

Der Spielbetrieb in der Saison 2007 / 2008
Vereinsnummer 22: SC Eschborn
Schach-MTS-Bezirk-7
Landesverband Hessen LV5

Leitfaden für Schach-Mannschaftsführer

für Corinna Patzak, Oliver Remmert, Matthias Neumann

Juli 2007

Dieser Leitfaden fasst die wichtigsten organisatorischen Punkte zusammen, damit die Spiele in geregelten Bahnen abgewickelt werden können.

*Frank Elpelt
Turnierleiter HSV
SC Eschborn
Juli 2007 letzte Änderung: 15.11.07*

Inhaltsverzeichnis

1	Zusammenfassung	3
2	Vor Saisonbeginn	4
3	Die Woche vor dem Spiel.....	4
4	Der Spieltag.....	4
4.1	Mannschaftsaufstellung und Spielberichts-karte	4
4.2	Auswärts- und Heimmannschaft	4
4.3	Schiedsrichter	5
4.4	Treffpunkt und Uhrzeit.....	5
4.5	Aufbau der Spielgeräte	6
4.6	Abbau der Spielgeräte	6
4.7	Mannschaftsaufstellungen	6
4.8	Der normale Ablauf eines Mannschaftskampfes.....	7
5	Die Partie	7
5.1	Bedenkzeit	8
5.2	Zeiteinteilung.....	8
5.3	Zeitnot	9
5.4	Wenn der Gegner sich zum Spielbeginn verspätet.....	9
5.5	Remis Angebote	9
5.6	Was ist Remis, was ist Patt?	10
5.7	Punktwertung.....	11
6	Am Ende des Mannschaftskampfes.....	11
6.1	Rückmeldung der Spielergebnisse nach Spielende	11
7	Die Nachanalyse – aus eigenen Fehlern lernen	12
8	Die Eltern: wie sie Unterstützung geben können	12
9	Und zum Schluß ein Wort zum Sonntag:	14
10	Anhang	14
10.1.1	Telefon-Liste	14
10.1.2	Mannschaften nach durchschnittlicher DWZ-Spielstärke	14
10.1.3	Mannschaftsaufstellungen Landesklasse Süd.....	15
10.1.4	Mannschaftsaufstellungen Bezirk A.....	19
10.1.5	Mannschaftsaufstellungen Kreis A.....	20

1 Zusammenfassung

Eine Spielberichtskarte mit den einzelnen Spieleraufstellungen wird **vor jedem Spieltag** vorbereitet an den Mannschaftsführer übergeben. Etwaige Abweichungen z.B. durch den Einsatz von Ersatzspielern sind dabei schon berücksichtigt.

Ist kein Turnierleiter oder Schiedsrichter anwesend, so ist der Mannschaftsführer der Heimmannschaft gleichzeitig Schiedsrichter.

Bei Heimspielen ist der Mannschaftsführer mit Helfern für den Aufbau des Spielgeräts verantwortlich.

Im Gegensatz zu Einzelturnieren muss jeder Spieler Remisangebote mit seinem Mannschaftsführer abstimmen, der im Einzelfalle entscheidet wie fortgesetzt werden soll (Remis-Angebot ablehnen oder annehmen).

Nach Abschluss aller Partien müssen beide Mannschaftsführer die Ergebnisse auf den Spielberichtskarten vermerken und unterschreiben.

Der Mannschaftsführer leitet die Spielberichtskarte noch am Spieltag per email unverzüglich an den MTS Turnierleiter oder HSV Turnierleiter weiter.

2 Vor Saisonbeginn

Die Aufstellungen der Eschborner Mannschaften wurden auf der Spielersitzung festgelegt.

3 Die Woche vor dem Spiel

Die erste Abfrage erfolgt per email von Frank Elpelt. Es folgen dann Informationen an die Mannschaftsführer. Die Abstimmung über Ersatzspieler erfolgt zwischen den Mannschaftsführern unter Einbeziehung von Frank Elpelt. Er überwacht die Spielberechtigung der Ersatzspieler.

Der Mannschaftsführer sollte möglichst eine Woche vorher mit der Abfrage der Spieler beginnen, ansonsten immer wieder versuchen den Spieler unter der Woche zu erreichen, nicht einfach sagen, habe ich nicht erreicht.

Im Idealfall melden sich verantwortungsbewusste Spieler auch selbst beim Mannschaftsführer.

Die Mannschaftsführer sollten möglichst auch an dem Clubabend vor dem Mannschaftsspieltag erscheinen!

4 Der Spieltag

4.1 Mannschaftsaufstellung und Spielberichtskarte

Beim Ausfüllen der Karten muss immer ein Name stehen, es darf nicht z.B. an Brett 3 Garnichts stehen, es werden sonst alle folgenden Bretter genullt. Außerdem darf ein Spieler nicht 2 mal bei einem Spieltag eingesetzt werden, sollte z.B. das Brett 1 der 2. Mannschaft Ersatz in der 1. Spielen und doppelt aufgestellt werden, würde die 2. Mannschaft wegen falscher Aufstellung das Spiel mit 0:8 verlieren, egal wie wirklich die Parteien der übrigen Spieler ausgingen.

Nur mit dem Spieler vor oder hinter einem darf die Brettfolge getauscht werden.

Stammspieler müssen immer nach der bei Saisonbeginn festgelegten Reihenfolge vor Ersatzspieler stehen. Bei Stammspielern darf nur mit dem Spieler vor oder hinter einem die Brettfolge getauscht werden.

4.2 Auswärts- und Heimmannschaft

Bei Heimspielen stehen die Mannschaften auf der linken, bei Auswärtsspielen auf der rechten Seite. Beide Karten werden verdeckt aufgeschrieben. Danach gibt der Mannschaftsführer dem gegnerischen Mannschaftsführer diese Karte,

Der Spielbetrieb in der Saison 2007 / 2008

Vereinsnummer 22: SC Eschborn

Schach-MTS-Bezirk-7

Landesverband Hessen LV5

damit die Aufstellung der gegnerischen Mannschaft noch drauf geschrieben werden kann.

Der Mannschaftsführer der gegnerischen Mannschaft kann allerdings verlangen, dass der Eschborner Mannschaftsführer sich die Aufstellung der Gegner selbst auf die Spielberichtskarte einträgt, er lässt sich dann die Daten des anderen Mannschaftsführers geben.

Wichtig: Es werden immer zwei Karten ausgefüllt, eine für den Gast und eine für Eschborn. Die zwei Karten sollten möglichst jeweils von beiden Mannschaftsführern unterschrieben werden, mindestens eine Karte muss beide Unterschriften der Mannschaftsführer oder eines Vertreters (unterschrieben" im Auftrag") haben.

Die Mannschaftsführer (oder Vertreter) dürfen erst das Spiellokal verlassen, wenn die Spielberichtskarte unterschrieben wurde.

Der Mannschaftsführer hat im Normalfall auch logischerweise bis zum Schluss des Mannschaftskampfes da zu sein, weil er ja z.B. die Mannschaftskarte unterschreiben muss. Im Ausnahmefall kann das auch ein anderer Spieler aus der Mannschaft machen.

4.3 Schiedsrichter

Ist kein ausgebildeter Turnierleiter oder Schiedsrichter anwesend, so ist der Mannschaftsführer der Gast gebenden Mannschaft automatisch Schiedsrichter, d.h. bei allen Streitfällen ist er der entscheidende Mann. Sollte aber der Mannschaftsführer der anderen Mannschaft mit dem Schiedsrichter nicht einverstanden sein, so kann auf der Spielberichtskarte unter dem Feld „Bemerkung“ ein Eintrag gemacht werden, der dann vom Turnierleiter geprüft wird und schlimmstenfalls bei ganz grober Abweichung von einer neutralen Schiedsstelle entschieden wird.

Falls keine Einigung zwischen den Mannschaftsführern erzielt wird, wird eine Entscheidung des zuständigen Turnierleiters eingefordert. Dagegen ist ein Protest möglich.

4.4 Treffpunkt und Uhrzeit

Alle Spieler treffen sich bei Auswärtsspielen immer allerspätestens eine halbe Stunde vor Spielbeginn vor dem Vereinshaus, bei Sonntagsspielen also um 13.30 Uhr.

Bei Heimspielen reicht es aus, wenn Spieler spätestens 15 Minuten vor 14 Uhr im Spiellokal eintreffen sofern Helfer dabei sind. Die Mannschaftsführer müssen alle Spieler ihrer Mannschaft informieren, wo sie hinzufahren haben.

4.5 Aufbau der Spielgeräte

Bei Heimspielen sind die Mannschaften für den Aufbau der Spielgeräte und der Figuren rechtzeitig vor Spielbeginn verantwortlich. Dazu gehören:

- Schachbrett
- Schachfiguren
- Spiel-Uhr (Start-Zeit auf 16:00 Uhr einstellen)
- Notationsformular für beide Spieler (mit Durchschrift für Eschborn)
- Jeder Spieler bringt am Spieltag seinen eigenen Kugelschreiber mit.

Die Kopien der Notation von Eschborn bekommt der Mannschaftsführer.

Bei Heimspielen in der Mannschaftsrunde spielt die gastgebende Mannschaft immer an den geraden Brettern (2, 4, 6, 8) mit weiß) , die Gäste entsprechend an den ungeraden mit Weiß (Brett 1,3,5,7).

Die Bedenkzeit der ersten Mannschaft ist Modus 7 der Digitaluhren. (2 Std./40Z.+1 Std.)

Die Bedenkzeit der zweiten und dritten Mannschaft ist Modus 8 der Digitaluhren (2 Std./40Z.+1 Std./20Z.+30 Minuten Rest)

Im Vierer-Pokal gibt es abweichende Regelungen. Bedenkzeit: jeweils nur mit 2 Stunden und eine halbe Stunde für den Rest gespielt. Die Farbregelung ist da auch anders: Da spielen die Gäste immer mit 1 und 4 weiß, 2 und 3 schwarz, die Heimmannschaft 2 und 3 weiß, 1 und 4 mit schwarz!

4.6 Abbau der Spielgeräte

Bei Heimspielen ist der Mannschaftsführer verantwortlich, dass das Schachmaterial in komplettem und einwandfreiem Zustand wieder eingeräumt und der Spielsaal aufgeräumt wird; die Tische sind in die ursprüngliche Anordnung zu richten. Wenn jedoch noch Partien im Gange sind, sollten alle Geräusche vermieden werden und das Aufräumen erst nach Beendigung der letzten Partie erfolgen. Es sollten ihn hier 2-3 Helfer unterstützen.

4.7 Mannschaftsaufstellungen

Da für jede Eschborner Mannschaft ein Mannschaftsführer genannt wurde, steht auch der jeweilige Mannschaftsführer auf der Liste des Turnierleiters Herrn Kronenburg, der sie an alle 23 Main Taunus Schach Vereine verteilt hat.

Wenn z.B. Vierer-Pokalspiele anstehen, werden mit Sicherheit andere Mannschaften Termine mit dem Mannschaftsführer ausmachen wollen. Eschborner sollten grundsätzlich möglichst frühzeitig selbst initiativ werden und nicht auf den anderen Mannschaftsführer warten.

4.8 Der normale Ablauf eines Mannschaftskampfes

Der Eschborner Mannschaftsführer baut bei Heimspielen mit seiner Mannschaft die Bretter auf, die gegnerische Mannschaft kommt um 14 Uhr zum Eschborner Spiellokal. Der Eschborner Mannschaftsführer gibt seine Spielberichtskarte dem gegnerischen Mannschaftsführer, damit er noch die gegnerische Aufstellung eintragen kann.

Beide Mannschaftsführer schreiben ihre Mannschaft jeweils auf 1 Karte. Dann werden die Karten getauscht.

Wenn alle Angaben auf der Spielberichtskarte stehen, begrüßt der Mannschaftsführer die Gäste und liest die Namen der kompletten Spielpaarungen vor und erläutert, wo die Gäste sitzen (innen oder außen).

Unser Mannschaftsführer bei Heimspielen gibt dann auch für alle mit dem Hinweis „Die Bretter sind freigegeben“ den Startschuss für die Partie. Erst jetzt dürfen die Uhren in Gang gesetzt werden.

Für alle Reklamationen und Uhren anhalten und stellen ist der Mannschaftsführer der Heimspielmannschaft verantwortlich.

Am Ende müssen die Mannschaftskarten von beiden Mannschaftsführern alle Ergebnisse der Spieler eingetragen werden und mit der Gesamt-Punktesumme unterschrieben werden.

5 Die Partie

Die Partie wird nach den FIDE-Regeln gespielt. Wichtig ist hierbei:

- Berührt – geführt.
Wenn eine Figur (eigene oder gegnerische Figur) berührt wird, muss diese auch gezogen werden oder geschlagen werden. Wenn die Figur los gelassen wird, gilt der Zug als beendet.
- Bei einer Rochade wird zuerst der König um zwei Felder und dann unmittelbar darauf der Turm auf die Zielfelder bewegt.
- Die Reihenfolge bei einer Turnierpartie:
 - Nachdenken
 - Ziehen
 - Uhr drücken
 - aufschreiben
- Hat der Gegner einen Zug gemacht, wird dieser Zug zuerst aufgeschrieben und danach darüber nachgedacht.

Der Kontrollzug ist erst ausgeführt, wenn auch die Uhr gedrückt ist!!!

5.1 Bedenkzeit

MTS:

Bei Rundenspielen wird mit folgender Bedenkzeit gespielt:

2 Stunden für 40 Züge, 1 Stunde für die nächsten 20 Züge, dann 30 Minuten für den Rest. Ab dem 60. Zug werden die Uhren (um jeweils 30 Minuten zurückgestellt) und zwar von dem Schiedsrichter (Mannschaftsführer der Gast gebenden Mannschaft).

Landesklasse:

2h/40 + 1h.

Sollte ein Spieler z.B. nach 60 Zügen noch 10 Minuten Zeit vor dem Fallblättchen haben, kämen durch das Zurückstellen der Uhr jetzt die 30 Minuten dazu, d.h. der Spieler hätte dann insgesamt noch 40 Minuten Bedenkzeit für die gesamte restliche Partie.

Falls das Fallblättchen (über der Ziffer Zwölf) fällt, hätte der Spieler verloren. Allerdings muss der Gegner die Zeit reklamieren, d.h. dem Schiedsrichter mitteilen, dass die Zeit des Gegners abgelaufen ist. Auch der Mannschaftsführer kann bzw. sollte Zeitüberschreitung feststellen, nicht nur der Gegner.

Sollte eine Uhr defekt sein, reklamiert dies der Spieler beim Mannschaftsführer der Heimmannschaft. Dieser besorgt eine neue Uhr und nur er stellt dann die schon evtl. schon gespielte Zeit ein. Die Spieler dürfen nie selbst die Uhr anhalten, das ist Sache des Schiedsrichters (MF Heimmannschaft).

5.2 Zeiteinteilung

Ähnlich wie beim Marathonlauf können Schachspieler ihre Turnierpartie vom Zeitablauf einteilen. Das wichtigste ist es natürlich, innerhalb der verfügbaren zwei Stunden die ersten 40 Züge zu spielen. Aber bis es dann soweit ist, kann man sich ruhig seine verfügbare Zeit einteilen: Man markiert beispielsweise auf dem Spielformular das Feld für den zwanzigsten und vierzigsten Zug, dann weiß man genau, dass man im Durchschnitt eine Stunde für die ersten zwanzig Züge brauchen kann. So vermeidet man Partien, die schon nach 10 Minuten Spieldauer durch einen Patzer beendet werden.

Es gibt auch keine Regel, dass man die gesamte Spielzeit am Brett sitzen muss. Während der Gegner den nächsten Zug überlegt und seine Bedenkzeit läuft, kann man ohne weiteres aufstehen, herumlaufen, auf die Toilette gehen, ein Getränk holen oder etwas Obst essen, das schadet überhaupt nicht. Man kann sich auch hinter das Brett des Gegners stellen und so die Position einmal aus einem anderen Blickwinkel anschauen. Allerdings ist es unfair und deshalb nicht erlaubt, wenn man konkrete Stellungen oder Spielzüge mit Mannschaftskollegen diskutiert. Züge vorsagen gibt eine Menge Ärger, ist natürlich verboten und kann zu einem Protest beim Schiedsrichter führen.

Ansonsten sind längere Abwesenheit nicht zulässig. Dies geht nur mit Genehmigung BEIDER Mannschaftsführer in sehr begründeten Ausnahmefällen!

5.3 Zeitnot

Sollte ein Spieler in Zeitnot geraten z.B hat noch 5 Minuten für 10 Züge sollte er zu seinem Mannschaftsführer gehen, der dann die Züge mitschreibt. Das heißt bei nur noch 5 Minuten und weniger verbleibender Bedenkzeit reicht es aus, wenn der Spieler in Zeitnot Striche macht für seinen Zug und den Zug des Gegners. Sollte der Gegner nicht in Zeitnot sein, ist dieser verpflichtet, ganz normal die Partie mitzuschreiben.

In der Zeitnot muss der Spieler keine Striche machen, kann dann aber kein „Remis“ wegen 3x derselben Stellung reklamieren, außerdem darf ihm keine Information über die Anzahl der gemachten Züge gegeben werden.

Wenn die erforderlichen Züge gemacht worden sind, darf derjenige, der Striche gemacht hat, keinen Hinweis geben, dass die Zeitnot vorbei ist. Nachdem beide Spieler realisiert haben, dass die Zeitnot vorbei ist, sind die Spieler aufzufordern, dass ihre Notation vervollständigen. Die Spieler sind zur Vervollständigung verpflichtet!

Im Zeitnotfall schreibt der Mannschaftsführer auf einem separaten Zettel verdeckt mit, der eigene Spieler darf nicht sehen, ob er die Zeitkontrolle erreicht hat, er muss selbst Striche auf seinem Spielformular machen; ganz wichtig!

Nach der Zeitkontrolle darf dann der Spieler mit Zeitnot die Partie des Gegners abschreiben. Es herrscht übrigens bei allen Mannschaftsspielen Notationspflicht, d.h. es müssen alle Züge - auch diejenigen des Gegners - mitgeschrieben werden, auch Kinder müssen aufschreiben (Eltern können dabei beim Aufschreiben helfen, falls erforderlich).

5.4 Wenn der Gegner sich zum Spielbeginn verspätet

Angenommen am Sonntag findet ein normaler Mannschaftskampf um 14 Uhr statt. Die Gäste kommen aber erst um 14.20 Uhr. Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft kann bereits um 14 Uhr veranlassen, dass die Uhren angestellt werden dürfen, sollte aber auf Fairness möglichst 5 bis maximal 10 Minuten warten.

Bei dem Beispiel Heimspiel Eschborn gibt der Mannschaftsführer ab 14.10 Uhr das Kommando an seine Spieler die Uhren anzustellen. Wer mit weiß spielt macht seinen Zug und drückt die Uhr, die Zeit des Gegners läuft. Spielt ein Eschborner mit Schwarz und sein Gegner ist noch nicht da und der Mannschaftsführer hat die Bretter freigegeben, dann darf er die Uhr drücken, damit läuft die Zeit des Gegners. Sollte ein Spieler oder die Mannschaft bis 15 Uhr an einem Spielsonntag nicht anwesend sein und die Uhr gedrückt haben, hat dieser sofort kampflös verloren, egal was die Uhr anzeigt (z.B. erst um 14.15 Uhr angemacht).

5.5 Remis Angebote

Im Schach ist es erlaubt, seinem Gegner ein Remis Angebot zu machen, das heißt ein Unentschieden vereinbaren. Das geht aber nur unmittelbar nachdem ein Spieler seinen Zug gemacht hat. Dann bietet der Spieler seinem Gegenüber

ein Remis an („Ich biete ein Remis an“). Es ist nützlich, ein eigenes oder gegnerisches Remis-Angebot auf dem Spielformular zu vermerken („R“).

Alle Remis-Gebote müssen mit dem Mannschaftsführer abgestimmt werden.

Bevor der Spieler das Remis ausspricht oder ein Remis annimmt, hat der Spieler seinen Mannschaftsführer darüber zu informieren, ob er ein Remis anbieten darf oder es annimmt. Der Mannschaftsführer entscheidet in Absprache mit dem Spieler, ob er das Remis aussprechen oder annehmen darf. Der Mannschaftsführer kann aber auch auf „weeterspielen“ entscheiden, weil die Mannschaft vielleicht noch eine Chance hat, ein besseres Mannschaftsergebnis zu erreichen.

Der Gegner kann das Remis annehmen, gibt dem Gegner die Hand und sagt o.k. oder einverstanden, dann ist die Partie beendet. Die Uhr wird angehalten und die Mannschaftsführer werden über das Ergebnis informiert.

Reihenfolge: Zug ausführen, Remis anbieten, Uhr drücken

Die Abfrage mit dem Mannschaftsführer erfolgt nicht in der Form, dass man über die Partie spricht, bei der ein Remis abgegeben worden ist!!! Stattdessen ist lediglich der Mannschaftsstand insgesamt zu beurteilen und daraus die Entscheidung über das Remis-Angebot herzuleiten.

5.6 Was ist Remis, was ist Patt?

Remis liegt dann vor, wenn mit dem Gegner ein Remis vereinbart wird. Aber ein Remis kann auch bei dreimaliger Zugwiederholung vorliegen. Das heißt nicht, dass die Spieler dreimal hintereinander den gleichen Zug machen müssen (wäre auch remis), sondern wenn ein Spieler nachweisen kann, dass dreimal die exakt gleiche Stellung mit gleichen Möglichkeiten erreicht wurde. (Nicht z.B. 3x dieselbe Stellung, aber beim 3. Mal besteht kein Rochaderecht oder kein Recht des e.p. Schlagens mehr im Vergleich zu der Stellung beim 1. Mal). Deshalb werden die Partien ja auch aufgeschrieben. Sollte ein Spieler ein Remis infolge Zugwiederholung reklamieren muss er zum Schiedsrichter gehen, der an einem anderen Brett die Partie nachspielt. Er überprüft, ob eine Zugwiederholung vorliegt, dazu werden die Uhren vom Schiedsrichter angehalten.

Die Remis-Reklamation wegen 3x derselben Stellung erfolgt in der Weise: Man führt den Zug, der das 3. Mal zu der Stellung führt NICHT aus, sondern erklärt:

Ich beabsichtige, durch den Zug „xxx“ das 3. Mal dieselbe Stellung herbeizuführen und reklamiere demzufolge „Remis“.

Bei sofortiger Akzeptanz des Gegners ist „Remis“, ansonsten prüft der Mannschaftsführer der Heimmannschaft!

Patt: Ein Patt liegt dann vor, wenn er keinen Zug mehr ausführen kann, ohne dadurch seinen König in ein „Schach“ zu stellen.

Sollte der König nicht mehr ziehen können, ohne im Schach zu stehen (also bedroht zu werden, eine gegnerische Figur zeigt auf seine Richtung) liegt patt vor, welches wie ein Unentschieden 0,5 Punkte für beide Spieler bewertet wird. Schach Matt und Ende der Partie liegt vor, wenn der König im Schach steht und nicht mehr ziehen kann. Das ist der Sinn des Schachspieles überhaupt. Der Spieler der Schach sagt und der gegnerische König kann nicht mehr ziehen, der hat gewonnen, bekommt einen Punkt für seine Mannschaft, der andere Spieler 0 Punkte, diese werden so in die Spielberichtskarte eingetragen!

Nur der Schiedsrichter darf die Uhren anhalten und die 30 Minuten zurückstellen (bei Erreichen von 60 Zügen), sonst Niemand.

5.7 Punktwertung

Ein Sieg gibt 1 Punkt, ein Remis 0,5 Punkte, eine Niederlage 0. Ziel ist es, mit der Mannschaft mehr als die Hälfte der Punkte, bei 8 Spielern 4,5 Punkte zu erreichen. Bei weniger als die Hälfte der Punkte hat die Mannschaft verloren. Deshalb sollte ein Einzelspieler auch immer auf die Mannschaft insgesamt Rücksicht nehmen und nicht nur ein eigenes gutes Ergebnis erreichen. Eine Mannschaft gilt erst als angetreten, wenn mindestens 50% der Spieler der Mannschaft angetreten sind.
Das Endergebnis 3,5:3,5 führt zur Mannschaftswertung 1:1.

6 Am Ende des Mannschaftskampfes

6.1 Rückmeldung der Spielergebnisse nach Spielende

Die Mannschaftskarte muss beim Mannschaftsführer verbleiben.

Die Karten können vom TL angefordert werden.

Sollte die Karte verloren werden, muss unser Verein 50 Euro Strafe zahlen, also gut aufpassen! Dies gilt allerdings nur für Heimspiele. Bei Auswärtsspielen ist der Gastgebende Verein in der Pflicht.

Der Mannschaftsführer meldet alle Ergebnisse seiner Mannschaft per email dem Turnierleiter MTS Bernd Kronenburg (bernd@kronenburg.de) zur Prüfung (der gegebenenfalls noch Ergebnisse korrigiert, wenn falsch aufgestellt wurde), Frank Elpelt zwecks DWZ Auswertung (elpelt@aol.com) und dem Webmaster Oliver Remmert (oliver_remmert@web.de) sowie Pressewart Jan Blumenstein (jan.blumenstein@gmx.net).

In der Spielberichtskarte werden die Ergebnisse vom Mannschaftsführer eingetragen. Die Spieler haben Ihren Mannschaftsführer zu informieren, wie das Spiel ausging. Für einen Sieg trägt man eine 1, für Remis 0,5 zu 0,5, für eine Niederlage eine 0 ein. Kampflöse Partien werden wie folgt in der Spielberichtskarte eingetragen. Entweder mit + für den kampflösen Sieger und -

für den nicht angetretenen Spieler, der kampflös verloren hat. Die Mannschaften müssen mit mindestens 50% Ihrer Spieler antreten, sonst gilt die Partie mit 0 Punkten als sofort verloren, d. h. bei Mannschaften mit 8 Spielern mit mindestens 4, bei 6 mit mindestens 3 und bei fünf auch mit 3 Spielern.

Sollten z.B. in der Kreis-C-Liga nur 2 Spieler einer Mannschaft antreten wird das Ergebnis 0:5 eingetragen, die 2 Spieler brauchen gar nicht mehr zu spielen. Sollten z.B. Bei einer Eschborner Mannschaft an Brett 1 und bei der anderen Mannschaft ein Spieler an Brett 2 fehlen, bitte ich die Mannschaftsführer die Karte **nicht** umzuschreiben.

7 Die Nachanalyse – aus eigenen Fehlern lernen

Natürlich ist die Nachanalyse der gespielten Partie Ehrensache und gleichzeitig die wichtigste Methode, um aus Fehlern zu lernen und die eigene Spielstärke kontinuierlich zu verbessern.

- Mit Hilfe des Schachprogramms „FRITZ“ kann anhand der Spielnotation eine Partie nachgespielt werden. Hierbei sollte die Option „Partie“ -> „Daueranalyse“ ausgewählt werden. In diesem Analyse-Modus berechnet FRITZ für jeden Zug auch alle sinnvollen Alternativ-Züge vor, die der Spieler während der Denkarbeit am Brett vielleicht nicht berücksichtigt hat. Diese Alternativen kann man dann in der Nachanalyse auch noch durchspielen und so mögliche taktische oder positionelle Gesichtspunkte besser erkennen.
- Nachspielen der Partie am nächsten Spielabend
Es ist insbesondere für weniger erfahrene Spieler sinnvoll, die Partie mit einem anderen und mehr erfahrenen Schachfreund am nächsten Spielabend nachzuspielen und über alternative Züge, Varianten, Besonderheiten der Positionen oder auch Fehler und verpasste Möglichkeiten zu sprechen.
- Spielpartien können auch im Rahmen des Theorie-Trainings von Erhard Leimeister als Anschauung für alle Teilnehmer durchgesprochen werden. Anmerkung: Für FRITZ-Benutzer können solche Partien auch gespeichert („Partie speichern“ als Format „PGN-Format“ auswählen) und dann per e-Mail verschickt werden.

8 Die Eltern: wie sie Unterstützung geben können

Besonders für die Mannschaften mit Kindern und Jugendlichen ist eine Unterstützung bei den Mannschaftsspielen jederzeit gerne erwünscht. Was können engagierte Eltern beitragen?

- Termine
Erinnern Sie Ihr Kind an den Spieltermin! Planen Sie die Aktivitäten so,

dass Ihr Kind rechtzeitig zum Spielbeginn am vereinbarten Treffpunkt ist.

- Absagen
Sobald es sich abzeichnet, dass Ihr Kind ein Mannschaftsspiel verpassen sollte (Urlaub, Krankheit oder der Geburtstag der Lieblings-Oma), rufen Sie den Mannschaftsführer oder Frank Elpelt an. Oft können bei rechtzeitiger Abmeldung noch Ersatzspieler aktiviert werden – wenn das aber erst kurz vor Spielbeginn bekannt wird, geht das leider oft schief.
- Fahrten zu Auswärtsspielen
Wenn die Mannschaft in der Ihr Kind spielt, ein Auswärtsspiel hat, sind wir über jede Unterstützung durch PKW-Fahrer dankbar. Wenn Sie den Weg zum auswärtigen Spiellokal nicht kennen, fragen Sie einfach Frank Elpelt oder schauen Sie auf der Homepage im Internet nach (die meisten Vereine sind verlinkt!). Unsere Seite: <http://www.schachclub-eschborn.de>
- Das Schreiben und das Lesen ist nie mein Fall gewesen
Falls Ihr Kind noch keine richtige Übung hat, eine Schachpartie auf dem Spielformular aufzuschreiben, können Sie die Besonderheiten vorher einmal in aller Ruhe üben. Auch wenn es nicht ganz richtig klappt, können Sie als Elternteil während der Partie das Aufschreiben der Spielzüge übernehmen. Still zuschauen (auch wenn es Selbst-Beherrschung fordert, keine Tipps geben - das ist Ehrensache).
- Gut gekämpft und trotzdem verloren?
Motivieren Sie Ihr Kind, eine Sieg- oder Verlustpartie nachzuspielen. Nehmen Sie das Trainings-Angebot von Frank Elpelt (siehe weiter oben: „Nachanalyse“) an. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen und bei einer Niederlage müssen nicht unbedingt Tränen fließen...

9 Und zum Schluss ein Wort zum Sonntag:

Schach ist ein schönes, spannendes und herausfordernde Spiel. Beim Sieg, aber auch bei einer Niederlage bleibt es aber immer noch ein Spiel und die sportliche Fairness dem Gegner gegenüber ist Ehrensache. Auch eine Niederlage ist nicht das Ende der Welt – insbesondere wenn der Gegner nach der „Papierform“, d.h. nach seiner DWZ-Leistungsstärke besser ist als man selbst.

10 Anhang

10.1.1 Telefon-Liste

(wird separat ausgeteilt)

Der Spielbetrieb in der Saison 2007 / 2008
Vereinsnummer 22: SC Eschborn
Schach-MTS-Bezirk-7
Landesverband Hessen LV5

10.1.2 Mannschaftsaufstellungen MTS

Wird separat durch den Turnierleiter Matthias Neumann verteilt.

10.1.3 Landesklasse

1. 57008 SV 1920 Hofheim 3

1. 329 2275- 51 Schwamberger, Martin
2. 009 2113-126 Kaulfuss, Helmut
3. 021 2140-252 Zunker, Reinhard, Dr.
4. 176 1976- 71 Seidel, Jürgen
5. 2018- 37 Glauder, Jan, Dr.
6. 286 1998- 84 Kribben, Johannes
7. 116 1901- 71 Rohs, Peter, Dr.
8. 004 1838-174 Brauner, Rudolf, Dr.

SL: Hofheim-Lorsbach, Gemeindezentrum, Talstr. 2

MF: Dr. Peter Rohs, Kastanienhain 35, 65812 Bad Soden, Tel: 06174-1593,

Mail: Peterrohs@t-online.de

2. 56024 SK 1980 Gernsheim 1

1. *** 2153- 89 Peterson, Emery
2. 111 2080- 49 Knoblauch, Peter
3. 084 2184- 92 Müller, Maximilian
4. 166 1895- 73 Nies, Peter
5. 143 1996- 25 Djondras, Blasko
6. 204 1853- 38 Müller, Pascal
7. *** 1821- 52 Will, Jens
8. 158 1831- 52 Neumann, Martin

SL: Stadthalle Gernsheim, 1.Stock, Georg-Schäfer-Platz, 64579 Gernsheim

MF: Peter Knoblauch, Hähnleiner Straße 22, 64665 Alsbach, Tel.: 06257-

62863, Email: peter.knoblauch@lycos.de

3. 5A003 Sfr. Bürstadt 1

1. 161 2058- 48 Riebel, Werner
2. 172 1965- 65 Bitsch, Torsten
3. 171 1869- 66 Recker, Uwe
4. 075 1861- 34 Fröhlich, Dirk
5. 163 1901- 59 Ziska, Stephan
6. 092 1806- 44 Dexler, Alexander
7. 065 1777- 33 Rothenhefer, Claus
8. 126 1881- 31 Stoehr, Marc

SL: Jugendkulturhaus Schillers, Magnusstrasse 37, 68642 Bürstadt

MF: Dirk Fröhlich, Tel.: 0160/94839050, Mail: Dwdfroehlich@aol.com

4. 56035 SC FK Babenhausen 1994 1

1. 005 2021- 53 Fritsch, Marcus
2. 010 1855- 38 Mohr, Thomas
3. 075 1932-118 Diehm, Alexander
4. 009 1886- 64 Ries, Jutta
5. 021 1740- 25 Wittenberger, Jan
6. 001 1696- 24 Becker, Ralf
7. 079 1798- 67 Dankesreiter, Arne
8. 068 1790- 84 Fischer, Manfred

SL: Eduard-Flanagan-Schule, Bürgermeister Willand Str. (ehem. Poststr.),
64832 Babenhausen

MF: Thomas Mohr, Am Obereichen 19, 64832 Babenhausen, 06073/689035,

1.Mannschaft@Fallender-Koenig.de

5. 57025 SC 1979 Hattersheim 1

1. 160 1930- 24 Pietsch, Klaus

Der Spielbetrieb in der Saison 2007 / 2008

Vereinsnummer 22: SC Eschborn

Schach-MTS-Bezirk-7

Landesverband Hessen LV5

2. 028 1937-102 Rauschenbach, Rainer
 3. 177 1823- 47 Günzler, Richard
 4. 143 1902- 23 Bernhardt, Michael
 5. 092 1765- 59 Lukas, Sebastian
 6. 120 1710- 31 Arnold, Mark
 7. 017 1764- 71 Oswald, Michael
 8. 183 1588- 29 Budde, Michael
- SL: Alter Posthof, Sarcellerstr. 1, 65795 Hattersheim
MF: Michael Bernhardt, keine Adresse angegeben

6. 56011 SK Langen 1

1. 143 2123- 42 Schlapp, Thomas
 2. *** 2072- 64 Keim, Frank
 3. *** 2096- 54 Judas, Sven
 4. 137 1980- 52 Koschinski, Willi, Dr.
 5. *** 2059- 9 Sachse, Günter
 6. 095 1903- 41 Ochmann, Reimund
 7. 069 2013- 46 Schmidt, Andreas
 8. 075 1883- 41 Schmidt, Dieter
- SL: Alte Bachschule, Wilhelm-Leuschner-Platz (Quergebäude am südlichen Ende des großen Parkplatzes an der Stadtkirche), Langen
MF: Thomas Schlapp, An der Hyrchwiese 19, 63329 Egelsbach, Tel.: 06103/731530, Mobil: 0179/9880236, Mail.: thomas@schlapp.name

7. 57003 SC Flörsheim 1921 1

1. 060 2087- 77 Ruppert, Wolfgang
 2. 160 1977- 31 Specht, Christian
 3. 124 1970- 57 Lahr, Marcus
 4. 068 1932- 54 Nuffer, Jürgen
 5. 026 1879- 71 Kuckuk, Heinz-Gerhard
 6. 151 1931- 16 Pölt, Stefan
 7. 181 1796- 13 Wezorke, Stephan
 8. 170 1751- 21 Specht, Thomas
- SL: Stadthalle Flörsheim, Kapellenstrasse, Clubräume 3+4
MF: Markus Lahr, Eisenbahnstrasse 73, 06145 /8214, markus_lahr@yahoo.de

8. 56001 SAbt TEC Darmstadt 1

1. 003 2069- 63 Lehmann, Karl-Heinz, Dr.
 2. 005 2031- 51 Metz, Werner
 3. 055 1927- 67 Nederveld, Dieter
 4. 009 1912- 98 Oechler, Hans-Erich
 5. 049 1873- 88 Braun, Horst, Dr.
 6. 034 1865- 57 Gutjahr, Reiner
 7. 018 1803-102 Storkebaum, Karl-Heinrich, Dr.
 8. 392 1818-107 Storkebaum, Ulrike
- SL: Clubhaus TEC Darmstadt, Traisaerstr. 26, 64287 Darmstadt
MF: Werner Metz, Amselweg 2, 64367 Mühlthal, 06151/148922, wmeth1907@aol.com

9. 57022 SC Eschborn 1974 1

1. 214 2072- 59 Ramlow, Marcus
2. 229 2154-130 Leimeister, Erhard
3. 121 2061- 97 Blumenstein, Jan
4. 1950- 41 Biegel, Thomas
5. 038 1928- 50 Megerlin, Ralf
6. 1891-204 Stock, Jürgen
7. 152 1750- 48 Remmert, Oliver
8. 230 1897- 42 Mößle, Claus, Dr.

Der Spielbetrieb in der Saison 2007 / 2008

Vereinsnummer 22: SC Eschborn

Schach-MTS-Bezirk-7

Landesverband Hessen LV5

SL: Vereinshaus, Alte Jahnschule, Jahnstr.3-Hintereing., 65760 Eschborn

MF: Oliver Remmert, Im Wingertgrund 52, 61449 Steinbach, 0 61 71/7 49 58,
Oliver_Remmert@web.de

10. 5A006 Sfr. Heppenheim 1

1. 039 1954- 29 Schmitt, Peter
2. 175 1942- 85 Daum, Dieter, Dr.
3. 002 1962- 41 Frank, Franz
4. 001 1911- 47 Weil, Erich
5. 131 1877- 48 Mörsfelder, Markus
6. 097 1794- 44 Wagner, Helmut
7. 096 1783- 20 Dudszus, Ulrich
8. 026 1777- 37 Bund, Joachim

SL: Henry-Dunant-Begegnungsstätte, Werlestr.5, 64646 Heppenheim,
Tel.:06252/67531

MF: "Peter Schmitt; Am Hollermorgen 11, 64625 Bensheim ; Tel.:
06251/136910"

Der Spielbetrieb in der Saison 2007 / 2008
Vereinsnummer 22: SC Eschborn
Schach-MTS-Bezirk-7
Landesverband Hessen LV5

10.1.4 Mannschaftsaufstellungen Bezirk A

Wird separat durch den TL Matthias Neumann verteilt.

Der Spielbetrieb in der Saison 2007 / 2008
Vereinsnummer 22: SC Eschborn
Schach-MTS-Bezirk-7
Landesverband Hessen LV5

10.1.5 Mannschaftsaufstellungen Kreis A

Wird separat durch den TL Matthias Neumann verteilt.