfalls wird die Partie fortgesetzt. Beide Spieler haben den letzten Zug des Gegners vor dem abgelehnten Remis-Antrag auf ihren Notationen zu markieren.
- 6.4** Gegen diese Entscheidung kann der Gastverein §38 (5) der Turnierordnung oder der benachteiligte Spieler innerhalb von drei Werktagen Protest beim Spielleiter einlegen. Dem Protest sind beide Partiemitschriften vollständig mit den Unterschriften beider Spieler und der Markierung des letzten Zuges vor der Remis-Reklamation beizufügen.
- 6.4.1** Stellt der Spielleiter fest, dass dem Remis-Antrag zu Unrecht stattgegeben wurde, so wird die Partie für den Spieler, der das Remis beansprucht hat, als verloren gewertet.
- 6.4.2** Stellt der Spielleiter fest, dass der Remis-Antrag zu Unrecht abgelehnt und daher weitergespielt wurde, so wird die Partie Remis gegeben.

Endspurtphase gemäß Anhang D der FIDE-Regeln

Abweichend von Anhang D der FIDE-Regeln hat der Verbandsausschuss Folgendes beschlossen:

- 6.5.** Reklamiert ein Spieler Remis nach 5.3 dieser Hinweise muss er die Endstellung und die Restbedenkzeiten aufschreiben. Beide Spieler haben Niederschrift der Endstellung und die Partieformulare zu unterzeichnen. Der Antrag mit der Niederschrift der Endstellung und den Partieformularen ist gleichzeitig mit dem Spielbericht an den Spielleiter zu übersenden. Dessen Entscheidung ist endgültig.

Stephan Häßl
1. Bezirksspielleiter

Frau
Erika Stegmaier
Plankensteinstraße 9
81673 München

oder Fax (089) 43549609
e-mail: ErikaStegmaier@AOL.com

Münchner Mannschaftsmeisterschaft 2010
Meldung der Mannschaften und der Durchlosewünsche
Einsenden bis **30.12.2009** (Posteingang!)

Verein: _____

Folgende Mannschaften werden an-/abgemeldet (Name und Nr.)

Welche Mannschaften der D-Klasse
sollen mit 6 Stammspielern teilnehmen?

Welche 6er-Mannschaft der D-Klasse 2004
Könnte mit 8 Spielern in der C-Klasse spielen

Der Verein hat folgenden Durchlosewunsch:

Gleichtakt:

Gegentakt:

Die **Zusendung der Mannschaftsnominierungen** soll erfolgen an:

Bekannten Postempfänger

Folgenden Empfänger (bitte komplette Anschrift angeben):

An folgender e-mail-Adresse:

Die Mitteilung der Ergebnisse soll erfolgen an:

Fax-Nr.: | _____

e-mail: | _____

Ergebnisse werden über Internet abgefragt.

Datum: _____

Unterschrift (Vorstand) _____

Münchner Mannschaftsmeisterschaft 2010		Klasse/ Gruppe:
Rücksendung der Mannschaftsmeldung bis 31.01.2010 an: Erika Stegmaier: <i>ErikaStegmaier@AOL.com</i> oder FAX 089 43549609		
Vereinsname: Mannschaftsnummer :		Start-Nr.
Spielort für Heimspiele	Bezeichnung:	
	PLZ/Ort:	
	Straße/HausNr.:	
	Telefonnummer:	
	Sonst. Hinweise (Parkmöglichkeit, Erreichbarkeit)	
Kontaktperson für Briefwechsel, Rückfragen etc.	Name, Vorname:	
	PLZ/Ort:	
	Straße/HausNr.:	
	Telefon:	
	Fax:	
	e-mail:	

Mannschaftsaufstellung			
Nr.	Name, Vorname	Geburtsdatum	MitgliedsNr.
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Heimspieltermine			
Runde:	Spieltag, Datum	Uhrzeit	Gastmannschaft
Datum:		Name / Unterschrift des Anmelders:	

Münchener Mannschaftsmeisterschaft

Spielbericht

<i>Klasse/Gruppe</i>	Spielokal	Runde	Datum
----------------------	-----------	-------	-------

		:
--	--	---

Br.	Mtgl.Nr.	Name	Mtgl.Nr.	Name	Ergebnis
1					:
2					:
3					:
4					:
5					:
6					:
7					:
8					:

Schiedsrichter (Name, ggf. Lizenz):

Bemerkungen / Proteste:

Unterschriften der Mannschaftsführer: