

FIDE-Schachregeln, Die Rolle des Schiedsrichters

BEGLEITMATERIAL
ZU DEN LEHRGÄNGEN
FÜR TURNIERLEITER
UND SCHIEDSRICHTER

erstellt von: Ralph Alt, Internationaler Schiedsrichter
Stand: April 2013

Einleitung

Dieses Skriptum stellt eine aus Anlass der vom FIDE-Kongress 2012 in Istanbul beschlossenen Änderungen der FIDE-Regeln erstellte Neuauflage des seit 2006 aufgelegten Skriptums „Regeln des Turnierschachs, Schnellschach und Blitzschach – Die Rolle des Schiedsrichters“ als Begleitmaterial zu den Ausbildungslehrgängen für Schiedsrichter und Turnierleiter dar. Der Aufbau folgt nun nicht mehr der ursprünglichen Gliederung „Vor der Partie – Partiebeginn – laufende Partie – Partieende“, sondern hat die Form eines nach den Artikeln der FIDE-Regeln geordneten Kommentars.

Die Auflage für den Turnierleiterlehrgang des Schach-Be-

zirksverbandes München im April 2013 stellt noch die seit 01.07.2009 geltenden Regeln dar. Auf die Regeländerungen, die am 01.07.2013 in Kraft treten sollen, kann nur hingewiesen werden; das *Presidential Board* der FIDE hat die Beschlüsse des FIDE-Kongresses noch nicht abgesegnet und insbesondere zu mehreren Artikeln Vorbehalte angemeldet. Daher liegt auch noch keine autorisierte deutsche Übersetzung der Neuregelungen vor.

München, April 2013

Ralph Alt

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3	Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge	33
Grundspielregeln		Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)	38
Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels	4	Artikel 10: Endspurtphase	42
Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett	6	Artikel 11: Punkte	46
Artikel 3: Die Gangart der Figuren	7	Artikel 12: Das Verhalten der Spieler	46
Artikel 4: Die Ausführung der Züge	10	Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters	51
Artikel 5: Die Beendigung der Partie	14	Artikel 14: Die FIDE	59
Turnierschachregeln		Anhänge	
Artikel 6: Die Schachuhr	18	A. Schnellschach	59
Artikel 7: Regelverstöße	28	B. Blitzschach	61
		Stichwortverzeichnis	63

Vorwort

Die Schachregeln können weder alle Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, noch können sie alle administrativen Fragen regeln. In Fällen, die nicht durch einen Artikel der Schachregeln genau geklärt sind, sollte es möglich sein, durch das Studium analoger Situationen, die von den Schachregeln erfasst werden, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen. Die Schachregeln setzen voraus, dass Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte dem Schiedsrichter seine Entscheidungsfreiheit nehmen und ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden. Die FIDE

appelliert an alle Schachspieler und Föderationen sich dieser Auffassung anzuschließen.

Eine angeschlossene Föderation hat das Recht, detailliertere Schachregeln einzuführen, vorausgesetzt, dass diese:

- a) in keiner Weise mit den offiziellen Schachregeln der FIDE in Konflikt treten,
- b) nur im Gebiet der betreffenden Föderation Anwendung finden,
- c) weder für Wettkämpfe, Meisterschaften oder Qualifikationsturniere der FIDE, noch für Titel- oder Wertungsturniere der FIDE gelten.

Erläuterungen

1. Systematik der FIDE-Regeln

Die FIDE-Schachregeln („Laws of Chess“) bestehen aus

- den „Grundspielregeln“ (Art. 1 bis 5), die das reine Schachspiel erläutern: Brett, Figuren, Zugmöglichkeiten, Partiebeginn, -verlauf und -ende,
- den „Turnierschachregeln“ (Art. 6 bis 14) über die Bedienung der Uhr, die Notationspflicht, Verfahren bei Remisgründen, die im Zusammenhang mit Uhr und Mitschreibpflicht stehen, Verhalten der Spieler und Pflichten des Schiedsrichters, und
- den Anhängen:
 - A: Schnellschachregeln,
 - B: Blitzschachregeln,
 - C: Notation,
 - D: Endspurtphase ohne Schiedsrichter,
 - E: Partien mit Sehbehinderten,
 - F: Hängepartien
 - G: Glossar

Das Begleitmaterial behandelt zusammen mit den sog. „Grundregeln“ und den „Turnierschachregeln“ (Art. 1 bis 14) die Anhänge A und B (Schnellschach- und Blitzschachregeln). Anhang D wird zusammen mit Art. 10 kommentiert. Auf Anhänge C und E wird bei den einzelnen Artikeln der FIDE-Regeln eingegangen, soweit besondere Abweichungen bestehen. Anhänge F und G (Schach 960, Hängepartien) werden hier nicht kommentiert. Auf den neu eingeführten *Glossar* (An-

hang H) wird hier eingegangen, soweit sich die Definitionen nicht ohnehin aus den Regeln selbst ergeben.

2. Grundsätzliches

Die Schachregeln werden vom Weltschachbund (FIDE) festgelegt. Aktuell (noch) gültig sind die Regeln in der Fassung, wie sie durch Beschluss der Generalversammlung der FIDE im November 2008 in Dresden beschlossen wurde. Die letzten Regeländerungen sind im September 2012 in Istanbul beschlossen worden. Sie werden mit einigen Änderungen, die das *Presidential Board* im Frühjahr 2013 vornehmen wird, am 1. Juli 2013 in Kraft treten. Damit treten sie nach Tz. A-3.2 der DSB-Turnierordnung auch für den Deutschen Schachbund in Kraft.

Soweit im Text Artikel der FIDE-Regeln ohne weiteren Zusatz aufgeführt sind, handelt es sich um die Regeln 2009.

Von den *FIDE-Regeln* zu unterscheiden sind die „Turnierregeln“ (*Rules of Tournament*). Sie gelten für die Durchführung der von der FIDE veranstalteten Turniere und können als Empfehlung für andere Schachturniere angesehen werden.

In den Erläuterungen wird – in Abgrenzung vom Schnellschach und Blitzschach – von „*Turnierschach*“ gesprochen, wenn die Spieler zunächst innerhalb einer festgelegten Zeitspanne eine bestimmte Anzahl von Zügen ausführen müssen oder mehr als 60 Minuten Zeit für die gesamte Partie haben, und uneingeschränkt die Regeln der Art. 1 bis 14 gelten.

Soweit im Text von „*Turnierreglement*“ die Rede ist, wird allgemein eine Turnierordnung oder eine vor Turnierbeginn veröffentlichte Turnierausschreibung gemeint.

3. Verbindlichkeit, Abweichungen

FIDE-Regeln sind grundsätzlich zwingende Regeln, die bei allen Schachturnieren einzuhalten, die bei der FIDE registriert werden, weil sie für die ELO-Zahl ausgewertet werden oder Spieler Titelnormen erwerben können. Dabei ist es gleich-

gültig, ob Turnierorganisation eine Föderation (wie der DSB) ist oder eine von deren Untergliederungen (Landesschachverbände, Unterverbände, Bezirke und Kreise), oder private Turnierveranstalter sind.

Das Vorwort zu den Schachregeln gestattet, „detailliertere Schachregeln“ einzuführen, die aber „in keiner Weise mit den offiziellen Schachregeln der FIDE in Konflikt treten“ dürfen und nicht für Turniere gelten dürfen, die von der FIDE für Titelnormen oder auch nur für die ELO-Zahl ausgewertet werden.

GRUNDSPIELREGELN

Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels

- 1.1 Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die abwechselnd ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, "Schachbrett" genannt, ziehen. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt die Partie. Ein Spieler „ist am Zug“, sobald der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist (siehe Artikel 6.7).
- 1.2 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so „anzugreifen“, dass der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat. Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König „mattgesetzt“

und das Spiel gewonnen. Es ist nicht erlaubt, den eigenen König im Angriff stehen zu lassen, den eigenen König einem Angriff auszusetzen oder den König des Gegners zu schlagen. Der Gegner, dessen König mattgesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.

- 1.3 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen mehr möglich ist, ist das Spiel „remis“ (unentschieden).
-

Erläuterungen

1. Allgemeines

Die Art. 1 bis 3 enthalten die Grundzüge des Schachs.

- Was ist Schach überhaupt?
- Wie sehen das Spielbrett und die Spielfiguren aus?
- Wie ziehen die Figuren auf dem Schachbrett?

2. Neuerungen 2013

Der eher verwirrende Verweis auf Art. 6.7 soll mit der Neuregelung 2013 entfallen.

3. Beginn der Schachpartie (Art. 1.1)

Es gibt zwei Definitionen des *Spielbeginns*, den angesetzten Termin lt. Ausschreibung, und den tatsächlichen Spielbeginn, zu dem der Schiedsrichter das Zeichen zum Start gibt. Genauer hierzu: Artikel 6 Punkt 6.1.

Manche Regelungen stellen auf ein Ereignis „*während der Partie*“ ab (Art. 5.2 c, 7.4 a, 7.5). Ob hierbei auf den angesetzten oder den tatsächlichen Spielbeginn abgestellt wird, hängt von der unterschiedlichen Formulierung und vom Sinn der Regelung ab. Hier muss für die Auslegung oft auf den englischen Text zurückgegriffen werden.

Art. 5.2 c („Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern *während der Partie* getroffene Übereinkunft.“) meint

den tatsächlichen Verlauf der Partie, beginnend mit dem ersten Zug von Weiß und mindestens einem Zug von Schwarz. Denn nach Nr. 5.1 der *Rating Regulations* dürfen nur solche Spiele für die ELO-Zahl ausgewertet werden, in denen jeder Spieler mindestens einen Zug gemacht hat.

Für die Feststellung einer regelwidrigen Stellung (Art. 7.4 a: „Wenn *während einer Partie* festgestellt wird, ...“) gilt der tatsächliche Spielbeginn, aber auch die Phase, in welcher der Schiedsrichter nach Remisreklamation mit der Prüfung des Remisanspruchs beschäftigt ist (vgl. unten Art. 9 Punkt 4.1).

4. Wer ist „am Zug“?

Was „Ausführung des Zuges“ im einzelnen bedeutet, steht in Art. 4. Vor allem bei mehraktigen Zügen (Schlagen, Rochade, Bauernumwandlung) gilt, dass der Gegner erst „am Zug“ ist, wenn der Spieler sämtliche Teilakte des Zuges ausgeführt hat.

Das Drücken der Uhr ist nicht Teil der Ausführung eines Zuges. Es dient dazu, den Zug „vollständig abzuschließen“ (*complete*). Auch vor vollständigen Abschluss des Zuges ist

der Gegner „am Zug“. Siehe unten bei Art. 6 Punkt 7.3.

Ein Spieler, der nicht am Zug ist, hat in der Regel keine Rechte. Dies ist in vielen Regeln auch ausdrücklich niedergelegt (vgl. z.B. Art. 9.2, 9.3, 10.2 und neu 6.2. d). Daher ist bei vielen Reklamation eines Spielers zuerst zu prüfen, ob der reklamierende Spieler am Zug ist.

5. Partieende (Art. 1.2, 1.3)

Die Tatbestände, die eine Partie beenden, sind im einzelnen in Art. 5 aufgeführt, ergänzend auch in Art. 9, 10.

Eine Schachpartie kann nicht zweimal beendet werden; von mehreren möglichen Beendigungstatbeständen kann nur einer die Partie beendet haben, und zwar der zeitlich vorangehende (siehe Art. 5). Es ist für Bewertung und Verlauf einer Schachpartie in der Regel gleichgültig, was nach dem Ende der Schachpartie geschieht. Daher vereinfacht sich oft ein kompliziert scheinendes Problem, wenn man das erste beweisbare Ende der Partie findet.

Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett

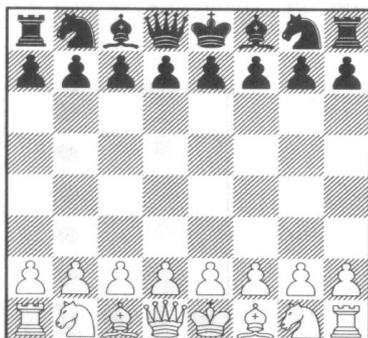
2.1 Das Schachbrett besteht aus einem 8 x 8 Gitter von 64 gleich großen Quadraten, die abwechselnd hell und dunkel sind (die "weißen" und die "schwarzen Felder"). Das Schachbrett wird so zwischen die beiden Spieler

gelegt, dass auf der Seite vor einem Spieler das rechte Eckfeld weiß ist.

2.2 Zu Beginn der Partie hat der eine Spieler 16 helle ("weiße"), der andere 16 dunkle ("schwarze") Figuren. Diese Figuren sind die folgenden:

ein weißer König	mit		als gebräuchlichem Symbol
eine weiße Dame	mit		als gebräuchlichem Symbol
zwei weiße Türme	mit		als gebräuchlichem Symbol
zwei weiße Läufer	mit		als gebräuchlichem Symbol
zwei weiße Springer	mit		als gebräuchlichem Symbol
acht weiße Bauern	mit		als gebräuchlichem Symbol
ein schwarzer König	mit		als gebräuchlichem Symbol
eine schwarze Dame	mit		als gebräuchlichem Symbol
zwei schwarze Türme	mit		als gebräuchlichem Symbol
zwei schwarze Läufer	mit		als gebräuchlichem Symbol
zwei schwarze Springer	mit		als gebräuchlichem Symbol
acht schwarze Bauern	mit		als gebräuchlichem Symbol

2.3 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist die folgende:



2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien", die acht waagerechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum anderen Rand verlaufend, heißt "Diagonale".

Erläuterungen

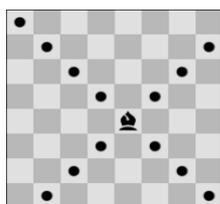
Zu den Fehlern beim Aufstellen des Brettes und einer fehlerhaften, d.h. regelwidrigen Ausgangsstellung der Figuren

siehe Art. 7 Punkt 3.

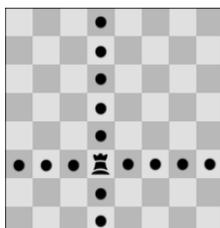
Artikel 3: Die Gangart der Figuren

3.1 Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt. Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld gemäß Artikel 3.2 bis 3.8 schlagen könnte. Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zuge gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde.

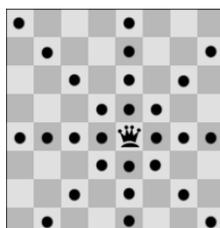
3.2 Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf der er steht.



3.3 Der Turm darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe ziehen, auf der er steht.



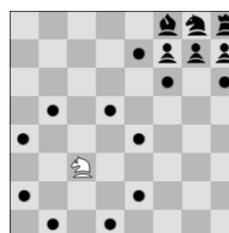
3.4 Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf der sie steht.



3.5 Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischenstehende Figuren hinwegziehen.

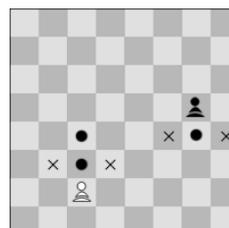
3.6 Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen mit diesem liegen.

3.7 a) Der Bauer darf vorwärts auf das unbesetzte Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen oder

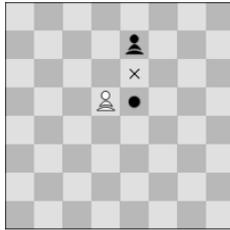


b) in seinem ersten Zug entweder wie unter a) beschrieben ziehen oder um zwei Felder entlang derselben Linie vorrücken, vorausgesetzt, dass beide Felder frei sind, oder

c) auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt.

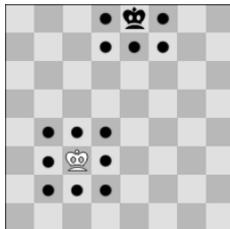


d) Ein Bauer, der ein Feld angreift, das von einem gegnerischen Bauern überschritten worden ist, der von seinem Ursprungsfeld aus in einem Zug um zwei Felder vorgerückt ist, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre. Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird „Schlagen en passant“ genannt.

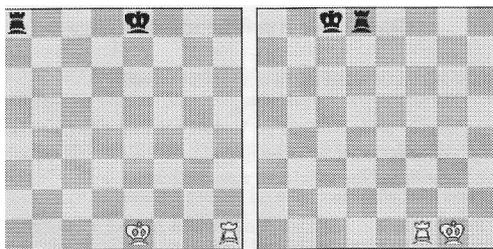


e) Sobald ein Bauer diejenige Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, muss er als Teil desselben Zuges auf demselben Feld gegen eine neue Dame, einen neuen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe ausgetauscht werden. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt, und die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

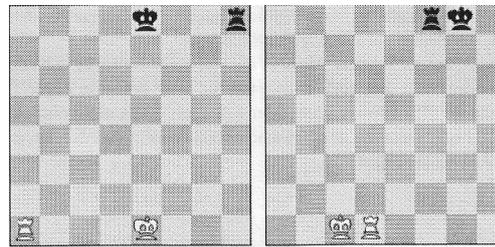
3.8 a) Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen, entweder er zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld, das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird,



oder er "rochiert".



Vor weißer kleiner Rochade Nach weißer kleiner Rochade
Vor schwarzer großer Rochade Nach schw. großer Rochade



vor d. weißen langen Rochade nach der weißen langen R.
vor der schw. kurzen Rochade nach der schw. kurzen R.

Die Rochade ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turmes auf der ersten Reihe des Spielers, der als Königszug gilt und folgendermaßen ausgeführt wird: Der König wird von seinem Ursprungsfeld um zwei Felder in Richtung des Turmes, der auf seinem Ursprungsfeld stehen muss, hin versetzt, dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.

- b) 1) Das Recht zu rochieren ist verloren:
 - a) wenn der König bereits gezogen hat, oder
 - b) mit einem Turm, der bereits gezogen hat.
- 2) Die Rochade ist vorübergehend verhindert,
 - a) wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird,
 - b) wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

3.9 Ein König "steht im Schach", wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden.

Keine Figur darf einen Zug machen, welcher entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.

Erläuterungen

1. Allgemeines

Die Kenntnisse über die Ausführung der Züge kann hier vorausgesetzt werden. Hier gehe ich nur auf die besonderen Fälle der Rochade und der Bauernumwandlung ein.

2. Neuerungen 2013

In Art. 3.7 e) wird klargestellt, dass es gleichgültig ist, ob der Spieler zuerst den Bauern vom Brett nimmt und sodann die umgewandelte Figur auf das entsprechende Feld stellt oder umgekehrt. Die bisher in Art. 4.6 stehende Definition des regelwidrigen Zuges wird Art. 3.10.

3. Der König

Verbotenes Schlagen des Königs kommt häufig im Blitzschach vor. Siehe hierzu Art. 7 Punkt 4.3 (Sonderregelung für Blitzschach).

4. Die Rochade

Zu einer Frage, die aber immer wieder gestellt wird: Die Rochade ist zulässig, solange nur ein Feld bedroht wird, das ausschließlich der Turm besetzt bzw. überschreitet (also a1, b1, h1 bzw. a8, b8, h8).

Steht der König auf einem falschen Ausgangsfeld (zB weil König und Dame beim Aufstellen der Figuren vertauscht worden sind), darf der König nicht rochieren. Im Schnellschach und Blitzschach darf diese Regelwidrigkeit abweichend von Art. 7.1 a nach Abschluss dreier Züge nicht mehr behoben werden (Anhang A4 a, B3 a).

5. Die Bauernumwandlung

Die Umwandlung eines Bauern geht nach Art. 3.7 e, 4.6 c so vor sich, dass der Bauer auf das Umwandlungsfeld gestellt

wird; dann wird er als Bestandteil *desselben* Zuges vom Brett entfernt und durch eine andere Figur der eigenen Farbe – Dame, Turm, Läufer oder Springer – ersetzt. Dabei ist es gleich, ob der Spieler zunächst den Bauern vom Brett nimmt und sodann die Figur, in die der Bauer umgewandelt wird, aufs Umwandlungsfeld stellt, oder umgekehrt zunächst diese hinstellt und sodann den Bauern vom Brett nimmt (ab 2013 ausdrücklich in Art. 3.7 e Satz 4 geregelt). Ausgeführt ist der Zug stets erst, wenn die Umwandlungsfigur steht und losgelassen wurde und der Bauer weg ist.

Regelwidrig ist, den Bauern einzuziehen und die Uhr zu drücken, ohne eine andere Figur hinzustellen und den Bauern vom Brett zu nehmen. Dies ist ein regelwidriger Zug (siehe unten Punkt 6) mit allen sich daraus ergebenden Konsequenzen: Zeitgutschrift oder ggf. Partieverlust nach Art. 7.4 b (neu: 7.5 b), oder im Blitzschach nach Anhang B3 c Satz 2 (neu B4 c Satz 2).

Unzulässig ist es natürlich ebenso, einfach nur „Dame“ zu sagen ohne in eine solche umzuwandeln oder einen umgedrehten Turm hinzustellen und ihn „Dame“ zu nennen.

! Ein umgedrehter Turm ist ein Turm!

Nimmt der Spieler den Bauern vom Ausgangsfeld auf der 7. (bzw. 2.) Reihe weg und stellt die Umwandlungsfigur auf die 8. (bzw. 1.) Reihe, ist dies zwar nicht korrekt, sollte aber nicht wie eine Regelwidrigkeit behandelt werden.

Wenn ein Ersatzstein nicht zur Verfügung steht (meist bei einer zweiten Dame), kann der Spieler den Schiedsrichter zu Hilfe rufen und auch die Schachuhr anhalten (Art. 6.12 b).

6. Der regelwidrige Zug

Ein Zug der nicht den Regeln des Art. 3 entspricht ist regelwidrig (Art. 4.6, neu: Art. 3.10).

Der Begriff des „unmöglichen“ Zuges sollte allmählich aus dem Sprachgebrauch verschwinden.

Artikel 4: Die Ausführung der Züge

- 4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand allein ausgeführt werden.
- 4.2 Vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zum Beispiel durch die Ankündigung "j'adoube" oder "ich korrigiere"), darf der Spieler, der am Zuge ist, eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken.
- 4.3 Berührt der Spieler, der am Zuge ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, absichtlich auf dem Schachbrett
- eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann, oder
 - eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur, die geschlagen werden kann, schlagen oder
 - je eine Figur beider Farben, muss er die gegnerische Figur mit seiner Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Falls nicht eindeutig feststeht, ob die eigene Figur oder die gegnerische zuerst berührt worden ist, gilt die eigene als die zuerst berührte Figur.
- 4.4 Wenn der am Zug befindliche Spieler
- absichtlich seinen König und einen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß ist,
 - absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren, und der Fall wird durch Artikel 4.3.a) geregelt,
 - in der Absicht zu rochieren, seinen König oder König und Turm zugleich berührt, die Rochade aber auf dieser Seite regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade zur anderen Seite einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen,
- einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur endgültig, sobald die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.
- 4.5 Falls keine der berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.
- 4.6 Wenn als regelgemäßer Zug oder Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie in diesem Zug nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Der Zug gilt dann als ausgeführt:
- im Fall des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese loslässt;
 - im Fall der Rochade, sobald der Spieler den Turm auf dem Feld loslässt, welches der König vorher überquerte. Wenn der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf keinen anderen Zug ausführen, als die Rochade auf dieser Seite, vorausgesetzt, diese ist regelgemäß.
 - im Fall der Bauernumwandlung, sobald der Bauer vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat. Wenn der Spieler den Bauern, der das Umwandlungsfeld erreicht, loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf den Bauern nicht mehr auf ein anderes Feld ziehen.
- Der Zug wird als regelgemäß bezeichnet, sofern alle notwendigen Anforderungen von Artikel 3 erfüllt worden sind. Wenn der Zug nicht regelgemäß ist, muss ein anderer Zug unter Berücksichtigung von Artikel 4.5 ausgeführt werden.
- 4.7. Ein Spieler verliert das Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt.

Erläuterungen

1. Allgemeines	11	5. Bindungswirkung bei mehraktigen Zügen (Art. 4.6)	12
2. Neuerungen 2013	11	6. Ausführung der Züge (Art. 4.6)	12
3. Art der Zugausführung (Art. 4.1)	11	7. Rügeverlust (Art. 4.7)	13
4. Berührt – geführt (Art. 4.2 – 4.5)	11	8. Folgen bei Verstößen	13
4.1 Grundsätzliches	11		
4.2 Beteiligung mehrerer Figuren	12		

1. Allgemeines

Art. 4 regelt drei Bereiche:

- Mit welcher Figur muss gezogen werden, wenn eine Figur berührt wird? (Art. 4.2, 4.3)
- Bei mehraktigen Zügen: Wann ist der Spieler an eine bestimmte Zugentscheidung gebunden? (Art. 4.4)
- Wann ist der Zug ausgeführt? (Art. 4.6)

2. Neuerungen 2013

Einfügung in Art. 4.2: „darf *nur* der Spieler“.

In Art. 4.3 und 4.7 soll „absichtliches“ Berühren einer Figur durch „in der Absicht, die Figur zu ziehen oder zu schlagen“ ersetzt werden.

In Art. 4.5 eingefügt: „gemäß Art. 4.3 oder 4.4“.

Art. 4.6 letzter Satz wird nach Art. 3.10 verlegt.

In Art. 4.6 b soll hinzugefügt werden, dass der Spieler jeden beliebigen anderen regelgemäßen Zug ausführen darf, wenn der König keinen anderen regelgemäßen Zug hat.

3. Art der Zugausführung (Art. 4.1)

Für das Turnierschach wird Art. 4.1 ergänzt durch Art. 6.7 b, wonach der Spieler auch die Uhr mit derselben Hand bedienen muss, die den Zug ausgeführt hat.

Besonderheiten bei Partien gegen sehbehinderte Spieler: Hier ist Anhang E2.2-3 zu beachten:

Auf dem Schachbrett des sehbehinderten Spielers zählt eine Figur als "berührt", wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.

Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn der sehbehinderte Spieler seine Figur, mit der er zieht, in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt hat und er den Zug angesagt hat.

Bei einem Schlagen durch den sehbehinderten Spieler muss die geschlagene Figur vom Schachbrett des sehenden Gegners genommen worden sein.

4. Berührt – geführt (Art. 4.2 – 4.5)

4.1 Grundsätzliches

Grundsätzlich muss der Spieler, der am Zug ist, diejenigen Figur ziehen, die er zum Zwecke des Ziehens berührt hat (Art. 4.3 „absichtlich“, neu: „mit der Absicht zu ziehen oder zu schlagen“). Damit sind unbeabsichtigte Berührungen ebenso wenig von dieser Regel erfasst wie künftig das Berühren einer Figur, die ersichtlich nur zurecht gerückt wurde. Die Absicht des Ziehens oder Schlagens fehlt, wenn der Spieler gar nicht am Zug ist. Das kann aber eine Störung sein.

Im Hinblick auf Art. 4.2 trägt allerdings der Spieler, der beim Zurechtrücken nicht „j'adoube“ (oder Ähnliches) sagt, die Beweislast für seine Einlassung, er habe die Figur nicht ziehen bzw. schlagen, sondern nur zurechtrücken wollen. Das ist vor allem beim Blitzschach zu beachten, wo ein Spieler eine Figur in die Hand nimmt, dann die Unsinnigkeit seines Zuges erkennt und sie mit dem Wort „J'adoube“ wieder hinstellt, um einen anderen Zug zu machen.

Das folgenlose Berühren einer Figur zum Zweck des Zurechtrückens („j'adoube“) steht nur dem Spieler zu, der am Zug ist (Art. 4.2) und dessen Uhr läuft (Art. 6.2 d neu). Kann der Spieler mit der berührten Figur keinen regelgerechten Zug ausführen, so muss er mit einer anderen Figur ziehen (Artikel 4.3 b).

Die Berührt-geführt-Regel ist auch anzuwenden, wenn ein Spieler Remis wegen dreimaliger Stellungswiederholung, die er mit einem eigenen Zug herbeiführen will, reklamiert hat (siehe unten Art. 9 Punkt 4.1), sich der Anspruch jedoch als unberechtigt erweist. Er muss dann den angekündigten (und notierten) Zug ausführen (Art. 9.5 b Satz 3). Falls dieser regelwidrig wäre, muss er einen anderen Zug unter Berücksichtigung der Berührt-geführt-Regel so ausführen, als habe er den notierten (rechtswidrigen) Zug ausgeführt.

Besonderheiten bei *Partien gegen sehbehinderte Spieler*: Bei Verwendung eines speziellen Brettes zum Einstecken der Figuren: Der sehbehinderte Spieler führt seinen Zug aus, indem er die zu ziehende Figur aus der Vertiefung, in welcher sie steckt, herauszieht; das setzt die "Berührt-geführt"-Regelung in Lauf, Anhang E2 Nr. 2).

4.2 Beteiligung mehrerer Figuren

Art. 4.3 regelt im einzelnen, welche Figur ziehen muss, wenn an einem Zug mehrere Figuren beteiligt sind. Das gilt für

- das Schlagen,
- die Rochade und
- die Bauernumwandlung.

Das Prinzip ist einfach:

- (1) Was zuerst berührt wird, muss gezogen werden.
- (2) Wenn mehrere Figuren berührt werden und diese berührten Figuren Bestandteil ein und desselben Zuges sein können, muss dieser Zug ausgeführt werden. (siehe aber unten „Bauernumwandlung“)
- (3) Das Verbot regelwidriger Züge geht vor die Einhaltung der Berührt-geführt-Regel.

Schlagen: Siehe im einzelnen Art. 4.3 b, 4.3. c und 4.6 a.

Art. 4.3 c kann Bedeutung erlangen, wenn ein Spieler mit einer gefesselten Figur zieht oder mit dieser eine andere Figur schlägt. Wird z.B. die zuerst oder alleine berührte Dame durch einen Turm oder Läufer gefesselt, muss sie ziehen, diesen ggf. schlagen. Hat der Spieler zuerst (oder alleine) die von der gefesselten Figur geschlagene Figur berührt, muss er – wenn möglich und zulässig – diese mit einer anderen Figur schlagen. Hat der Spieler mit seiner gefesselten Figur die andere Figur geschlagen, ohne dass noch feststellbar ist, welche der beiden er zuerst berührt hat, muss er zunächst mit der gefesselten Figur zu ziehen versuchen (Art. 4.3 c Satz 2).

Rochade: Siehe im einzelnen Art. 4.4.

Für alle diese Fälle gilt, dass der Spieler nur dann rochieren muss, wenn das Rochaderecht nicht vorübergehend oder endgültig verloren ist. Dann muss der Spieler je nach Reihenfolge der Berührungen einen anderen Königs- oder Turmzug ausführen, falls zulässig.

5. Bindungswirkung bei mehraktigen Zügen (Art. 4.4)

Rochade:

- Loslassen des Königs auf g1 oder g8 als Teil der Rochade: Spieler muss kurz rochieren, sofern regelgemäß;

- Loslassen des Königs auf c1 oder c8 als Teil der Rochade: Spieler muss lang rochieren, sofern regelgemäß;
- Loslassen des Königs, der noch rochieren darf, auf einem Feld, das den Feldern e1 bzw. e8 unmittelbar benachbart ist: Der Spieler ist an diesen Königszug gebunden; er darf nicht rochieren.

Zieht ein Spieler Ke1-f2, wobei aber das Feld f2 durch den gegnerischen Se4 bedroht wird, muss der König einen anderen Königszug ausführen, der aber auch eine Rochade sein kann (sofern regelgemäß).

Bauernumwandlung:

- Loslassen des Bauern, der auf die gegnerische Grundreihe gestellt worden ist:

Beispiel: Der Spieler zieht f7-f8 und lässt den Bauern auf f8 los, um jetzt diesen in eine andere Figur umzuwandeln: er darf nicht mehr stattdessen f7xg8 ziehen, um auf g8 umzuwandeln. (steht noch in Art. 4.6 c Satz 2, aber nicht mehr in der Neuregelung.)

- Loslassen der umgewandelten Figur; das Wahlrecht ist verbraucht (Art. 4.4.d).

6. Ausführung der Züge (Art. 4.6)

Ausführung des Zuges bedeutet:

- Die gezogene Figur steht auf dem Zielfeld und wurde losgelassen.
- Bei der Rochade: König *und* Turm sind auf ihren Zielfeldern losgelassen worden. Die Rochade ist nach dem Loslassen des Königs, der ja zuerst bewegt werden muss (Art. 3.8 a ii), noch nicht beendet; der Spieler darf jetzt aber nicht mehr zur anderen Seite rochieren (Art. 4.6 b).
- Beim Schlagen einer Figur muss die geschlagene Figur vom Brett genommen worden (Art. 4.6 a).
- Bei der Umwandlung eines Bauern: die Figur, in die umgewandelt wurde, ist auf das Brett gestellt und losgelassen worden. (Art. 4.6 c). Wurde der Bauer auf seinem Zielfeld auf der gegnerischen Grundreihe losgelassen, ist der Zug noch nicht ausgeführt; der Bauer darf aber nicht mehr auf einem anderen Feld umgewandelt werden.

Ist ein Zug nach dieser Regelung beendet, ist er „ausgeführt“ (englisch: „made“, siehe Art. 1.1 und 6.7 Satz 1, neu 6.2 a), aber noch nicht unbedingt „vollständig abgeschlossen“ (englisch „completed“ (siehe Art. 6 Punkt 7.3).

Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschachpartien: Keine Sonderregelung für die Ausführung von Zügen.

Regelung bei Verwendung eines besonderen Brettes für

Sehbehinderte: Der sehbehinderte Spieler führt seinen Zug aus, indem er die zu ziehende Figur aus der Vertiefung, in welcher sie steckt, herauszieht (das setzt die "Berührt-geführt"-Regelung in Lauf, Anhang E2 Nr. 2) und diese Figur in das Zielfeld einsteckt. Anschließend sagt der Sehbehinderte den ausgeführten Zug so deutlich an, dass sein Gegner dies verstehen kann. Damit ist die Ausführung des Zuges beendet (Anhang E2 Nr. 3).

7. Rügeverlust (Art. 4.7)

Verstößt ein Spieler gegen Art. 4, kann der Gegner Rechte daraus nur herleiten, solange er selbst nicht absichtlich eine Figur berührt hat (Art. 4.7); gemeint ist hier, dass die Absicht, einen Zug auszuführen, erkennbar ist. (Dementsprechend lautet die Regel ab 01.07.2013 wieder: „... sobald er eine Figur berührt mit der Absicht zu ziehen oder zu schlagen“). Eine Ermahnung des Spielers kann gleichwohl auch ohne eine solche Beanstandung des Gegners ausgesprochen werden.

8. Folgen bei Verstößen

Die Hände des Spielers, der nicht am Zug ist, haben an den Figuren grundsätzlich nichts zu suchen. Ein Berühren oder das häufig zu beobachtende Zurechtrücken mehrerer Figuren in der Startphase der Partie kann eine Störung darstellen und muss auf Beschwerde hin (leicht) geahndet werden.

Hat ein Spieler einen unvollständigen Zug gemacht (zB den Bauern auf die gegnerische Grundreihe gestellt, die Umwandlungsfigur nicht aufs Brett gestellt, gleichwohl aber die Uhr gedrückt), handelt es sich um einen regelwidrigen Zug mit allen Folgerungen, die sich nach Art. 7.4 und – für Blitzschach – aus Anhang B ergeben.

Der Schiedsrichter greift bei Verletzung der Berührt-Geführt-Regel von Amts wegen ein. Das ergibt ein Umkehrschluss aus den Schnell- und Blitzschachregeln (Anhang A4 b, B3 a, neu: B4 a). Hat der Gegner allerdings eine Figur zum Zweck des Ziehens berührt (Art. 4.7), läuft die Partie ohne Beanstandung und Korrektur weiter.

Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschachpartien: Der Schiedsrichter greift bei Verletzung der Berührt-geführt-Regel nur auf Reklamation ein (Anhang A4 b, B3 a, neu: B4 a).

Artikel 5: Die Beendigung der Partie

- | | |
|--|--|
| <p>5.1 a) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, regelgemäß war.</p> <p>b) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.</p> <p>5.2 a) Die Partie ist "remis" (unentschieden), wenn der Spieler, der am Zuge ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt "Pattstellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, regelgemäß war .</p> <p>b) Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge von regelgemäßen</p> | <p>Zügen mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt "tote Stellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, regelgemäß war.</p> <p>c) Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft. Damit ist die Partie sofort beendet (siehe Artikel 9.1).</p> <p>d) Die Partie darf remis gegeben werden, falls irgendeine identische Stellung mindestens zum dritten Mal auf dem Schachbrett entstanden ist oder so gleich entstehen wird (siehe Artikel 9.2).</p> <p>e) Die Partie darf remis gegeben werden, falls mindestens die letzten 50 aufeinander folgenden Züge von jedem Spieler gemacht worden sind, ohne dass irgendein Bauer gezogen oder irgendeine Figur geschlagen wurde (siehe Artikel 9.3).</p> |
|--|--|

Erläuterungen

<p>1. Allgemeines 14</p> <p>2. Neuerungen 2013 15</p> <p>3. Partiebeendigung durch Gewinn 15</p> <p>3.1 Matt 15</p> <p>3.2 Aufgabe 15</p> <p>3.3 Zeitüberschreitung 16</p> <p>3.4 Nicht-Erscheinen des Gegners 16</p> <p>3.5 Schiedsrichterentscheid 16</p> <p>4. Partiebeendigung durch Remis 16</p>	<p>4.1 Erreichen einer Stellung oder Figurenkonstellationen, in der kein Zug bzw. kein Matt mehr möglich ist 16</p> <p>4.1.1 Patt 16</p> <p>4.1.2 Tote Stellung 17</p> <p>4.1.3 Fehlendes Mattmaterial 17</p> <p>4.2 Remis auf Reklamation eines Spielers 17</p> <p>4.3 Fallen beider Uhrblättchen in der letzten Zeitphase 17</p> <p>4.4 Schiedsrichterentscheid 17</p>
---	--

1. Allgemeines

Art. 5.1 und 5.2 zählen die meisten Tatbestände auf, die das Ende der Partie herbeiführen.

Die Gewinnatbestände werden ergänzt durch Art. 6.7 (Nicht-erscheinen eines Spielers) und 6.10 (Zeitüberschreitung), die Remisregeln durch Art. 9.6 (fehlendes Mattmaterial), 6.9 (beiderseitiger Blättchenfall) und 10.2 (Endspurtmodus).

Allen Regeln ist gemeinsam, dass eine Turnierpartie beendet ist, wenn einer der Tatbestände – ggf. in Verbindung mit einer Reklamation – verwirklicht wurde.

Alles was nach der Partiebeendigung geschieht, hat keinen Einfluss auf die Partie mehr; ein Grundsatz, der auch bei Prüfungsfragen häufig missachtet wird!

2. Neuerungen 2013

In Art. 5.1 a, 5.2. a und 5.2 b wurde „und den Artikel 4.2 bis einschl. 4.6 entsprach“ hinzugefügt.

3. Partiebeendigung durch Gewinn

Partiegewinn tritt ein durch

- Matt (Art. 5.1 a),
- Aufgabe (Art. 5.1 b),
- Zeitüberschreitung (Art. 6.10),
- Nicht-Erscheinen des Gegners (Art. 6.6) oder
- Schiedsrichterentscheid.

Sonderregelungen für Blitz- und Schnellschach: Alle Regeln gelten auch für Schnellschach- und für Blitzschachpartien. Für die letzteren gibt es den zusätzlichen Verlustgrund des rechtzeitig gerügten regelwidrigen Zuges (siehe unten Anhang B3 c).

3.1 Matt

Bereits Art. 1.2 definiert das „Matt“. Matt beendet die Partie, sobald der Zug, der das Matt herbeiführt, ausgeführt ist, d.h. die Figur losgelassen, die geschlagene Figur vom Brett gestellt, der Bauer umgewandelt worden ist (vgl. oben Art. 4 Punkt 6). Was danach geschieht (Aufgabe, Remisvereinbarung, Zeitüberschreitung), ist ohne Bedeutung, es sei denn, das Matt wäre durch einen regelwidrigen Zug herbeigeführt worden (Art. 5.1 a Satz 2). Das ist eine scheinbare Ausnahme von dem Grundsatz, dass nach Beendigung einer Partie keine regelwidrige Stellung mehr beanstandet werden kann.

? Wie ist folgender Fall zu entscheiden?

In einer Blitzschachpartie mit folgender Ausgangsstellung:

W: Kd5, Th1; S: Kd7, Ta2

hatte sich Weiß über seinen Gegner geärgert, weil dieser ihn über die Zeit heben wollte, und war daher nicht bereit, Remis zu bieten. Anstatt des zu erwartenden Th1-h7, um den schwarzen König auf seine Grundlinie zu drängen, spielte Weiß

1. Th8

worauf Schwarz, der tatsächlich mit Th7 gerechnet hatte,

1. ... Kd8

zog. Es folgte

2. Kd6 #

Der Matt setzende Zug war regelgemäß. Weiß war nicht verpflichtet, den regelwidrigen Zug des Gegners zu rügen. Ein Schiedsrichter, der dies beobachtet haben könnte, hätte nicht von sich aus eingreifen dürfen (Anhang A4 c, B3 a).

Gilt das auch im Turnierschach?

Der Matt setzende Zug muss auch unter Beachtung der Regeln des Art. 4.2 bis 4.6 ausgeführt worden sein; dem Gegner bleibt es also unbenommen, eine Verletzung der Berührt-geführt-Regel zu rügen und auf einem anderen regelgemäßen Zug zu bestehen, sofern der Spieler diese Regeln beim Mattsetzen missachtet hat.

? Was bedeutet der Satz „Matt geht vor Zeit“?

Beispiel: Der Schiedsrichter wird ans Brett gerufen und findet dort sowohl die Mattstellung wie auch das gefallene Blättchen auf der Uhr des mattsetzenden Spielers vor. Beide Spieler streiten sich aber darüber, ob das Blättchen vor oder nach Ausführung des Mattzuges gefallen ist.

Die Lösung ist nicht ein angeblicher Grundsatz: „Matt geht vor Zeit“. Richtig ist: Darauf, wann das Blättchen gefallen ist, kommt es nicht an, sondern auf den Zeitpunkt, in dem das Fallen des Blättchens reklamiert wurde (siehe unten Art. 6 Punkt 8.2). Kann der Spieler, der sich auf Gewinn durch Zeitüberschreitung beruft, beweisen, dass er reklamiert hat, bevor sein Gegner den mattsetzenden Zug ausgeführt hat, bekommt er Recht. In der Regel kann er das aber nicht, so dass der Spieler, dessen Mattzug auf dem Brett ausgeführt ist, gewinnt.

3.2 Aufgabe

Die Aufgabe (vgl. Art. 5.1 b) ist die Erklärung eines Spielers, dass er die Partie für verloren gibt. Die Aufgabe sollte ausdrücklich erklärt werden, wird aber häufig „schlüssig“ erklärt: Handreichen etc. Dabei gibt es sicherlich Handlungsweisen, die eindeutig auszulegen sind wie Umlegen des Königs oder Abstellen der Schachuhr zusammen mit Notierung von „1-0“ oder „0-1“. Jedoch sind weder das Handreichen noch das Abstellen der Schachuhr für sich genommen eine Aufgabe. Sie können ebenso gut auch eine andere Bedeutung haben.



Deshalb hüte ich mich als Schiedsrichter davor, bei einem beobachteten Handreichen auf Grund seiner Stellungseinschätzung zum Ergebnis kommen: „Wird schon Remis / Gewinn gewesen sein“ und ein Resultat einzutragen oder sich von Unbeteiligten ein solches Ergebnis melden zu lassen. Die Spieler sollen persönlich melden.

Die Aufgabe beendet sofort die Partie (Art. 5.1 b). Alles was nach dieser Erklärung geschieht, ist für das Partieergebnis ohne Bedeutung: Reklamation des Blättchenfalls, Feststellung eines regelwidrigen Zuges etc.

Wird allerdings nach der Aufgabe festgestellt, dass beide Spieler gar nicht mehr Matt setzen könnten, ist die Partie Remis, weil mit Ausführung des Zuges, der diese Stellung herbeigeführt hat, die Partie noch vor der Aufgabe beendet worden ist (Art. 5.2 b).

? Wie ist folgender Fall aus der Deutschen Blitzschachmeisterschaft 2012 in Korbach zu entscheiden?

Partiestellung:

W: Kg2, De4, Sf3, Bb4, c5, d4, f2;

S: Kf7, Db7, Sg6, Bc6, e6, f6.

Es geschah

1. Sh4 Sxh4+,

2. Dh7+

und Schwarz streckte angesichts der Drohung Dxb7 dem Gegner die Hand hinüber, die dieser auch ergriff. In diesem Augenblick kam Schwarz zum Bewusstsein, dass der weiße König ja im Schach stehen geblieben war und der Zug 2. Dh7 somit regelwidrig war. Weiß berief sich auf die Verbindlichkeit der Aufgabe.

Wie sollte der hinzugerufene Schiedsrichter entscheiden?

Gewinn für Weiß. Angesichts der Drohung, die ungedeckte Dame auf b7 zu schlagen, bestand kein Zweifel, dass das Handreichen als Aufgabe zu auszulegen war.

Dass eine Partie nicht durch einen regelwidrigen Zug des Gegners beendet werden kann, gilt für solche Beendigungstatbestände, bei denen der Zug die Stellung herbeiführt, welche die Partie beendet: Matt, Patt, fehlende Mattmöglichkeit (Art. 5.1 a, 5.2 a, b). Die Aufgabe beruht auf einer autonomen Entscheidung des Spielers.

3.3 Zeitüberschreitung

Einzelheiten siehe unten Art. 6.9 Punkt 8.3.

3.4 Nicht-Erscheinen des Gegners

Siehe hierzu unten Art. 6.6 Punkt 6.3.

3.5 Schiedsrichterentscheid

Die Art. 12.3. b, 12.8 und 13.4 d (neu: 13.9 e) geben dem Schiedsrichter die Möglichkeit, bei schweren Regelverstößen eine Partie für einen Spieler verloren zu erklären. Art. 13.9 e neu stellt klar, dass der Schiedsrichter auch das Ergebnis des Gegners festsetzt. Entscheidet er auf Partieverlust als Strafe, korrespondiert dies in der Regel mit einem Gewinn des Gegners; bei Remis erhält der Gegner einen halben Punkt. Hat allerdings der Gegner nicht mehr genügend Material, um mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge Matt zu setzen, erhält er nur ein Remis zugesprochen (vgl. Art. 12.3 b Satz 4). Das Ergebnis lautet dann „0 : 0,5“ Siehe auch bei „Zeitüberschreitung“ (Art. 6 Punkt 8.3).

4. Partiebeendigung durch Remis

Gründe für Remis sind:

- Remisvereinbarung (Art. 5.2 c, 9.1, Einzelheiten siehe Art. 9.1 Punkt 3),
- Erreichen einer Stellung oder Figurenkonstellation, in der kein Zug oder kein Matt mehr möglich ist
 - Patt (Art. 5.2.a), s.u. 4.1.1,
 - Tote Stellung (Art. 5.2. b), s.u. 4.1.2,
 - fehlendes Mattmaterial (Art. 5.2 b, 9.6), s.u. 4.1.3,
- Remis auf Reklamation eines Spielers bei
 - Stellungswiederholung (Art. 5.2 d, 9.2, 9.5, Einzelheiten siehe Art. 9 Punkt 4.1, 4.2),
 - Erreichen einer Höchstzügezahl (Art. 5.3 e, 9.3., 9.5, Einzelheiten siehe Art. 9 Punkt 4.1, 4.3),
 - in der Endspurtphase ohne Inkrement nach Art. 10.2 (Einzelheiten siehe Erläuterungen zu Art. 10),
- Fallen beider Uhrblättchen in der letzten Zeitphase (Art. 6.11 b, Einzelheiten siehe Art. 6 Punkt 8.3),
- Schiedsrichterentscheid (siehe oben Punkt 3.5).

Sonderregelungen für Schnellschach- und Blitzschach: Alle Remisgründe gelten auch im Schnellschach- und Blitzschachpartien, mit Ausnahme des Art. 10.2, der nicht im Blitzschach anwendbar ist.

4.1 Erreichen einer Stellung oder Figurenkonstellationen, in der kein Zug bzw. kein Matt mehr möglich ist

4.1.1 Patt

Das Patt, definiert in Art. 5.2 a Satz 1, beendet die Partie, sobald der Zug ausgeführt d.h. die Figur losgelassen, die evtl. geschlagene Figur vom Brett gestellt, der Bauer umgewandelt worden ist (siehe auch oben beim Matt, Punkt 3.1). Was danach geschieht (Aufgabe, Zeitüberschreitung o.ä.), ist ohne Bedeutung, es sei denn, das Patt wäre durch einen regelwidrigen Zug herbeigeführt worden (Art. 5.2 a Satz 3) oder der Gegner reklamiert einen Verstoß gegen die Berührt-geführt-Regeln des Art. 4.2 bis 4.6. Hier gelten die gleichen Grundsätze wie beim Matt.

Auch der Patt setzende Zug muss nur ausgeführt sein, was nach der ab 01.07.2013 klar stellenden Definition in Art. 6.2 a Satz 3 (1) (siehe unten Art. 6 Punkt 7.3) den Zug vollständig abschließt. Es gilt das gleiche wie oben beim Matt ausgeführt.

4.1.2 Tote Stellung

Eine „tote Stellung“ tritt typischerweise auf bei verkeilten Bauernformationen, in welchen den Läufern oder Türmen oder auch der Dame der Weg in das gegnerische Lager, in dem sich der König befindet, versperrt ist. Eine tote Stellung kann auch eine solche sein, die zwingend zu einem Patt führen würde.

Keine tote Stellung ist eine solche, in der sich eine Figur noch opfern kann, oder in der auch ein Bauer noch vorwärts rücken kann, sofern nicht das vor ihm befindliche Feld dauerhaft durch einen gegnerischen Bauer blockiert ist.

Mit Erreichen der Stellung, ab der kein Matt mehr möglich ist, ist die Partie – ebenso wie beim Matt oder Patt – beendet, es sei denn, sie wäre durch einen regelwidrigen Zug herbeigeführt worden (Art. 5.2 b Satz 3) oder der Gegner reklamiert einen Verstoß gegen die Berührt-geführt-Regeln des Art. 4.2 bis 4.6. Es gelten auch hier die gleichen Grundsätze wie beim Matt (siehe oben Punkt 3). Der letzte Zug, der die „tote Stellung“ herbeiführt, muss nur ausgeführt sein, was nach der ab 01.07.2013 klar stellenden Definition in Art. 6.2 a Satz 3 (1) den Zug vollständig abschließt (siehe oben beim Matt).

4.1.3 Fehlendes Mattmaterial

Unter die Beendigungstatbestände des Art. 5.2 b Satz 1 fallen auch solche nach Art. 9.6, wonach eine Partie Remis ist, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher heraus ein Matt durch keine erdenkliche (nicht unbedingt sinnvolle) Folge von regelgemäßen Zügen erreichbar ist. Diese Regelung entstand aus einer früheren Regelung, in der definiert war, bei welchen Figurenkonstellationen eine Partie Remis ist. Das waren König gegen König, König gegen Springer, König gegen König + Läufer und König + Läufer gegen König + Läufer, wenn beide Läufer auf Diagonalen derselben Farbe zogen. Neben Art. 5.2 b Satz 1 hat Art. 9.6 keine eigenständige Bedeutung mehr; er fällt ebenso unter „tote Stellung“ wie ein halb volles Brett, bei dem keine Figur mehr angegriffen werden kann.

Art. 9.6. korrespondiert noch mit ähnlichen Regelungen, wo-

nach ein Spieler trotz Vorliegens eines Gewinnatbestandes nicht gewinnen kann, weil er selbst nicht genügend Material hat, um den Gegner mit irgendeiner regelgemäßen Folge von Zügen Matt zu setzen (z.B. Art. 6.9 Satz 2 für Zeitüberschreitung, Art. 12.3 b für Schiedsrichterentscheidungen).

Der letzte Zug, der die Stellung, in der kein Matt mehr möglich ist, herbeiführt, muss nur ausgeführt sein, was nach der ab 01.07.2013 klar stellenden Definition in Art. 6.2 a Satz 3 (1) den Zug vollständig abschließt (siehe oben beim Matt). Er muss natürlich auch regelgemäß sein und darf nicht unter Verletzung der Berührt-geführt-Regel des Art. 4.2 bis 4.6 ausgeführt worden sein.

4.2 Remis auf Reklamation eines Spielers

Hierunter fallen die dreimalige Stellungswiederholung (Art. 9.2), das Remis nach der 50 Züge-Regel (Art. 9.3) und das Remis in der Endspurtphase (Art. 10.2). Hier werden in Art. 9.5 und Art. 10.2 Verfahrensregeln statuiert, die im Zusammenhang mit der Bedienung der Schachuhr (Art. 6) und der Mitschreibpflicht (Art. 8) stehen, weshalb sie erst nach diesen Regelungen behandelt werden. Einzelheiten siehe Erläuterungen zu Art. 9.2 bis 9.5 und 10.2.

4.3 Fallen beider Uhrblättchen in der letzten Zeitphase

Dieser Remisgrund steht im Zusammenhang mit der Bedienung der Schachuhr (Art. 6) und ist deshalb in Art. 6.11 b geregelt. Einzelheiten siehe Art. 6 Punkt 8.3.

4.4 Schiedsrichterentscheid

In den Fällen, in denen der Schiedsrichter eine Partie aus disziplinarischen Gründen für verloren erklärt, kann das Ergebnis des Gegners Remis gewertet werden: Art. 7.4 b (neu 7.5 b) bei dreimaliger Regelwidrigkeit und Art. 12.3 b für elektronische Kommunikationsgeräte (siehe oben Punkt 3.5). Zum fehlenden Mattpotenzial siehe die Ausführungen zum Gewinn durch Zeitüberschreitung Art. 6 Punkt 8.3.

TURNIERSCHACHREGELN

Artikel 6: Die Schachuhr

- 6.1 Eine „Schachuhr“ ist eine Uhr mit zwei Zeitanzeigen, die so miteinander verbunden sind, dass zu gleicher Zeit nur eine von ihnen laufen kann. „Uhr“ bedeutet in den Schachregeln jeweils eine der beiden Zeitanzeigen. Jede Zeitanzeige hat ein „Fallblättchen“. Das Fallen des „Fallblättchens“ bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.
- 6.2 a) Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode ausführen, und / oder es darf ihm pro Zug eine zusätzliche Bedenkzeit zugeteilt werden. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.
- b) Die Zeit, die ein Spieler in einer Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet, außer im Aufschub-Modus. Im Aufschub-Modus erhalten beide Spieler eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist.
- 6.3 Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.3.a) überprüft werden.
- 6.4 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo die Schachuhr zu stehen kommt.
- 6.5 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.
- 6.6 a) Jeder Spieler, der erst nach dem Spielbeginn am Schachbrett erscheint, verliert die Partie. Die Wartezeit beträgt somit 0 Minuten. Das Turnierreglement kann etwas anderes bestimmen.
- b) Wenn das Turnierreglement eine andere Wartezeit bestimmt, gilt folgendes: Falls zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.7 a) Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die seines Gegners in Gang. Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr anzuhalten. Sein Zug gilt als nicht vollständig abgeschlossen, solange er das nicht getan hat, es sei denn, der ausgeführte Zug hat die Partie beendet (siehe Artikel 5.1a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c und 9.6).
- Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Anhalten der eigenen und dem Ingangsetzen der gegnerischen Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.
- b) Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand anhalten, mit der er seinen Zug gemacht hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über dem Knopf zu behalten.
- c) Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben oder umzuwerfen. Unangemessenes Umgehen mit der Uhr wird gemäß Artikel 13.4 bestraft.
- d) Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der vom Schiedsrichter genehmigt werden muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst.
- 6.8 Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.
- 6.9 Außer in den Fällen, die durch die Artikel 5.1.a), 5.1.b), 5.2 a), b) oder c) erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers

Artikel 6: Die Schachuhr

- durch eine beliebige Folge von regelgemäßen Zügen matt zu setzen.
- 6.10 a) Jede Anzeige auf der Schachuhr ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel an der Uhr vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss ersetzt werden. Der Schiedsrichter ersetzt die Uhr und bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.
- b) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren unrichtig war, muss einer der Spieler oder der Schiedsrichter sofort die Uhren anhalten. Der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und die Zeiten und den Zugzähler anpassen. Er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen.
- 6.11 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst,
- a) wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode außer der letzten geschieht,
- b) ist die Partie remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in welcher alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.
- 6.12 a) Wenn die Partie unterbrochen werden muss, werden die Uhren vom Schiedsrichter angehalten.
- b) Ein Spieler darf die Uhren nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.
- c) In beiden Fällen entscheidet der Schiedsrichter, wann die Partie wieder aufgenommen werden muss.
- d) Wenn ein Spieler die Uhren anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es offensichtlich keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Uhren anzuhalten, wird er gemäß Artikel 13.d bestraft.
- 6.13 Wenn die Figuren infolge eines Regelverstoßes oder aus anderen Gründen in eine vorangegangene Stellung zurückversetzt werden müssen, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Uhren zu stellen sind. Er berichtigt auch, falls nötig, den Zugzähler der Uhr.
- 6.14 Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationstafeln, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die die Züge und die Anzahl der gespielten Züge zeigen, sowie die Uhren, die auch die Zügezahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt. Jedoch darf ein Spieler einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.

Erläuterungen

1.	Allgemeines	20	7.1	Die korrekte Bedienung der Schachuhr (Art. 6.7)	23
2.	Neuerungen 2013	20	7.2	Der Assistent des Spielers (Art. 6.7 d)	24
3.	Die Schachuhr	20	7.3	Der vollständige Abschluss des Zuges (Art. 6.7 a)	24
4.	Die Bedenkzeiten	20	7.4	Die mangelhaft oder fehlerhaft eingestellte Schachuhr (Art. 6.10)	24
5.	Vor Partiebeginn: Aufstellung und Einstellung der Schachuhren.....	21	7.5	Die Partieunterbrechung (Art. 6.12)	25
6.	Der Partiebeginn	21	8.	Partieende nach Blättchenfall	25
6.1	Wettkampfbeginn (Art. 6.5)	21	8.1	Bedeutung des Blättchenfalls	25
6.2	Erscheinen am Brett	21	8.2	Feststellung des Blättchenfalls (Art. 6.8)	26
6.3	Die Wartezeit (Art. 6 a)	22	8.3	Spielergebnis nach Blättchenfall (Art. 6.9, 6.11)	26
6.4	Unvorhergesehene Umstände	23			
7.	Die laufende Partie	23			

1. Allgemeines

Art. 6 ist der nach Art. 3 umfangreichste Abschnitt. Er regelt Ausstattung und Bedienung der Schachuhr sowie die Folgerungen, die sich aus dem „Fallen des Blättchens“ bzw. dem Ablauf der im Turnierreglement vorgesehenen Spielzeit ergeben.

2. Neuerungen 2013

Hier werden in Art. 6.1 die Begriffe „Schachuhr“ und „Uhr“, was ja nur jeweils eine der beiden Zeitanzeigen meint, noch klarer getrennt. In Konsequenz wird an zahlreichen Stellen der Begriff „Uhren“ („*clocks*“, was beide Zeitanzeigen meint) durch „Schachuhr“ („*chessclock*“) ersetzt, wo es darum geht, dass ein Spieler oder der Schiedsrichter beide Uhren, also „die Schachuhr“ anhält.

Beispiel: Art. 6.12. b: alte Regel: „darf die Uhren nur anhalten“ („*shall stop the clocks*“), neue Regel: „darf die Schachuhr nur anhalten“ („*shall stop the chessclock*“); siehe auch Artikel 6.10 a, 6.12 a und b, 7.4, 8.5/6 a, 9.5, 10.2, Anhang A4 d.2.

Ebenso wird die Definition des „Drückens der Uhr“ in Art. 6.2 a eingeführt: alt: „Während der Partie hält jeder Spieler ... seine eigene Uhr an und setzt die seines Gegners in Gang ...“ – neu: „das heißt, er „drückt“ die Uhr.“ Die Bezeichnung des Anhaltens der eigenen Uhr und des gleichzeitigen Ingangsetzens der Uhr des Gegners als „Drücken der Uhr“ ersetzt in zahlreichen anderen Regelungen das „Anhalten“ der Schachuhr. Beispiel: Art. 9.1 b (1): „und bevor er seine Uhr angehalten und die seines Gegners in Gang gesetzt hat“ („*and before stopping his clock and starting the opponent's clock*“) – neu: „und bevor er seine Uhr gedrückt hat“ („*and before pressing his clock*“). Entsprechendes findet sich auch in Art. 6.2 a Satz 4 und 5, 6.2 b und c, 9.1 b (1), Anhang A4 c), B4 c.

Die Neuregelung nimmt eine sinnvolle Neugliederung des gesamten Artikels vor: Die Vorschriften über die Bedienung der Schachuhr wandern von Art. 6.7 an die zweite Position vor. Zugleich wird hier eine Neudefinition der „vollständigen Ausführung“ eines Zuges vorgenommen (siehe unten Punkt 7.3).

Wie auch in der DSB-Turnierordnung soll dem Art. 6.7 über die Wartezeit und der Folge von deren Verletzung durch verspätetes Erscheinen ein Satz beigefügt werden: „außer der Schiedsrichter entscheidet auf Grund nicht vorhergesehener Umstände, den Start der Runde zu verschieben.“

Art. 6.10 a: Die Uhr muss *durch den Schiedsrichter* ersetzt werden. Er hat ein Ermessen bei der Neu-Einstellung der Bedenkzeit auf der Uhr, nicht aber – sofern aktiviert – beim Zügezähler.

Art. 6.12 c. „In jedem Fall entscheidet der Schiedsrichter, wann die Partie wieder aufgenommen werden muss.“

3. Die Schachuhr (Art. 6.1)

Als „Schachuhr“ bezeichnen die Regeln die Gesamtheit des Zeitmessgeräts, als einzelne Uhr hingegen nur die einzelne Zeitanzeige, welche die Bedenkzeit des einzelnen Spielers anzeigt. Dies stellt nunmehr die neue Definition in Art. 6.1 klar.

Sehbehinderte Spieler benutzen entweder eine mechanische Uhr ohne Uhrglas, die ihnen ein Er tasten der Zeigerstellung ermöglicht, oder bei der Benutzung einer elektronischen Schachuhr ein elektronisches Zusatzgerät, das ihnen auf Anforderung die Bedenkzeit und – je nach Uhreneinstellung – die Zügezahl mitteilt (Anhang E.8 e neu)

4. Die Bedenkzeiten

Mögliche Bedenkzeitvarianten sind:

Endspurtmodus (vgl. Art. 10.1):

Dieser Modus wird im Glossar definiert als ein Bedenkzeit-Modus, bei welchem ein Spieler eine unbegrenzte Anzahl von Zügen in einer endlichen Zeitspanne ausführen muss.

Fischer-Bedenkzeit:

Sie ist dadurch gekennzeichnet, dass jeder Spieler pro Zug einen Zeitzuschlag (häufig 30 Sekunden) erhält. In der Regel (so vor allem die Schach-Bundesligen) wird der Zeitzuschlag („Inkrement“) von Anfang an gegeben. Bei einigen Turnieren (z.B. Dortmunder Schachtage) wird der Zeitzuschlag erst nach der ersten Zeitkontrolle gegeben.

Am meisten sind folgende Bedenkzeitvarianten verbreitet:

- „kurz“: 90 Minuten für 40 Züge, sodann 30 Minuten für den Rest der Partie, und 30 Sekunden je Zug von Beginn an,
- „lang“: 100 Minuten für 40 Züge, sodann eine Zusatzbedenkzeit von 50 Minuten, sodann eine weitere Zusatzbedenkzeit von 30 Minuten für den Rest der Partie, und 30 Sekunden je Zug von Beginn an.

Bronstein-Modus (*Aufschub-Modus*, *delay mode*): Beide Spieler erhalten eine zugewiesene „Hauptbedenkzeit“. Jeder Spieler erhält auch eine feste Zusatzbedenkzeit („*fixed extra time*“) mit jedem Zug. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit beginnt erst mit dem Verbrauch der Zusatzbedenkzeit. Verbraucht der Spieler nicht die gesamte Zusatzbedenkzeit, ändert sich nichts an der Hauptbedenkzeit; insbes. wird die nicht verbrauchte Zusatzbedenkzeit nicht der Hauptbedenkzeit zugeschlagen; sie verfällt. (Definition aus dem Glossar). Die-

se Bedenkzeit wird wegen ihrer geringen Verbreitung in Art. 8.6 neu nicht mehr erwähnt, sondern nur noch im Anhang H (Glossar)

Soll das Turnier der Auswertung für die ELO-Zahl oder für den Erwerb von Titelnormen dienen, müssen Mindestbedenkzeiten beachtet werden (siehe Skriptum „Wertungen ...“).

Zu den für *Schnellschach* und *Blitzschach* möglichen Bedenkzeiten siehe unten Anhang A Punkt 1.

5. Vor Partiebeginn: Aufstellung und Einstellung der Schachuhren

Die Turnierschachregeln kennen keine Regelung über die Aufstellung der Schachuhr. Die Position der Schachuhr bestimmt der Schiedsrichter (Art. 6.4, neu: 6.5). Er wird sie in der Regel so ausrichten, dass er den größtmöglichen Überblick behält. Dabei hat sich bei Einzelturnieren eingebürgert, die Bretter so zu drehen, dass die Schachuhr rechts von Schwarz steht. Bei Mannschaftskämpfen wird man hierauf nicht achten, sondern eher alle Spieler einer Mannschaft auf eine Seite setzen.

Es gibt keine Regel, die es einem Spieler erlaubt, die Schachuhr auf die von ihm gewünschte Seite zu stellen. Bei körperbehinderten Spielern wird man auf deren Wünsche Rücksicht nehmen (vgl. Art. 13.2 Satz 3 neu und unten Punkt 3.3 zu Art. 13); hier kann man durch Drehen des Brettes die gewünschte Position der Schachuhr beibehalten. Rechts- oder Linkshänder zu sein, ist keine Behinderung.

Für mechanische Schachuhren gilt: Alle Uhren sollten auf dieselbe Anfangszeit eingestellt werden; und zwar möglichst so, dass um 6.00 Uhr die erste Zeitkontrolle ist. Alle Uhren müssen einheitlich eingestellt werden. Ist eine Schachuhr abweichend eingestellt, muss der Schiedsrichter das korrigieren. Es ist nicht erforderlich, die Uhren auf eine Minute vor dieser Anfangsstellung zu stellen.

! Der Schiedsrichter muss unbedingt mit der Handhabung der eingesetzten elektronischen Schachuhren vertraut sein!

Das umfasst:

- Kenntnis der Ersteinstellung,
- Abstellen und Wiederanstellen der Uhren,
- Zeitkorrekturen der Uhren,
- Anzeige des Blättchenfalls,
- Anzeige schwacher Batterieleistung.

Verantwortlich für die Einstellung der Uhren ist der Schieds-

richter. Diese Verpflichtung ergibt sich aus Art. 13.1, 13.2 und kann deshalb nicht auf den Turnierorganisator abgewälzt werden. Selbstverständlich muss der Schiedsrichter die vom Ausrichter bereitgestellten und schon eingestellten Uhren überprüfen. Die Anzeige alleine gibt keine ausreichenden Hinweise auf die korrekte Einstellung. Er sollte sich auch nicht auf Auskünfte des Ausrichters verlassen.

☞ Beim Einsatz bei einem Mannschaftskampf empfiehlt sich, vorher beim Heimverein nachzufragen, welche Schachuhren er einsetzt, um sich auf deren Handhabung vorzubereiten.

Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschach: Keine Sonderregel!

6. Der Partiebeginn (Art. 6.5, 6.6)

6.1 Wettkampfbeginn (Art. 6.5)

Der Schiedsrichter bestimmt, wenn der Wettkampf beginnt. Dies ist grundsätzlich „der für den Partiebeginn festgesetzte Zeitpunkt“, der sich aus dem Turnierreglement ergibt. Der Wettkampfbeginn kann sich u.U. verschieben, zB weil noch nicht alle Begrüßungsreden gehalten oder noch nicht alle notwendigen Hinweise gegeben worden sind. Ein Aufschub des Spielbeginns wegen Fehlens einer oder mehrerer Teilnehmer kann nur in Ausnahmefällen in Betracht kommen. Siehe hierzu unten Punkt 6.3 „Wartezeit“.

Die Regelung in Art. 6.5 (neu: 6.6) folgt zwingend aus Art. 1.1, wonach der Spieler mit den weißen Figuren als Erster am Zug ist.

Wer die Uhr in Gang setzt, ist nicht geregelt; dies kann der Schiedsrichter oder einer der beiden Spieler sein. Der Schiedsrichter wird jedenfalls immer unmittelbar nach Spielbeginn überprüfen, ob auch sämtliche Uhren laufen.

6.2 Erscheinen am Brett

Die FIDE-Regeln definieren nicht näher, was „am Brett erscheinen“ (englisch: „... *who arrives at the chessboard*“) bedeutet. Der Spieler muss einerseits nicht am Brett sitzen; andererseits muss jedoch eine Verbindung zwischen Brett und Spieler bestehen. Der Schiedsrichter muss den Spieler als anwesend registrieren.

Die Schiedsrichter-Kommission des DSB hat am 05.01.2013 ihre Auslegungsrichtlinien dahin ergänzt, dass der Spieler *im Spielbereich* sein muss. „Spielbereich“ ist der Teil des Turnierareals, in dem die Partien gespielt werden (Art. 12.2 neu). Dabei geht man davon aus, dass der Schiedsrichter sich im kritischen Zeitbereich im Spielbereich aufhält, um ggf. den Gewinn festzustellen.

? *Wie ist folgender Fall zu entscheiden?*

Ein Mannschaftswettkampf der 2. Schach-Bundesliga wird pünktlich um 11:00h vom Schiedsrichter begonnen. Nach der Turnierausschreibung beträgt die Wartezeit 30 Minuten. Es fehlen bei beiden Mannschaften noch Spieler: bei Mannschaft A die an Brett 4 und 5 nominierten Spieler, bei Mannschaft B die an Brett 5 und 6 nominierten Spieler. Alle vier Spieler betreten um 11:25h den Spielsaal und setzen sich an die freien Bretter, je auf der Seite ihrer Mannschaft, allerdings in der Eile falsch: A5 an Brett 4, A4 an Brett 5, B6 an Brett 5 und B5 an Brett 6. Um 11:45h bemerkt der SR, dass die Spieler falsch sitzen. Die Partien an den Brettern 4, 5 und 6 werden auf Anordnung des Schiedsrichters abgebrochen, weil die Spieler beim Ende der Wartezeit nicht an ihren Brettern gewesen seien. An allen übrigen Brettern wird Remis gespielt. Er trägt als Gesamtergebnis des Wettkampfes ein:

1. 1/2, 2. 1/2, 3. 1/2, 4. 0-1 Kl., 5. 0-0 Kl., 6. 1-0 Kl., 7. 1/2, 8. 1/2. Gesamt: 1:1

1. Ist die Ergebnismeldung richtig?

2. Beide Mannschaften legen gegen die Wertung Protest ein. werden die Proteste Erfolg haben?

3. Was wird der Turnierleiter entscheiden?

Frage 1: Das Gesamtergebnis hätte mit "0:0" gemeldet werden müssen, weil beide Mannschaften weniger als 4 Punkte haben. Siehe Tz. A-8.2 DSB-Turnierordnung.

Frage 2: Beide Proteste werden erfolgreich sein.

Die verspätet erschienenen Spieler sind noch vor Ablauf der Wartezeit am Brett erschienen, denn sie waren im Spielbereich. Dass sie dann an falschen Brettern zu spielen begonnen haben, spielt keine Rolle.

Nach dem Turnierreglement der Bundesliga sind die verspätet erschienenen Spieler so zu behandeln, als wären sie auf den Brettern nominiert worden, auf denen sie tatsächlich ihre Partien begonnen haben (siehe unten Artikel 7 Punkt 3.5). Die Spieler A5 und B6 hätten an den Brettern 4 bzw. 5 durchaus nominiert werden dürfen. Lediglich Spieler A4 und B5 sitzen hinter einem Spieler mit höherer Meldenummer und sind daher zu nullen.

Frage 3: Der Spielleiter wird den gesamten Wettkampf neu ansetzen, weil die frühen Partieabbrüche mitentscheidend für die übrigen Brettergebnisse sein können.

? *Wie würden Sie folgenden Fall lösen?*

Angesetzter Spielbeginn: 11:00 Uhr. Wartezeit lt. Reglement: 30 Minuten.

Spielsaal war ein Raum in einem Obergeschoß eines Rathauses. Da im gesamten Gebäude Rauchverbot herrschte, war der Bereich unmittelbar vor dem Eingang im Erdge-

schoß Teil des Turnierareals (zum Begriff siehe Art. 12.2).

Um 11:07h erklärte der Schiedsrichter den Wettkampfbeginn und stellte sodann alle Schachuhren an.

Da der Mannschaftsführer der Gastmannschaft den Schiedsrichter darauf hingewiesen hatte, dass sein Spieler A wegen einer Zugverspätung möglicherweise erst um oder nach 11:30h den Spielort erreichen könne, begab sich der Schiedsrichter um 11:30h nach unten zum Eingang.

Um 11:37h fuhr der Spieler A. der Gastmannschaft mit dem Taxi vor dem Rathaus vor, bezahlte das Taxi und begab sich sodann in den im Obergeschoß liegenden Spielsaal, wo er um 11:39h ankam, sich auszog, ans Brett setzte und nach etwas einer Minute seinen ersten Zug ausführte.

Der Mannschaftsführer des Heimvereins begehrt den Punkt für seinen Spieler.

? *Noch ein Fall, der an die Schiedsrichter-Kommission herangetragen wurde:*

Der Mannschaftsführer erklärt dem Schiedsrichter, dass sein an Brett 1 nominiertes Spieler nicht erscheinen wird, sondern nur eingetragen wird. Nach dieser Erklärung des Mannschaftsführers, erklärte der Schiedsrichter dem an Brett 1 nominierten Spieler erschienenen Spieler, dass er kampflös gewonnen habe und er weder die Uhr in Gang setzen noch einen Zug ausführen müsse.

War dieses Verhalten des Schiedsrichters korrekt?

Was wäre, wenn innerhalb der Wartezeit der gegnerische Spieler doch noch erschienen und spielen wollte?

6.3 Die Wartezeit (Art. 6.6 a)

Die FIDE-Regeln enthalten seit 2009 in Art. 6.6 a (neu: 6.7 a) den Grundsatz, dass der Spieler pünktlich bei Spielbeginn am Schachbrett zu erscheinen hat.

Was geschieht, wenn einer oder mehrere Spieler (oder auch beide Spieler einer Partie) bei Wettkampfbeginn fehlen, also nicht am Schachbrett erschienen ist, regelt Art. 6.6 (neu: 6.7). Dabei kommt es zunächst darauf an, was in der Turnierordnung oder in der Ausschreibung steht, insbesondere, ob dort eine „Wartezeit“ (oft auch „Karenzzeit“ genannt) vorgesehen ist oder nicht.

Ist keine Wartezeit eingeräumt, so gilt nach Art. 6.6 a Satz 1 (neu: 6.7 a Satz 1), dass der abwesende Spieler die Partie verliert, mit Gewinn für den Anwesenden. Fehlen beide, so ist das Ergebnis – – –.

Was das Turnierreglement „anders bestimmen“ kann (Artikel 6.6 a Satz 3), ist nicht näher eingegrenzt. Die Neuregelung ist hier klarer: „Das Turnierreglement kann eine andere Wartezeit bestimmen.“ Damit sind zB Regelungen, welche

die Verspätung ausschließlich mit einer Geldbuße ahnden wollen, nicht erlaubt.

Ist der Spieler nicht bis zum Ablauf der Wartezeit am Brett erschienen, verliert er die Partie mit Gewinn für den Anwesenden. Entgegen der vor 2009 geltenden Regelung kommt es auf den tatsächlichen, nicht auf den im Reglement vorgesehenen Spielbeginn an.

Die Verbände in Deutschland haben unterschiedliche Wartezeiten 1. und 2. Schach-Bundesliga, Deutsche Schach-Pokalmeisterschaften für Mannschaften: 30 Minuten, Oberligen: unterschiedlich 30 oder 60 Minuten, Deutsche Schachmeisterschaften: in der Regel 0 Minuten, jedenfalls, wenn die Unterbringung im selben Haus oder in naher Umgebung erfolgt.

Enthalten die Turnierregeln eine Wartezeit und hat der Schiedsrichter nicht aus besonderen Gründen den Spielbeginn hinausgeschoben, dann gilt für die Frage, wer wann „am Zug“ ist, folgendes:

- ! WICHTIG, weil alle deutschen Mannschaftsligen eine Wartezeit kennen!
- Steht die Paarung fest, so ist Weiß am Zug. Die Uhr läuft gegen Weiß (Art. 6.5, neu: 6.6). Der anwesende Weiß-Spieler muss auch bei Abwesenheit von Schwarz seinen Zug auf dem Brett ausführen und die Uhr drücken. Eine „verdeckte“ Zugabgabe gibt es nicht.
- Kommen beide Spieler zu spät, dann hat Weiß die zunächst die gegen ihn abgelaufene Bedenkzeit hinzunehmen; Schwarz hat Glück gehabt (Art. 6.6 b, neu: 6.7 b).
(Nach den Regeln könnte der Schiedsrichter auch anders entscheiden, d.h. die abgelaufene Bedenkzeit anders verteilen. Nach den Richtlinien der Schiedsrichter-Kommission soll der Schiedsrichter von einem solchen Ermessen keinen Gebrauch machen.)
- Wenn die Paarung nicht bekannt ist, weil ein Spieler oder eine ganze Mannschaft noch nicht nominiert ist, läuft keine Partie. Die Uhr läuft gegen den nicht nominierten Spieler, bei fehlender Nominierung beider Spieler gegen Weiß. Der anwesende Weiß-Spieler muss hier keinen Zug ausführen.
- Die Mannschaft ist zwar schon nominiert, jedoch darf der Wettkampf noch nicht beginnen, weil nicht die nach der Turnierordnung vorgeschriebene Anzahl von Spielern anwesend ist (vgl. Tz. H-2.4.1, F-3.1.4 der DSB-Turnierordnung: mindestens vier Spieler). Auch in diesem Fall gilt, dass noch keine Partie läuft, Weiß also auch nicht am Zug ist, auch wenn die Gegner schon nominiert sind.

6.4 Unvorhergesehene Umstände

Im Sommer 2012 hat der DSB aus aktuellem Anlass folgende Regelung in die Turnierordnung eingefügt:

„Ist eine Mannschaft oder ein einzelner Spieler einer Mannschaft auf Grund nicht vorhersehbarer Umstände gehindert, rechtzeitig zum vereinbarten Spieltermin zu erscheinen, dann entscheidet der Schiedsrichter nach pflichtgemäßem Ermessen, wann der Wettkampf bzw. die einzelne Partie beginnt und wie die Uhren einzustellen sind.“

Die 1. Schach-Bundesliga hat in Tz. 19.1 eine ähnliche Regelung:

„Der Schiedsrichter kann in Fällen höherer Gewalt eine abweichende Regelung treffen.“

Nummehr sehen auch die FIDE-Regeln in Art. 6.7 b Satz 1 vor, dass der Schiedsrichter „auf Grund nicht vorhergesehener Umstände“ den Start der Runde verschieben darf. Allgemeine Regeln darüber, wann solche Umstände vorliegen, lassen sich nicht aufstellen. Letztlich muss der Schiedsrichter nach sorgfältiger Abwägung aller ihm bekannter Umstände entscheiden, ob er von der Verschiebungsmöglichkeit Gebrauch macht.

7. Die laufende Partie

7.1 Die korrekte Bedienung der Schachuhr (Art. 6.7)

Das Anhalten der eigenen Uhr und das Ingangsetzen der gegnerischen Uhr wird in der Neuregelung als das „Drücken der Uhr“ bezeichnet. (neu Art. 6.7 a).

Die Uhr darf nur gedrückt werden, wenn der Zug ausgeführt ist (Art. 6.7 a, Art. 6.2 c Satz 2 neu. Zum Begriff der Ausführung eines Zuges siehe oben Art. 4 Punkt 6).

Die korrekte Handhabung der Uhr ist im einzelnen geregelt in:

- Art. 6.7 b, neu: Art. 6.2 b: Drücken mit derselben Hand, mit der der Spieler seinen Zug ausgeführt hat.
- Art. 6.7 b Satz 2: Verbot, den Finger auf oder über dem Knopf zu halten,
- Art. 6.7 a Satz 2, neu: 6.2 a Satz 4: Hinderung des Gegners, die Uhr zu drücken. Das gilt vor allem für Blitzphasen, in denen der Gegner nach Ausführung des Zuges durch den Spieler und noch bevor dieser seine Uhr drücken konnte, schon den Gegenzug ausführt – was ihm erlaubt ist (Art. 1.1 Satz 3: er ist am Zug). Ebensowenig darf ein Spieler oder der Schiedsrichter die Schachuhr wegziehen oder gar anheben. Eine Unsitte stellte es dar,

wenn der nicht am Zug befindliche Spieler in Zeitnot die Schachuhr in seine Richtung dreht – auch wenn es nur kurzfristig geschieht.

- Art. 6.7 c: Verbot unangebrachter Gewalt

Die Handhabung der Schachuhr ist im übrigen alleine Sache der Spieler. Wenn ein Spieler vergisst, die Uhr nach Ausführung seines Zuges zu drücken, so hat sich jeder Dritte, auch der Schiedsrichter, eines Hinweises zu enthalten. (Art. 13.6 Satz 3).

Besonderheiten bei Partien gegen sehbehinderte Spieler:
Siehe nächster Punkt.

7.2 Der Assistent des Spielers (Art. 6.7d)

Besondere Regeln über den Einsatz von Assistenten gibt es in den „*Guidelines on treatment of disabled chess players*“:

„Wenn ein Spieler seine Uhr nicht bedienen kann oder seine Züge nicht ausführen kann, muss ihm ein Assistent beigegeben werden, wenn der Gegner hierzu nicht bereit ist. Wenn der Gegner als Assistent handelt, kann ihm nach Entscheidung des Hauptschiedsrichters eine zusätzliche Bedenkzeit eingeräumt werden.“

Anhang E2.9 c) über Spiele gegen sehbehinderte Spieler:

„Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützen lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt: ... die Mitschrift für den sehbehinderten Spieler durchzuführen und die Uhr seines Gegners in Gang zu setzen.“

7.3 Der vollständiger Abschluss des Zuges (Art. 6.7 a)

Die Regeln unterscheiden zwischen dem *Ausführen des Zuges* („*make*“) und dem *vollständigen Abschließen des Zuges* („*complete*“). Die Ausführung der Züge ist in Art. 4 geregelt (siehe dort Punkt 6).

Ein vollständiger Abschluss des Zuges ist erforderlich:

- zur Einhaltung der erforderlichen Zügezahls innerhalb einer Zeitperiode, Art. 6.9.
- zum Abschluss eines regelwidrigen Zuges, der dann die Bestrafungsfolge des Art. 7.4 b (neu 7.5 b) oder im Blitzschach den Partieverlust nach Anhang B3 c Satz 2 (neu: B4 c Satz 2) nach sich zieht,

Nicht hingegen ist ein vollständiger Abschluss erforderlich, wenn durch den Zug die Beendigung der Partie durch Matt, Patt oder eine sonstige, nicht zu einem möglichen Matt führende Figurenkonstellation herbeigeführt wird. Denn diese Situationen beenden die Partie (siehe oben Art. 5). Sie sind in

der Neuregelung selbst als vollständiger Abschluss eines Zuges definiert.

? Wie ist der folgende Fall zu entscheiden?

Turnierschachpartie, Bedenkzeit 2 Std./40 Züge, kein Inkrement. Weiß hat seinen 40. Zug ausgeführt und bewegt seine Hand gemächlich zur Uhr. Schwarz zieht *à tempo* dagegen und drückt, noch bevor Weiß seine Uhr drücken konnte, selbst auf die Uhr. Erst jetzt hält Weiß seine Uhr an und setzt diejenige von Schwarz in Gang. Nunmehr fällt das Blättchen von Schwarz.

Ergebnis?

Schwarz hat verloren, weil er seinen 40. Zug nicht rechtzeitig vollständig abgeschlossen hatte (Art. 6.9). Er durfte zwar seinen Zug ausführen, denn er war am Zug (Art. 1.1 Satz 3). Das Betätigen der Uhr, bevor Weiß seine Uhr gedrückt hat, ist ohne Bedeutung.

NEU ➔ Außer durch Drücken der eigenen Uhr wird nach Art. 6.2 a Satz 2 und 3 in der ab 01.07.2011 geltenden Fassung ein Zug auch dann vollständig abgeschlossen,

- wenn der Zug die Partie nach Art. 5.1a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c oder 9.6 beendet hat, also durch Matt, Patt oder Erreichen einer Stellung mit fehlender Mattsetzungsmöglichkeit,
- wenn der Spieler seinen nächsten eigenen Zug ausgeführt hat, falls der vorhergehende Zug noch nicht vollständig abgeschlossen war.

7.4 Die mangelhafte oder fehlerhaft eingestellte Uhr (Art. 6.10)

Stellt der Schiedsrichter – ggf. auf Reklamation eines Spielers auf Hinweis eines Dritten – fest, dass eine oder beide Uhren schon seit einiger Zeit nicht mehr korrekt laufen, prüft dies der Schiedsrichter zunächst, indem er die abgelaufene Gesamtspielzeit mit der Summe der auf den Uhren angezeigten Bedenkzeiten vergleicht. Stimmen sie nicht überein, sollte immer eine neue Schachuhr eingesetzt werden (Art. 6.10 a). Bei offensichtlichem Mangel der Schachuhr ist der Schiedsrichter zum Ersetzen verpflichtet (Art. 6.10 a Satz 2). Er bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist (Art. 6.10 a Satz 3).



Erhebliche Ungenauigkeiten im Gang der Uhren lassen sich frühzeitig aufdecken, wenn der Turnierleiter regelmäßig einen Kontrollgang macht und dabei die auf den Uhren abgelaufenen Bedenkzeiten prüft; bei einer Fischer-Bedenkzeit unter Berücksichtigung der

Anzahl der ausgeführten Züge.

Wie eine mangelhafte Schachuhr wird in Art. 6.10. b auch die fehlerhafte Einstellung der Uhren behandelt. Der Schiedsrichter muss die Schachuhr anhalten und die Uhren korrekt – unter Berücksichtigung der bisher abgelaufenen Bedenkzeit – neu einstellen. Bei der Fischer-Bedenkzeit muss berücksichtigt werden, dass in der bisher abgelaufenen Bedenkzeit auch der Zeitzuschlag pro Zug enthalten ist.

Die Regel des Art. 6.10 a Satz 3 stellt es in das Ermessen des Schiedsrichters, welche Zeiten auf der Ersatzuhr einzustellen sind. Dabei sollte er folgendes beachten: Sind sich die Spieler einig, welche der beiden Uhren nicht korrekt gelaufen ist, stellt der Schiedsrichter diese nach, so dass die Summe der abgelaufenen Bedenkzeiten wieder der bisherigen Gesamtspielzeit entspricht. Sind keine Feststellungen möglich, so bleibt nichts anderes übrig, als diese Differenz zu teilen und beiden Spielern hinzuzurechnen.

? Stellt der Schiedsrichter nach 1½ Stunden Spielzeit (Bedenkzeit 2 Std./40 Züge) fest, dass die Uhr von Weiß noch 1:35h Restbedenkzeit, die von Schwarz 1:15h anzeigt, die Summe der Restbedenkzeiten bis zur Zeitkontrolle somit 2:50h beträgt anstatt 2:30h, wird er eingreifen müssen. Es stellt sich nach Prüfung oder Befragung der Spieler heraus,

- dass Schwarz seinen Hebel öfters nachdrücken musste, um die Uhr von Weiß in Gang zu setzen, was ihm nicht immer sofort aufgefallen ist,
- dass die Uhr von Schwarz auf Hebeldruck des Weißen nicht immer gleich angesprungen ist,
- dass beiden Spielern bisher nichts aufgefallen ist, und auch der Schiedsrichter beim Drücken der Uhren keine Feststellungen über die Ursache treffen kann, dann wird der Schiedsrichter auf der neuen Uhr
 - im Fall a) dem Weißen 20 Minuten abziehen, so dass die Uhren jetzt auf W: 1:15h, S: 1:15h stehen,
 - im Fall b) dem Schwarzen 20 Minuten abziehen, so dass die Uhren jetzt auf W: 1:35h, S: 0:55h stehen,
 - im Fall c) beiden je zehn Minuten abziehen, so dass die Uhren jetzt auf W: 1:25h, S: 1:05h stehen.

Wird eine elektronische Schachuhr während der laufenden Partie defekt, verschwindet die Anzeige vollständig. Auch hier gelten die o.a. Regeln über die Einstellung der Ersatz-Schachuhr.

☞ Ist der Spieler, dessen Uhr nicht korrekt gelaufen ist, in Zeitnot, sollte man ein Nachstellen der Uhr zu dessen Nachteil unbedingt vermeiden. Es wird

empfohlen, ihm pro verbleibendem Zug bis zur nächsten Zeitkontrolle wenigstens eine Minute zu belassen, wenn sich nach dieser Zeitkontrolle noch eine weitere Zeitphase anschließt.

☞ Solche Misslichkeiten zu vorgerückter Stunde mit entsprechend großen Zeitabschlägen vermeidet man, indem man als Schiedsrichter alle halbe Stunden die angezeigten Restzeiten aller noch laufenden Uhren – bei Fischer-Bedenkzeit auch die Zahl der Züge – notiert. In höherrangigen Turnieren ist dies Pflicht!

☞ Bei der Benutzung elektronischer Schachuhren empfiehlt es sich, vor Partiebeginn zu prüfen, ob eine Anzeige auf dem Display auf einen niedrigen *Batteriestand* hinweist; die Schachuhr muss ausgetauscht oder die Batterie ersetzt werden. Erscheint die Anzeige während der Partie, sollte genug Strom für den Rest der Spielzeit vorhanden sein. Die Schachuhr muss aber vor der nächsten Runde ausgetauscht oder die Batterie ersetzt werden.

7.5 Die Partieunterbrechung (Art. 6.12)

Die Schachuhr darf durch einen Spieler angehalten werden, um den Schiedsrichter zu rufen (Art. 6.12 b). Siehe auch oben Art. 3 Punkt 5 (Umwandlung des Bauern). Über die erneute Inangasetzung der Schachuhr entscheidet der Schiedsrichter (Art. 6.12 c).

Zum Anhalten der Uhr bei Remisreklamation siehe unten Art. 9.5 Punkt 4.1, Art. 10.2 Punkt 3.

Sonstiges Anhalten der Schachuhr ist ein Regelverstoß, der aber – entgegen landläufiger Ansicht – nicht unbedingt zum sofortigen Verlust führt, es sei denn es wäre grob unsportlich.

Eine solche grobe Unsportlichkeit kann vor allem dann vorkommen, wenn ein Spieler, der nur noch wenig Zeit hat, aus nichtigen Gründen die Schachuhr anhält, um zusätzliche Bedenkzeit herauszuschinden.

Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschachpartien: Nach Anhang A4 d.2 und B3 a (neu: B4 a) muss die Uhr angehalten werden, um einen Gewinn zu reklamieren.

8. Partieende nach Blättchenfall

8.1 Bedeutung des Blättchenfalls

Das Fallen des „Fallblättchens“ (österreichisch: „Klappe“) zeigt das Ende einer Zeitperiode oder der ganzen Partie an.

- Ist innerhalb der Zeitperiode, in der das Blättchen fällt, eine bestimmte Anzahl von Zügen auszuführen (zB 40 Züge in zwei Stunden, mit oder ohne Inkrement), dann
 - beendet das Fallen des Blättchens die Partie, wenn die vorgeschriebene Zügezahl noch nicht vollständig abgeschlossen ist: Art. 6.9 Satz 1,
 - beendet anderenfalls das Fallen des Blättchens lediglich die Zeitperiode, ggf. die „Zeitnot“ (siehe unten Art. 8 Punkt 6.1) und die Partie läuft weiter,
- Ist innerhalb der Zeitperiode, in der das Blättchen fällt, eine unbestimmte Zahl von Zügen auszuführen (dh. sämtliche Züge, mit oder ohne Inkrement), dann beendet das Fallen des Blättchens die Partie; zum Ergebnis siehe unten Punkt 8.3.

Das steht natürlich unter der Voraussetzung, dass die Partie nicht zuvor auf andere Weise beendet worden ist (vgl. Art. 5, 6.9 Satz 1 = neu Art. 6.7 a Satz 3).

Für die Einhaltung der Bedenkzeit ist das Drücken der Uhr Teil des Zuges. Denn die erforderliche Zügezahl ist nur eingehalten, wenn in der vorgeschriebenen Zeit alle Züge vollständig abgeschlossen („*completed*“) sind (Art. 6.9 Satz 1, neu: 6.3 a). Dies korrespondiert mit der Regel des Art. 6.7. a Satz 3 (neu: Art. 6.2 a Satz 5): „Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Drücken der eigenen und dem Ingangsetzen der gegnerischen Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.“ Die Bedenkzeit ist also nur eingehalten, wenn nach (vollständiger, regelgerechter) Ausführung des Zuges und Drücken der Uhr das Fallblättchen noch oben ist (bzw. bei der elektronischen Schachuhr noch nicht angezeigt wird).

8.2 Feststellung des Blättchenfalls (Art. 6.8)

Das Blättchen der Uhr gilt erst dann als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet, oder wenn ein Spieler hierauf hinweist (Art. 6.8). Bekundungen von Außenstehenden, Spielern oder Mannschaftsführern (sofern diese nicht die Schiedsrichterfunktion wahrnehmen) sind ohne Bedeutung.

NEU ➔ Eine Ausnahme gilt nach Anhang E.8 e (neu) für den Helfer eines sehbehinderten Spielers.

Hieraus folgt insbesondere:

- Es ist überflüssig, Partiebeobachter zu befragen, wann das Blättchen gefallen ist, da es nicht darauf ankommt, wann das Blättchen gefallen ist, sondern alleine darauf, wann ein Spieler oder der Schiedsrichter (ggf. dessen Helfers) das Fallen des Blättchens (bzw. die entsprechende Anzeige auf dem Display) beobachtet hat.

- Hat ein Spieler aufgegeben, und es wird nach dieser Erklärung bemerkt, dass das Blättchen des Gegners gefallen war, so gilt die Aufgabe. Entsprechendes gilt für andere Beendigungstatbestände wie Matt, Patt oder tote Stellung (siehe oben Art. 5).

Beim Schiedsrichter genügt das „Beobachten“. Deshalb liegt eine rechtzeitige Feststellung auch dann vor, wenn der Schiedsrichter sofort auf das Fallen reagiert, auch wenn zwischen dem Fallen des Blättchens und der erkennbaren Reaktion etwas vorgefallen ist.

? Wie ist folgender Fall zu entscheiden?

Beide Spieler haben in einer Partie mit einer Bedenkzeit ohne Inkrement (40 Züge / 2 Std.) bei Ausführung des 30. Zuges nur wenige Sekunden auf der Uhr bei komplizierter Stellung. Nachdem Weiß seine 35. Zug ausgeführt und die Uhr gedrückt hat, fällt bei Schwarz das Blättchen. Der daneben stehende Schiedsrichter sieht es und will zur Uhr langen, um sie anzuhalten, als Schwarz seinerseits zieht und die Uhr drückt, wobei bei Weiß ebenfalls das Blättchen fällt. Erst jetzt gelingt dem Schiedsrichter der Griff an die Uhr.

Ergebnis?

Weiß hat gewonnen. Der Schiedsrichter hat das Fallen des Blättchens bemerkt, bevor Schwarz seinerseits noch einen Zug abgeschlossen hat. Damit war die Partie beendet, und alles, was nach dem Partieende geschah ist ohne Bedeutung für das Spielergebnis.

In einer Schnellschach- oder Blitzschachpartie wäre das Ergebnis Remis gemäß Anhang A4 d1, d2, B3 a, weil es nicht auf die Beobachtung durch den Schiedsrichter ankommt.



Bei elektronischen Schachuhren springt die Zeit (bei angenommener Zusatzbedenkzeit von 30 Minuten) von „0.01“ (= noch 1 Sekunde) auf „0.00“ und sodann auf „0:30“ (= 30 Minuten). Dann ist mit dem Auftauchen der letzten Anzeige („0:30“) das Fallblättchen gefallen.

8.3 Spielergebnis nach Blättchenfall (Art. 6.9, 6.11)

- *Gewinn* durch Zeitüberschreitung gem. Art. 6.9 Satz 1,
 - wenn ein Blättchen gefallen ist,
 - beide Blättchen gefallen sind, aber feststellbar ist, welches zuerst gefallen ist,

und der Spieler nicht innerhalb der Zeitperiode, die durch den Blättchenfall abgeschlossen wird, die vorgeschriebene Zügezahl (in der letzte Zeitperiode: sämtliche Züge) vollständig ausgeführt hat,

„Feststellbar“ ist der frühere Blättchenfall nur bei der elektronischen Schachuhr, bei der das zuerst gefallene Blättchen angezeigt wird.

- *Remis gem. Art. 6.9 Satz 2*, wenn ein Blättchen gefallen ist, aber der Gegner des Spielers, der die Zeit überschritten hat, eine Stellung erreicht hat, „aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch eine beliebige Folge von regelgemäßen Zügen matt zu setzen“. (Vgl. auch Art. 9.6 und Art. 12.3 b.)

Dabei sorgt für gelegentliches Unverständnis, wenn ein Spieler gleichwohl eine theoretische Gewinnmöglichkeit hat und daher durch Zeitüberschreitung gewinnen kann, wenn er nur noch einen Springer oder Läufer hat, der Gegner aber noch verschiedene Figuren oder noch einen Bauern. Diese theoretische, d.h. aus einer beliebigen Folge regelgemäßer, wenn vielleicht auch unsinniger Züge ergebende Möglichkeit, Matt zu setzen, darf nicht verwechselt werden mit den „normalen Mitteln“, die bei Anwendung des Art. 10.2 zum Gewinn eingesetzt werden müssen.

- *Remis gem. Art. 6.11 b*, wenn in der letzten Zeitphase das Fallen des Blättchens der Uhr erst festgestellt, wenn schon beide Blättchen gefallen sind und nicht feststellbar ist, welches zuerst gefallen ist,
- *Fortsetzung der Partie*, wenn das Blättchen in einer Zeitphase, in der eine bestimmte Anzahl von Zügen

innerhalb festgelegter Zeit abzuschließen waren (also nicht in der letzten Zeitphase) fällt und der Spieler, dessen Blättchen gefallen ist, alle vorgeschriebenen Züge vollständig abgeschlossen hat,

- *Fortsetzung der Partie*, wenn ein Blättchen in einer früheren Zeitperiode (nicht in der letzten) gefallen ist, aber trotz Partierekonstruktion gem. Art. 8.5 c nicht mehr feststellbar ist, wie viele Züge tatsächlich ausgeführt und abgeschlossen worden sind (Art. 8.6),
- *Fortsetzung der Partie*, wenn ein Blättchen erst bemerkt, wenn auch das Blättchen des Gegners schon unten ist, und es sich nicht um die letzte Zeitperiode handelt (Art. 6.11 a).

Für die Partiebeendigung durch Blättchenfall gilt, was allgemein für Partiebeendigungen gilt: Was nach dem die Partie beendenden Fallen des Blättchens noch geschieht, ist für das Partieergebnis ohne Bedeutung.

Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschachpartien: Zeitüberschreitung kann nur ein Spieler reklamieren (Anhang A4 d.1 Satz 2, B3 a, neu: B4 a). Ist bei der Reklamation auch das eigene Blättchen des Spielers gefallen, so ist die Partie Remis (Anhang A4 d.2), B3 a); hier zählt keine anderweitige Feststellmöglichkeit.

Artikel 7: Regelverstöße

- | | |
|---|--|
| <p>7.1 a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.</p> <p>b) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass das Brett nicht gemäß Artikel 2.1 ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden.</p> <p>7.2 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird sie fortgesetzt, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.</p> <p>7.3 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen. Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Uhren an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe. Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.</p> <p>7.4 a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug, unter Einschluss einer nicht den Regeln entsprechenden Bauernumwandlung oder dem Schlagen des gegnerischen Königs, vollständig abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelver-</p> | <p>stoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Artikel 4.3 und 4.6 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.</p> <p>b) Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.4.a) erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für die ersten beiden regelwidrigen Züge eines Spielers je zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem dritten regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge von regelgemäßen Zügen matt zu setzen.</p> <p>7.5 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass Figuren von ihren Feldern verschoben worden sind, wird die Stellung vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht festgestellt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Uhren werden gemäß Artikel 6.13 gestellt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.</p> |
|---|--|

Erläuterungen

<p>1. Allgemeines 29</p> <p>1.1 Was ist eine Regelwidrigkeit? 29</p> <p>1.2 Feststellung „während der Partie“ 29</p> <p>2. Neuerungen 2013 29</p> <p>3. Fehler bei Partiebeginn 29</p> <p>3.1 Falsche Ausgangsstellung (Art. 7.1 a) 29</p> <p>3.2 Verdrehtes Brett (Art. 7.1 b) 29</p> <p>3.3 Falsche Farben (Art. 7.2) 29</p> <p>3.4 Falsche Paarung 30</p> <p>3.5 Spieler sitzen an falschen Brettern 30</p>	<p>4. Fehler während der Partie 30</p> <p>4.1 Regelwidriger Zug (Art. 7.4) 30</p> <p>4.2 Umgeworfene und verschobene Figuren (Art. 7.3, 7.5) 30</p> <p>4.3 Behebung der Regelwidrigkeit, Folgen (Art. 7.4, 6.13) 30</p> <p>4.3.1 Korrektur am Schachbrett 30</p> <p>4.3.2 Korrektur der Schachuhr 31</p> <p>4.3.3 Folgen für den Verursacher 31</p>
--	---

1. Allgemeines

1.1 Was ist eine Regelwidrigkeit?

Regelwidrigkeiten können entstehen:

- auf Grund einer fehlerhaften Ausgangsstellung der Figuren (Art. 7.1 a; neu: 7.2 a), oder einer fehlerhaften Ausgangslage des Schachbretts (Art. 7.1 b, neu: 7.2 b),
- auf Grund Umwerfens von Figuren, einer falschen Aufstellung umgeworfener Figuren oder ein Verschieben von Figuren (hierzu Art. 7.3, neu: Artikel 7.4).
- auf Grund eines regelwidrigen, d.h. nicht nach den Vorschriften des Art. 3 ausgeführten Zuges,
(Der unsinnige Begriff „unmöglicher Zug“ sollte aus dem Sprachgebrauch allmählich verschwinden.)

1.2 Feststellung „während der Partie“

Die Feststellung einer Regelwidrigkeit muss „während der Partie“ getroffen werden. Hier gilt der tatsächliche Spielbeginn. Nach Beendigung der Partie kann eine Reklamation nicht mehr darauf gestützt werden, dass es während der Partie zu einem fehlerhaften Zug gekommen sei, es sei denn, es wäre der Zug, das Matt, Patt oder eine Stellung ohne Mattmöglichkeit herbeigeführt hätte (Art. 5.1 a, 5.2 a, b).

! Führt A einen regelwidrigen Zug aus, drückt die Uhr, und sogleich fällt bei B das Blättchen, so ist der Hinweis des Schiedsrichters oder des B nach dem Blättchenfall noch rechtzeitig, wenn vor dem Blättchenfall eine solcher Hinweis gar nicht mehr angebracht werden konnte.

„Während der Partie“ ist auch die Zeitphase, in welcher der Schiedsrichter auf Reklamation z.B. eine dreimalige Stellungswiederholung überprüft.

Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschachpartien: Sobald jeder der Spieler drei Züge vollständig abgeschlossen hat (d.h. auch die Uhr gedrückt hat), kann eine falsche Figurenaufstellung nicht mehr beanstandet werden. (Anhang A4 a, B3 a, neu: B4 a). Hier ist ausdrücklich geregelt, dass die Rochade mit dem falsch aufgestellten König nicht erlaubt ist.

2. Neuerungen 2013

Artikel 7 soll neu gegliedert werden: Art. 7.1 ist eine generelle Regelung, die für alle Arten der Gründe für die Entstehung von Stellungen auf Grund von Regelwidrigkeiten gelten. In den Artikeln 7.2 und folgende sind dann noch die speziellen Regelungen für die Einzelfälle.

In 7.5 b wird klargestellt, dass ein regelwidriger Zug vollständig abgeschlossen sein muss, um die Straffolgen (zweimal Zeitgutschrift, beim dritten Mal Verlust) herbeizuführen.

Die Zeitgutschrift in Art. 7.5 a von zwei Minuten soll im Blitzschach auf eine Minute reduziert werden! (siehe dazu noch weiter unten Anhang B Punkt 3.2).

3. Fehler bei Partiebeginn

3.1 Falsche Ausgangsstellung (Art. 7.1 a)

Dieser Fehler wird behandelt wie eine regelwidrige Stellung: Wird die fehlerhafte Ausgangsstellung während der laufenden Partie bemerkt, muss die Ausgangsstellung wiederhergestellt werden und es wird eine neue Partie begonnen (Art. 7.1 a, neu: 7.2 a). Die Bedenkzeit beginnt grundsätzlich wieder bei „0“ (Art. 7.1 a).

NEU ➔ Allerdings sehen die FIDE-Regeln ab 2013 die Möglichkeit vor, die Uhreneinstellung nicht zu korrigieren (Art. 7.1 Satz 5 neu). Davon sollte der Schiedsrichter allerdings nur insoweit Gebrauch machen, als der Terminplan keine Verlängerung der Spieldauer einer Runde zulässt

Bemerkt der Schiedsrichter, dass die Partie mit falscher Ausgangsstellung begonnen wurde, muss er von sich aus auf diesen Fehler hinweisen und auf die Herstellung einer korrekten Stellung dringen. Wenn sich die Spieler allerdings darauf einigen, vertauschte Figuren (zB König/Dame in der Eröffnungsphase) ohne weitere Unterbrechung der Partie richtig zu stellen, hat der Schiedsrichter keinen Anlass zum Eingreifen.

Nach Beendigung der Partie ist keine Reklamation wegen einer fehlerhaften Ausgangsstellung mehr möglich.

3.2 Verdrehtes Brett (Art. 7.1 b)

Wenn während der Partie festgestellt wird, dass die Lage des Brettes nicht den Regeln entspricht also z.B. schwarzes Feld rechts unten, oder die mit (1) bezeichnete Reihe ist beim Schwarzen, wird die erreichte Stellung auf ein richtig liegendes Brett übertragen und die Partie fortgesetzt (Art. 7.1 b, neu: 7.2 b). Solange die Übertragung läuft, sollte die Schachuhr natürlich angehalten sein. Eine Zeitkorrektur findet ansonsten nicht statt.

3.3 Falsche Farben (Art. 7.2)

Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird sie fortgesetzt, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders (Art. 7.2, neu: 7.3). Eine andere Entscheidung

bietet sich an, wenn nur kurze Zeit vergangen ist und wenige, nicht entscheidende Züge ausgeführt worden sind.



Nach den Auslegungshinweisen der DSB-Schiedsrichter-Kommission soll eine Korrektur nur in den ersten fünf Minuten nach Freigabe der Bretter gestattet werden.

Diesen Fehler vermeidet der Schiedsrichter, indem er nach Spielbeginn sämtliche Paarungen und die Sitzordnung der Spieler überprüft. Bei größeren Turnieren kostet das mehr Zeit, hilft aber Fehler rechtzeitig zu korrigieren.

In der Turnierverwaltung muss eine korrigierte Paarung entsprechend geändert werden.

3.4 Falsche Paarung

Dieser Fehler kann vor allem beim Schweizer System vorkommen, wenn der Turnierleiter einen Fehler bei der Zusammenstellung der Paarungen macht. Hierüber näher im Skriptum „Turniersysteme“.

3.5 Spieler sitzen an falschen Brettern

Wenn Spieler an einem anderen Brett sitzen, als an dem Brett, an dem sie nach den ausgehängten Paarungen oder – im Mannschaftskampf – nach der abgegebenen Nominierung sitzen sollten, dann hängt es von den Turnierregeln ab, was zu geschehen hat.



Für die Bundesliga gilt: ein solcher Spieler wird ebenso behandelt wie ein Spieler, der an einem falschen Brett nominiert wurde und dort auch sitzt.

Die DSB-Turnierordnung wurde um einen klarstellenden Satz ergänzt:

„H-2.4.6: Ein Spieler gilt dann als zu tief eingesetzt, wenn in seiner Mannschaft vor ihm ein Spieler mit einer höheren Ranglistennummer gesetzt wurde. Entsprechendes gilt, wenn Spieler an falschen Brettern sitzen.“

Siehe hierzu den Beispielsfall oben Art. 6. Punkt 6.2.

Das ist aber nicht zwingend. Die Regel kann auch zulassen, dass eine neue Partie mit den richtigen Gegnern gespielt werden muss. Allerdings dürfte man bei offenen Turnieren mit dem Zeitplan in Konflikt geraten. Hier empfiehlt sich jedenfalls dann, wenn der Fehler bei den Spielern liegt, die Partie mit den richtigen Farben neu beginnen zu lassen, allerdings mit entsprechend verkürzter Bedenkzeit.

4. Fehler während der Partie

4.1 Regelwidriger Zug (Art. 7.4)

Regelwidrig ist ein Zug, der nicht alle Bedingungen des Art. 3.1 bis 3.9 erfüllt (Art. 4.6, neu: Art. 3.10). Das bedeutet auch, dass ein Zug, der unter Verletzung der Berührt-geführt-Regel ausgeführt wurde, nicht „regelwidrig“ ist. Das ergibt sich daraus, dass der Gegner die Regelverletzung gar nicht rügen muss, sondern durch einen Zug seinerseits das Rüge-recht verliert. Das wäre bei einem regelwidrigen Zug des Spielers selbstverständlich nicht möglich.

Wird beim mehraktigen Zug nur ein Teil ausgeführt (zB Bauer auf der gegnerischen Grundreihe nicht durch die Umwandlungsfigur ersetzt) und die Schachuhr gedrückt, handelt es sich nicht um einen „unvollständigen“, sondern einen regelwidrigen Zug.

4.2 Umgeworfene und verschobene Figuren (Art. 7.3, 7.5)

Wenn ein Spieler, der einen Zug ausführt, dabei versehentlich einen oder mehrere Steine umwirft, darf er die Schachuhr nicht anhalten, bis er die Stellung wiederhergestellt hat (Art. 7.3); er muss die Figuren auf seine Zeit wieder aufstellen. Die Hilfe des Schiedsrichters, die nach Art. 7.3 Satz 2 ein Anhalten der Schachuhr erlaubt, ist nur nötig, wenn die Spieler die Stellung nicht wieder rekonstruieren können.

4.3 Behebung der Regelwidrigkeit, Folgen (Art. 7.4, 6.13)

Der Schiedsrichter ist *verpflichtet*, bei Entdeckung eines Regelverstoßes während einer laufenden Partie einzugreifen. Sein Einschreiten ist nicht von der Reklamation eines Spielers abhängig. Das ergibt sich aus Art. 13.1 und aus einem Umkehrschluss aus den Schnellschachregeln (Anhang A4 c Satz 3).

Der Schiedsrichter muss folgende Maßnahmen treffen:

- Korrektur am Schachbrett,
- Korrektur der Schachuhr,
- Folgen für den Verursacher.

4.3.1 Korrektur am Schachbrett

Die Partie muss auf die letzte reguläre Stellung, also die Stellung vor dem Regelverstoß, zurückgeführt werden (Art. 7.4 a, neu: allgemein Art. 7.1, speziell für regelwidrige Züge: Art. 7.5). Die letzte reguläre Stellung ergibt sich aus der Notation, ggf. aus einer Rekonstruktion. Wenn die letzte

reguläre Stellung auf dem Brett steht, muss derjenige Spieler, der hier am Zug war, seinen Zug unter Berücksichtigung der Berührt-geführt-Regel ausführen.

Ist nicht mehr festzustellen, aus welcher Stellung heraus der regelwidrige Zug gemacht wurde, dann muss die letzte bekannte Stellung vor dem Regelverstoß aufgestellt werden.

4.3.2 Korrektur der Schachuhr

Die Schachuhren müssen auf die bei dieser Stellung bestehende Zeit zurückgedreht werden. Der Schiedsrichter stellt die Schachuhren „nach bestem Ermessen“ ein (Art. 6.14, neu: Art. 7.1. Satz 3). Er kann sich dabei auf übereinstimmende Erklärungen der Spieler stützen, oder auch eine Notation zu Hilfe nehmen, auf der ein Spieler die Zeiten notiert hat. Im Zweifel stellt er die Uhrzeit verhältnismäßig zurück (Dreisatz: Verhältnis Zahl der tatsächlich gespielten Züge und verbrauchter Bedenkzeit zu Zahl der Züge unmittelbar vor dem Regelverstoß); wenn er also im 30. Zug bemerkt, dass der 21. Zug regelwidrig war, dann müssen die beiden abgelaufenen Bedenkzeit um 1/3 zurückgedreht werden.

Beispiel:

In der ersten Zeitphase wird nach Vollendung des 30. Zuges festgestellt, dass Weiß bei Ausführung des 21. Zuges eine Regelwidrigkeit begangen hat. Die Schachuhr soll nach der Dreisatzmethode korrigiert werden.

Variante (1):

Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge und dann noch einmal 30 oder 60 Minuten für den Rest der Partie.

Die Uhr von Weiß zeigt 5:15h (bzw. die elektronische Zeitanzeige eine Restbedenkzeit von „0:45“ in der ersten Zeitphase), die Uhr von Schwarz 5:30h bzw. „0:30“ Restbedenkzeit.

Abgelaufene Bedenkzeit: W: 1:15h, S: 1:30h; hiervon $\frac{2}{3} =$ W: 0:50h, S: 0:60h, Uhreinstellung daher W: 4:50h bzw. „1:10“, S: 4:58h bzw. „1:02“ (einschließlich zwei Minuten Zeitgutschrift! Siehe nächster Absatz).

Variante (2):

Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für 40 Züge und sodann weitere 30 Minuten; Inkrement: 30 Sekunden ab Zug 1.

Die Uhr von Weiß zeigt „0:45“, von Schwarz „0:30“. Auch hier muss man nicht kompliziert die Zügezahl und das Inkrement berücksichtigen, sondern verkürzt die ab 1:30 abgelaufene Bedenkzeit um ein Drittel bzw. verlängert die verbleibende Restbedenkzeit entsprechend (W: 0:15, S: 0:20); Uhreinstellung sodann: W: „0:60“, S: „0:52“.

Man kann es nachprüfen: Abgelaufene Bedenkzeit von Weiß: $0:45 + \frac{30}{2} = 0:60$, Schwarz: $0:60 + \frac{30}{2} = 0:75$; hier von $\frac{2}{3} =$ W: 0:40, S: 0:50. Gesamtbedenkzeit der 1. Zeitphase

zuzüglich der Inkremente bis zum 20. Zug ist 1:40. Zieht man davon die bis zum 20. Zug fiktiv verbrauchten Bedenkzeiten ab, bleiben als Restbedenkzeiten für W: 0:60, für S: 0:50 zuzüglich Zeitgutschrift, also 0:52.

NEU ➤ Der Schiedsrichter hat nach der 2012 eingeführten Regelung des Art. 7.1 Satz 4 Auch die Möglichkeit, keine Anpassung der Bedenkzeit vorzunehmen. Hiervon sollte er aber nur Gebrauch machen, soweit der Zeitplan des Turniers keine Verlängerung der Spielzeit trägt.



Wird bei der Zeitkorrektur – aber auch in der Prüfung häufig vergessen: die Zweiminutenstrafe gleich miteinzustellen.

4.3.3 Folgen für den Verursacher

Der Schiedsrichter kann den Spieler der eine Regelwidrigkeit nach Art. 7.3 (neu: Art. 7.4) verursacht hat, bestrafen.

Speziell für regelwidrige Züge regelt Art. 7.4 b (neu: Artikel 7.5 b): Wenn ein Spieler einen regelwidrigen Zug vollständig abgeschlossen hat, erhält der Gegner eine Zeitgutschrift von zwei Minuten. Bei der Fischer-Bedenkzeit darf nicht vergessen werden, dass der Spieler, der regelwidrig gezogen hat, auch 30 Sekunden Bedenkzeit zu Unrecht bekommen hat.

Schließt ein Spieler erneut einen regelwidrigen Zug vollständig ab, nachdem der Gegner schon zweimal eine Zeitgutschrift erhalten hat, wird auf Partieverlust erkannt.

Der Gegner erhält allerdings keinen Gewinn zugesprochen, wenn er selbst kein ausreichendes Material hat, um mit einer Folge regelgemäßer Züge den Spieler Matt zu setzen. Es gilt das gleiche wie zum Gewinn durch Zeitüberschreitung ausgeführt (Art. 6 Punkt 8.3).

Bei dieser zwingend angeordneten Folge des Art. 7.4 b handelt es sich nicht eigentlich um eine „Strafe“, weil die Anordnung nicht im Ermessen des Schiedsrichters steht und auch die Grundsätze für die Verhängung von Strafen (siehe unten Art. 13 Punkt 5.2) nicht gelten.



Wie ist folgender Fall zu entscheiden?

In einer Turnierschachpartie kämpfen beide Spieler mit knapper Zeit. Weiß hat soeben ein Hineinziehungsoffer gemacht, das es ihm erlaubt, Schwarz in drei Zügen Matt zu setzen. Schwarz ignoriert das Schachgebot, führt stattdessen einen belanglosen Zug aus und drückt die Uhr. Weiß schlägt den König von Schwarz und reklamiert Gewinn für sich. Schwarz ruft den Schiedsrichter herbei und beansprucht ebenfalls den Gewinn wegen regelwidrigen Zugs des Gegners. Nach kurzer Diskussion wird die letzte Stellung vor dem Zug von Schwarz wiederhergestellt.

Schwarz führt nunmehr einen regelgerechten Zug aus. Während der ganzen Zeit ist die Uhr von Weiß gelaufen. Nun fällt das Blättchen von Weiß. Schwarz reklamiert erneut Gewinn. Weiß beantragt. Ihm eine Zeitgutschrift zu geben und die Partie fortsetzen zu lassen.

Wie ist zu entscheiden?

Der Schiedsrichter war nach Art. 7.4 b verpflichtet, Weiß die Zeitgutschrift von zwei Minuten zu geben. Die Gutschrift war nicht vom Antrag des Spielers abhängig. Der Fehler muss wiedergutmacht werden. Daher muss er die Stellung nochmals zurücksetzen, die Uhr auf die Zeit zurückstellen, in der er die Partiefortsetzung angeordnet hat, die Zeitgutschrift geben und schließlich die Partie wieder fortsetzen lassen.

Sonderregelung für Schnellschach (A4.c):

Der Schiedsrichter greift nur dann von Amts wegen ein, wenn beide Könige im Schach stehen oder eine Bauernumwandlung nicht korrekt ausgeführt worden ist. Er muss dann sogleich eingreifen, wenn (d.h. sobald) er diese Regelwidrigkeit bemerkt.

Ansonsten greift der Schiedsrichter nur auf Reklamation eines Spielers ein, es sei denn der Spieler hätte das Rügerecht verloren, weil er seinen eigenen Zug bereits ausgeführt hat. Reklamiert ein Spieler rechtzeitig und der Schiedsrichter stellt die Regelwidrigkeit fest, wird wie im Turnierschach verfahren.

Sonderregelung für Blitzschach (B3 c, neu: B4 c):

Führt ein Spieler einen regelwidrigen Zug aus, dann darf er ihn solange (unter Beachtung der „Berührt-geführt“-Regel) korrigieren, solange er seine eigene Uhr noch nicht gedrückt hat (Anhang B3 c Satz 1, neu: B4 c Satz 1). Hat der Spieler nach Ausführung des regelwidrigen Zuges die Uhr gedrückt, hat der Gegner nunmehr das Recht, Gewinn zu beanspruchen, aber nur solange er seinen eigenen Zug nicht ausgeführt (= Figur losgelassen etc.) hat (Anhang B3. c Satz 2, neu: B4 c Satz 2). Ansonsten bleibt der regelwidrige Zug ohne Folgen. Ein Gegner, dessen Material nicht mehr ausreicht, um mit irgendeiner Zugfolge Matt zu setzen, kann allerdings nur noch Remis beanspruchen (Anhang B3 c Satz 3, neu: B4 c Satz 3).

? Wie ist zu entscheiden?

In einem Blitzturnier fällt bei Weiß in folgender Stellung das Blättchen:

W: Kh8, Bh6

S: Kf7, Se5

Schwarz gewinnt, weil er bei dieser Figurenkonstellation ausreichend Material zum Mattsetzen hat. In dieser Stellung kann Schwarz forciert Mattsetzen. Das Gleiche würde aber auch gelten, wenn der weiße Bauer auf irgendeinem beliebigen Feld stehen würde; denn wenn sich der

Bauer in einen Turm oder Läufer verwandelt, ist Matt mit irgendeiner erdenklichen Folge von Zügen möglich (Art. 6.10 Satz 2).



Eine typische Regelwidrigkeit im Blitzschach ist die nicht vollständige Umwandlung des Bauern auf der gegnerischen Grundreihe in eine Figur, oder das vermeintliche Umwandeln in eine Dame durch bloße Ansage oder Hinstellen eines umgedrehten Turms (mit oder ohne Ansage, dass es sich um eine Dame handeln soll).



Wie ist folgender Fall zu entscheiden?

In einer Blitzschachpartie setzt Weiß seinen Gegner Matt. Schwarz erkennt das nicht, zieht seinen König in das Schachgebot einer anderen weißen Figur hinein und drückt die Uhr. Weiß schlägt daraufhin mit dieser Figur den schwarzen König. Schwarz ruft den Schiedsrichter herbei und reklamiert Gewinn wegen regelwidrigen Zuges von Weiß.

Wie ist zu entscheiden?

Schwarz hat die Partie gem. Anhang B3. c verloren. Auch das Schlagen des im Schach stehen gebliebenen Königs ist kein gültiger, regelgemäßer Zug (Art. 1.2 Satz 2). Weiß hat ihn allerdings nicht abgeschlossen, weil er die Uhr nicht gedrückt hat. Deshalb kann Schwarz keinen Gewinn beanspruchen. Das Schlagen ist hier als schlüssige Rüge des regelwidrigen schwarzen Zuges anzusehen. Allerdings könnte der Spieler, der so den König vom Brett entfernt, in Beweisschwierigkeiten kommen.



Es empfiehlt sich, am Beginn eines Blitzschachturniers darauf hinzuweisen, dass ein umgedrehter Turm ein Turm ist, und dass das Schlagen des Königs ins „Kaffe-hausschach“ gehört, aber nicht in ein Turnier.

NEU ➔ Im Blitzschach soll, wie die Schnellschachregeln, hiervon die Ausnahme gemacht werden, dass der Schiedsrichter von Amts wegen eingreift, wenn er bemerkt, dass ein Bauer nicht korrekt umgewandelt wurde oder beide Könige im Schach stehen. Das würde allerdings zu einer sofortigen Gewinnreklamation des Gegners führen, weshalb die praktische Handhabung dieser Regel noch unklar ist.

NEU ➔ Die Zeitgutschrift bei Abschluss eines regelwidrigen Zuges soll ab dem 01.07.2012 eine Minute betragen (Anhang B.2 neu). Das dürfte allerdings nur bei ausreichender Überwachung gelten, wenn Anhang B4 c neu nicht gilt.

Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

- 8.1 Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise aufzuzeichnen, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang C), auf dem für das Turnier vorgeschriebenen "Partieformular". Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, es sei denn, der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3. oder bei einer Hängepartie gemäß Punkt 1.a der Richtlinien für Hängepartien.
- Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufzeichnet. Er muss seinen eigenen vorangegangenen Zug aufzeichnen, bevor er einen neuen macht.
- Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular aufzeichnen (Anhang C.13).
- Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuzeichnen, kann er einen Assistenten, der nach Auffassung des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst.
- 8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden können.
- 8.3 Die Partieformulare sind Eigentum des Turnierveranstalters.
- 8.4 Wenn ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat und er nicht für jeden Zug 30 Sekunden oder mehr hinzugefügt bekommt, ist er während der Dauer dieser Zeitperiode nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1 zu erfüllen. Nachdem ein Fallblättchen gefallen ist, muss der Spieler seine Aufzeichnungen sofort, vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett, vollständig nachtragen.
- 8.5 a) Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreiben muss, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter, unmittelbar nachdem eines der Fallblättchen gefallen ist, die Uhren an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.
- b) Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht verpflichtet ist, mitschreiben, muss er, sobald ein Fallblättchen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt, dass der Spieler am Zuge ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben, bevor er zieht.
- c) Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten rekonstruieren. Dieser zeichnet als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Uhrzeiten und die Zahl der ausgeführten Züge auf, falls diese Angaben erhältlich sind.
- 8.6 Wenn die Partieformulare nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden können und somit nicht zeigen können, ob ein Spieler die Bedenkzeit vor Ausführung der verlangten Zahl von Zügen überschritten hat, gilt der nächste Zug als der erste für die folgende Zeitperiode, außer in dem Fall, dass nachweisbar mehr Züge gespielt worden sind.
- 8.7 Nach Ende der Partie unterzeichnen beide Spieler beide Partieformulare mit dem darauf notierten Partieresultat. Dieses Resultat bleibt gültig, auch wenn es falsch eingetragen worden ist, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.

Erläuterungen

1. Allgemeines	34	6. Schreibpflicht und Zügekontrolle während der Zeitnot	35
2. Neuerungen 2013	34	6.1 Schreibpflicht des Spielers in Zeitnot (Art. 8.4)	35
3. Allgemeine Regeln (Art. 8.1)	34	6.2 Zügekontrolle durch den Schiedsrichter (Art. 8.5 a)	35
4. Der Assistent des Spielers (Art. 8.1 e)	35	6.3 Ende der Zeitnot (Art. 8.5, 8.6)	36
5. Besondere Regelungen für Partiefomulare (Art.8.1 b, 8.3, 8.7, 12.4, Turnierordnung)	35	7. Spielergebnis (Art. 8.7)	37

1. Allgemeines

Die Notationspflicht dient sowohl der Archivierung der Partie, ggf. durch Erstellung eines Partiebuletins bzw. Aufnahme in eine Turnierdatenbank wie auch der Kontrolle darüber, ob innerhalb vorgeschriebener Zeit die festgelegte Anzahl von Zügen ausgeführt und vollständig abgeschlossen worden ist. Zudem ermöglicht sie die Überprüfung der Einhaltung der Regeln des Art. 3 und der Ansprüche auf Remis nach Art. 9.2, 9.3.

Die Regeln verlangen eine leserliche Mitschrift. Was „korrekt“ ist legt Anhang C fest, auf den hier nicht näher eingegangen wird.

2. Neuerungen 2013

Art. 8.1 hat sich sachlich nur im letzten Satz geändert. Ansonsten wurde aus dem langen Text nunmehr ein gegliederter Text. Art. 8.1 b) war vorher Art. 12.4.

Die Regeln über die Anpassung der Schachuhr sollen künftig keine Anwendung auf behinderte Spieler finden.

In Art. 8.5 b. wurde hinzugefügt, dass im Fall, dass nur ein Spieler in Zeitnot nicht mit notiert hat, er seine Notation ergänzen muss, während seine Uhr läuft.

3. Allgemeine Regeln (Art. 8.1)

In Turnieren muss die Partie nach dem „algebraischen“ System mitgeschrieben werden (Art. 8.1 und Anhang C). Dabei darf der Spieler die Anfangsbuchstaben der Figuren in seiner Heimatsprache benutzen. Die Notationsregeln können als bekannt vorausgesetzt werden. Besonders hinzuweisen ist auf Art. 8.1 Absatz 2 Satz 2 und Anhang C.13 (neu: C.12), wonach ein Remisangebot von beiden Spielern mit einem „=“ zu kennzeichnen ist.



Bei der Zulassung der Schreibweise „in seiner Landessprache“ sollte man als Schiedsrichter nicht klein-

lich sein. Wer sein Leben lang gewohnt war, kyrillisch zu schreiben, der sollte das, auch wenn er in Deutschland wohnt, weiterhin dürfen. Ein Internationaler Schiedsrichter muss das beherrschen!

Die Züge sind „so klar und lesbar wie möglich“ zu notieren. Die Lesbarkeit kann von Bedeutung sein bei der Rekonstruktion einer Partie an Hand der Notation. Auf die Lesbarkeit sollte auch bei Turnieren geachtet werden, in denen ein Partiebuletin erstellt wird, oder in denen Titelnormen erworben werden; beides ist in der 1. und in der 2. Schach-Bundesliga der Fall, weshalb dort eingesetzte Schiedsrichter hierauf achten müssen und ggf. eine lesbare Partiemitschrift nachfordern müssen.

Die Aufzeichnung muss laufend erfolgen. Die Regel ist, dass der Spieler jeweils unmittelbar nach Ausführung seines eigenen Zuges oder des gegnerischen Zuges den Zug notiert. Erlaubt ist, dass der Spieler den Zug des Gegners zunächst nicht notiert, sondern erst seinen eigenen Zug ausführt und dann erst notiert (Art. 8.1 Absatz 2 Satz 1).

Die Einhaltung der Notationspflicht ist vom Schiedsrichter zu überwachen. Stellt er fest, dass ein Spieler nicht korrekt notiert, muss er den Spieler darauf hinweisen. Das ist dann wichtig, wenn der Gegner sich in Zeitnot befindet und unter Verletzung der Notationspflicht vom Spieler „heruntergeblitzt“ wird. Bei mehrfachen Verstößen und Abmahnungen kann Partieverlust folgen (Art. 12.7).



Es ist verboten, Züge im voraus aufzuschreiben (Artikel 8.1 Abs. 1). Ausnahmen hiervon sind die Notierung des beabsichtigten Zuges bei den Remisangeboten nach Art. 9.2 a und 9.3. a und der Abgabezug bei der Hängepartie.

Dies hat den Sinn, dass ein Mannschaftsführer, Vereinskamerad o.ä. nicht dem Spieler vor Ausführung des schon notierten Zuges dessen Qualität signalisieren kann.

Der Schiedsrichter soll bereits im Laufe des Turniers regelmäßig prüfen, ob die Spieler die gleiche Anzahl von Zügen notiert

haben, um für eine Entscheidung nach dem Blättchenfallen gewappnet zu sein. Der Schiedsrichter sollte auf den solchen Notationsfehler frühzeitig hinweisen, die Zeitnotphase eignet sich hierfür schlecht.

Zur Kontrolle durch den Schiedsrichter ist es notwendig, dass das Partieformular vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden muss (Art. 8.2). Hiermit wäre nicht zu vereinbaren, wenn der Spieler die Notationen auf seine Knie legt, damit der Gegner sie nicht einsehen kann.

Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschach: Es besteht keine Mitschreibpflicht (Anhang A.2, B.2, neu: B3).

4. Der Assistent des Spielers (Art. 8.1 e)

Kann ein Spieler nicht mitschreiben, zB weil er behindert ist, des Schreibens unkundig, oder aus religiösen Gründen nicht schreiben darf, kann er einen „für den Schiedsrichter akzeptablen“ Helfer hinzuziehen (Art. 8.1. Abs. 3). Ist der Spieler behindert darf ihm deshalb keine Bedenkzeit abgezogen werden (Art. 13 Punkt 3.3 und oben Art. 6 Punkt 7.2).

In anderen Fällen wird die Zeit, die der Spieler, der nicht mitschreiben kann oder darf, durch einen Bedenkzeit abgegolten; üblich sind zehn Minuten je Zeitperiode.

5. Besondere Regelungen für Partieformulare (Art.8.1 b, 8.3, 8.7, 12.4, DSB-Turnierordnung)

Das Partieformular gehört nicht dem Spieler, sondern dem Veranstalter (Art. 8.3). Es ist auf Verlangen abzugeben. Das gilt vor allem dort, wo das Original der Aufzeichnung zur Erstellung eines Turnierbulletins der Turnierleitung herauszugeben ist. Das stellt inzwischen auch Tz. A-7.3 der DSB-Turnierordnung klar.

Das Partieformular dient nur der Aufzeichnung der Züge einschließlich der Angabe von Remisangeboten, dem Ergebnis und evtl. Angaben zur Zeit (Art. 12.4, neu 8.1 b). „Andere bedeutsame Daten“ sind die Daten der Spieler der Partie. Ob sonst noch etwas darunter fällt, ist nicht klar; jedenfalls darf es nichts sein, was auf eine Analyse hindeutet.

6. Schreibpflicht und Zügekontrolle während der Zeitnot

Dieser Abschnitt 6 gilt nur bei Bedenkzeiten, in denen ein Spieler nicht eine bestimmte Zeit je Zug hinzugerechnet bekommt. In Partien mit „Fischer-Modus“ und „Bronstein-Modus“ gibt es also keine „Zeitnot“ im regeltechnischen Sinn (Art. 8.4); die Spieler sind also bis zum letzten Zug ununterbrochen zum Mitschreiben verpflichtet. In anderen Turnieren

(z.B. im Endspurtmodus) in denen der Spieler also eine feste Zeit für eine bestimmte Anzahl von Zügen zur Verfügung hat, gilt das Folgende.

6.1 Schreibpflicht des Spielers in Zeitnot (Art. 8.4)

Ein Spieler ist in Zeitnot, wenn seine Uhr fünf Minuten vor der Zeitkontrolle steht (Art. 8.4 a Satz 1). Dabei ist es gleichgültig, wie viele Züge der in Zeitnot befindliche Spieler noch hat. Das gilt auch für die Schlussphase der Partie im Endspurtmodus. Erhält der in Zeitnot befindliche Spieler eine Zeitgutschrift (z.B. wegen Bestrafung des Gegners), und hat der Spieler dann wieder mehr als fünf Minuten, lebt seine Schreibpflicht nicht wieder auf. Das ergibt sich aus dem Wortlaut des Art. 8.4: „zu irgendeinem Zeitpunkt“.

In der Zeitnotphase besteht keine Schreibpflicht des in Zeitnot befindlichen Spielers, wohl aber seines Gegners, wenn dieser sich noch nicht in Zeitnot befindet. Ein „Mitstricheln“ durch den in Zeitnot befindlichen Spieler ist zwar zur eigenen Kontrolle sinnvoll, jedoch nicht Pflicht. Die Selbstkontrolle ist sinnvoll, weil sich der Spieler nicht darauf verlassen darf, dass der Gegner korrekt mitnotiert hat.

Die Zeitnotphase ist die für Streitfälle anfälligste Partiephase. Hier ist wichtig, dass der Schiedsrichter die zwangsläufig auftretende Hektik nicht noch zusätzlich verstärkt, sondern durch solide Regelkenntnis in Streitfällen beruhigend wirkt. Leider wird bei Mannschaftskämpfen ohne einen vom Verband gestellten Schiedsrichter hierauf wenig geachtet: Der spielende Schiedsrichter ist selbst in Zeitnot; mangelnde Regelkenntnis führt zu zusätzlichen Streitereien.

6.2 Zügekontrolle durch den Schiedsrichter (Art. 8.5 a)

Dabei hat der Schiedsrichter auf folgendes zu achten:

Vor Eintritt der kritischen Phase:

Wenn nur einer der beiden Spieler in Zeitnot ist, muss der andere immer noch mitschreiben. Hierauf muss der Schiedsrichter achten. Kritisch wird es, wenn beide Spieler in Zeitnot geraten, und noch so viele Züge offen haben, dass keine ordnungsgemäße Kontrolle durch die Spieler mehr gewährleistet ist.



Gelegentlich ist zu beobachten, dass ein Spieler das Partieformular seines Mannschaftskameraden an sich nimmt und auf diesem die Züge mitschreibt. Das ist verboten; hier muss der Schiedsrichter sofort eingreifen.



Rechtzeitig für Helfer sorgen! Der Schiedsrichter, der selbst in Zeitnot bei einer Partie mitschreibt, hat

keinen Überblick mehr und steht für Entscheidungen bei anderen Partien nicht zur Verfügung.

Zur Durchführung der Zügekontrolle bedient sich er sich am besten eines oder mehrerer Helfer, die selbstverständlich das Fallen eines Blättchens feststellen dürfen, ja müssen. Dies soll ab 2013 in Art. 13.4 neu auch ausdrücklich festgelegt werden.

In der kritischen Phase

Die kritische Phase ist diejenige, in welcher beide Spieler nicht mehr mitnotieren müssen. Hier „soll“ der Schiedsrichter mitschreiben (Art. 8.5 a). Zumindest muss der Schiedsrichter die Zügezahlkontrolle sicherstellen. Sind mehrere Züge noch offen, empfiehlt, es sich, dass der Schiedsrichter bzw. der Helfer zu notieren beginnt, da die Spieler jederzeit in eine Blitzphase übergehen können und dann zwischen dem letzten von einem Spieler notierten Zug und dem ersten von Schiedsrichter notierten Zug eine Lücke klaffen kann.

 In größeren Turnieren, in denen gleichzeitig mehrere Bretter zu überwachen sind, muss der Schiedsrichter nach Erfahrung vorgehen: Bretter mit starken Spielern sind zwar wichtiger als andere, benötigen aber eher selten fremde Hilfe, weil diese Spieler meist bis zum Schluss korrekt schreiben und auch in der Lage sind, ihre Notation sofort ohne Hilfe zu vervollständigen.

Art. 8.5 a Satz 1 legt dem Schiedsrichter keine Mitschreibepflicht auf. Das Mitschreiben empfiehlt sich aber schon deshalb, weil dann eine umständliche Rekonstruktion entfallen kann. Geht es allerdings zu schnell, so muss sich der Schiedsrichter beschränken. Er muss mindestens Striche machen.

 Ich empfehle: wenigstens den Anfangsbuchstaben der gezogenen Figur zu notieren: ‘K’, -D’...). Nur im Geiste mitzählen halte ich nicht für empfehlenswert, weil man schnell abgelenkt werden kann.

Die beiden Spieler dürfen keinen Einblick in die Kontrolle der Zügezahl haben. Der Schiedsrichter (oder sein Helfer) dürfen keinen der Spieler darauf hinweisen, dass der Kontrollzug ausgeführt wurde. Auf entsprechende Fragen darf er keine Antwort geben (Art. 13.6 Satz 2). Erst nach dem Blättchenfall darf der Schiedsrichter mitteilen, wie viele Züge (nach seiner Zählung) gemacht sind.

! So darf der Schiedsrichter nicht nach Ausführung des 40. Zuges mit Notieren aufhören und das Brett verlassen, es sei denn, beide Spieler hätten auch noch mitgeschrieben und das Erreichen des Kontrollzuges ist unstrittig.

 Um jeglichen Einblick in die eigene Zügekontrolle, auch für Zuschauer, zu vermeiden, empfiehlt es sich, wenn der Schiedsrichter auf seinem Formular nicht bei der Zügezahl beginnt, wo sich die Spieler gerade befinden, sondern irgendwo anders auf dem Formular (z.B. bei 1.) beginnt.

 Der Mitschreibende sollte vermeiden, sich allzu sehr auf die Partie konzentrieren und gedankliche Analysen anstellen. Das lenkt den Blick von der Uhr ab!

6.3 Ende der Zeitnot (Art. 8.5, 8.6)

Die Zeitnot endet, wenn eines der beiden Blättchen gefallen ist. Der Schiedsrichter (oder Helfer) hört (erst jetzt!) auf zu notieren und weist die beiden Spieler auf das gefallene Blättchen hin.

Deshalb sollte bei elektronischen Schachuhren die Zusatzzeit erst hinzugerechnet werden, wenn die vorhergehende Zeitperiode auf 0.00 gelaufen ist; der Zügezähler muss bei korrekter Einstellung abgeschaltet sein. Andere Föderationen handeln dies allerdings anders.

Hat nur *einer der beiden Spieler nicht mitgeschrieben*, so muss dieser jetzt, wenn er am Zug ist und seine Uhr läuft, die fehlenden Züge nachschreiben (Art. 8.5 b). Dabei geht die Regel davon aus, dass der Gegner korrekt geschrieben hat. Nur wenn Zweifel darüber bestehen, ob die erforderliche Anzahl von Zügen ausgeführt ist, muss der Schiedsrichter jetzt die Schachuhr anhalten und dies ggf. durch Rekonstruktion klären. Bemerkt der Schiedsrichter, dass ein Spieler vom Gegner das Formular herausbittet, während der Gegner am Zug ist, sollte man sogleich einschreiten und den Spieler auf die Regeln hinweisen.

Haben *beide Spieler nicht mitgeschrieben*, so hält der Schiedsrichter die Schachuhr an und veranlasst zunächst beide Spieler, die fehlenden Züge zu ergänzen, ggf. unter Zuhilfenahme einer Aufzeichnung des Schiedsrichters, so vorhanden.

Ist strittig, ob die erforderliche Anzahl von Zügen ausgeführt wurde, so muss dies mit Hilfe des Schiedsrichters festgestellt werden; notfalls durch Nachspielen der Partie auf einem gesonderten Brett (Art. 8.5 c).

 Achten Sie bei der Rekonstruktion auf einem anderen Brett darauf, dass am eigentlichen Turnierbrett nichts verändert wird, dass die Schachuhr abgestellt ist, dass festgestellt wird, wer am Zug ist. Es empfiehlt sich, dies zu notieren.

 *Hinweis zur Turnierorganisation:* beim Abräumen des Spielmaterials sollte darauf geachtet werden, dass noch Bretter für Ersatzfiguren und Rekonstruktionen zur Verfügung bleiben!

 So gehen Sie als Schiedsrichter vor:

Als Schiedsrichter bemerken Sie an einem Brett hochgradige Zeitnot. Während Weiß noch mitschreibt, endet die Notation von Schwarz mit dem 30. Zug; dann folgen Striche. Sie bemerken auch, dass die Notation beider Spieler im 30. Zug nicht übereinstimmt. Weitere Feststellungen können Sie während der Zeitnotphase nicht machen, insbesondere nicht, ob einer der beiden oder beide jeweils zu viele oder zu wenige Züge notiert haben.

Als bei Schwarz das Blättchen fällt, halten Sie die Schachuhr an. Die vollständig scheinende Notation von Weiß weist 38 Züge auf; die Striche von Schwarz enden mit Zug Nr. 41 von Weiß.

Wie gehen Sie als Schiedsrichter vor?

1. Schritt: Uhr anhalten (hier schon geschehen).
2. Schritt: Vorbereitung der Rekonstruktion durch Notieren von Zeiten, Stellung und Zugrecht.
3. Schritt: Nachspielen der gesamten Partie auf gesondertem Brett unter Prüfung der Notationen beider Spieler.
4. Schritt: Gleichzeitig Korrektur und Ergänzung der beiden Notationen durch die Spieler.
5. Schritt: Prüfung, ob Schwarz bei Fallen des Blättchens seinen 40 Zug abgeschlossen hatte oder nicht.
6. Schritt: Entscheidung: Je nach Ergebnis lautet das Ergebnis Gewinn für Weiß oder Partiefortsetzung mit Ingangsetzen der Uhr des Spielers, der bei der Unterbrechung am Zug war.

Partieergebnis:

Siehe oben Art. 6 Punkt 8.

7. Spielergebnis (Art. 8.7)

Nach Art. 8.7 haben beide Spieler das Ergebnis auf dem Par-

tieformular zu vermerken, dieses zu unterschreiben und – sofern die Turnierregeln dies vorsehen – bei der Turnierleitung abzugeben. Weitere Erklärungen, insbesondere ein Rechtsmittelverzicht, sind damit nicht verbunden (Art. 12.11 neu).

Wenn dieses Ergebnis falsch vermerkt wurde (klassischer Fehler: Schwarz gewinnt und „1-0“ wird geschrieben), kann der Schiedsrichter anders entscheiden.

Melden zwei Spieler nachträglich, dass sie ein fehlerhaftes Ergebnis gemeldet hätten, sollte man es auch korrigieren, wenn es offensichtlich ist, dass die Spieler sich bei der Meldung geirrt haben.

 Die Auslegungsrichtlinien der Schiedsrichterkommission empfehlen, dass der Schiedsrichter bei Mannschaftswettbewerben von dem ihm eingeräumten Ermessen Gebrauch macht und im Spielbericht das tatsächlich erzielte Partieergebnis vermerkt. Bei Einzelwettbewerben, insbesondere nach dem Schweizer System, wird empfohlen, unter Berücksichtigung aller Umstände des Einzelfalles eine angemessene Entscheidung zu treffen. Die Meldung eines abweichenden Ergebnisses könnte auch das Ergebnis einer unzulässigen Absprache zwischen den Spielern zur Manipulation der Tabelle sein. Akzeptiert der Schiedsrichter die Korrektur, sollte gleichwohl eine bereits veröffentlichte Paarungsliste deshalb nicht verändert werden.

So sollte zum Beispiel eine Änderung abgelehnt werden, wenn sich ein dritter Spieler auf das veröffentlichte Ergebnis verlassen hat.

 Es empfiehlt sich, im Turnierreglement zu bestimmen (und vor der letzten Runde auch nochmal darauf hinzuweisen), dass nach Beginn der letzten Runde keine Korrekturen bezüglich des Ergebnisses früherer Runden mehr zugelassen werden.

Dass ein von der Turnierleitung fehlerhaft erfasstes Ergebnis korrigiert werden muss, bedarf keiner Erläuterung.

Welchen Einfluss eine Ergebniskorrektur auf die Paarungen hat, ist im Skriptum „Turnierverwaltung“ näher beschrieben.

Sonderregelungen für Schnellschach und Blitzschach: Hier liegt mangels Notationspflicht kein gemäß Art. 8.7 dokumentiertes Ergebnis vor. Ansonsten ergeben sich grundsätzlich keine Änderungen.

Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

- 9.1 a) Das Turnierreglement darf bestimmen, dass Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters oder gar nicht Remis vereinbaren dürfen.
- b) Falls das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes:
- (1) Ein Spieler, der remis anbieten möchte, tut dies, nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr angehalten und die seines Gegners in Gang gesetzt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, aber Artikel 12.6 muss berücksichtigt werden. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis es der Gegner annimmt, mündlich ablehnt, ablehnt durch Berühren einer Figur in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, oder die Partie auf andere Weise beendet wird.
 - (2) Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol (siehe Anhang C.13) auf dem Partieformular notiert.
 - (3) Ein Antrag auf remis gemäß Artikel 9.2, 9.3 oder 10.2 gilt als Remisangebot.
- 9.2 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.
- 9.3 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.
- 9.4 Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, ohne gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht zu haben, verliert er für diesen Zug das Recht dazu.
- 9.5 Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, darf er beide Uhren anhalten (siehe Artikel 6.12.b). Er ist nicht berechtigt seinen Antrag zurück zu ziehen.
- a) Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis.
 - b) Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter drei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug entsprechend Artikel 4 ausgeführt werden.
- 9.6 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.

Erläuterungen

1. Allgemeines	39	4.1 Verfahren der Reklamation und Prüfung nach Art. 9.2 bis 9.5	40
2. Neuerungen 2013	39	4.2 Dreimalige Stellungswiederholung (Art. 9.2)	41
3. Remisvereinbarung	39	4.3 50 Züge-Regel (Art. 9.3)	41
4. Remis auf Antrag des Spielers (Art. 9.2 bis 9.5) .	40	5. Fehlende Mattmöglichkeit (Art. 9.6)	41

1. Allgemeines

Art. 9 behandelt verschiedene Remisatbestände, die wegen des Zusammenspiels mit der Uhrenbedienung und der Schreibpflicht nicht bereits in Art. 5 ausführlich geregelt sind:

- Remisvereinbarung, Art. 9.1 (siehe auch Art. 5.2 c),
- Remis wegen dreimaliger Stellungswiederholung, Artikel 9.2, 9.4, 9.5 (siehe auch Art. 5.2 d),
- Remis nach der 50 Züge-Regel, Art. 9.3, 9.4, 9.5 (siehe auch Art. 5.2 e),
- Remis wegen fehlender Mattmöglichkeit, Art. 9.6 (siehe auch Art. 5.2 b).

2. Neuerungen 2013

Art. 9.5: Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 nach dreimaliger Stellungswiederholung oder der 50 Züge-Regel remis beansprucht, *muss* er oder der Schiedsrichter die Schachuhr anhalten (siehe Artikel 6.12.b).

Die Zeitgutschrift in Art. 9.5 b bei Zurückweisung der Remisreklamation soll an diejenige des Art. 7.5 angeglichen werden. Künftig gibt es als Zeitgutschrift nur noch diejenige von zwei Minuten für den Gegner.

Sie soll sich im Blitz auf eine Minute reduzieren.

Art. 9.5 b enthält außerdem die Klarstellung, dass der Zug natürlich regelgemäß sein muss, mit dem die Partie im Fall unkorrekter Remisreklamation fortzusetzen ist, und dass dieser Zug gem. Art. 4, d.h. auch unter Wahrung der Berührtgeführt-Regel ausgeführt sein muss.

Gleiches wird auch in Art. 9.6 klargestellt.

3. Remisvereinbarung

Mit der Vereinbarung der beiden Spieler, dass die Partie unentschieden ist, wird die Partie sofort beendet (Art. 5.2 c). Wegen der Einzelheiten verweist die Regel auf Art. 9.1. Daraus ergibt sich:

- Die Vereinbarung muss *zwischen Spielern* getroffen worden sein. Dritte Personen (Mannschaftsführer, Trainer, Betreuer, Eltern) haben in keiner Weise auf eine solche Vereinbarung Einfluss zu nehmen oder können sie selbst treffen. Zur Rolle der Mannschaftsführer siehe unten Art. 12 Punkt 4.1.

- Das Remisangebot kann nur *während der Partie* abgegeben werden. In der deutschen Fassung steht hier: „zu einer beliebigen anderen Zeit“, im englischen Original jedoch: „*at any other time during play*“. Auch ohne diesen Zusatz ist klar, dass das Angebot nur während der Partie gestellt werden kann. Wann dies frühestens ist: siehe Art. 1 Punkt 3. Ein Remisangebot, das abgegeben wurde, bevor nicht mindestens jeder Spieler einen Zug ausgeführt hat, ist nicht gültig, ebenso eine hierauf beruhende Vereinbarung. Das Ergebnis lautet 0-0.

Nach Nr. 5.1 der *Rating Regulations* dürfen nur solche Spiele für die ELO-Wertung ausgewertet werden, in denen jeder Spieler mindestens einen Zug gemacht hat.

- Ein Remisangebot ist *immer verbindlich*, gleichgültig, wer am Zug ist, als es abgegeben wurde.
- Der Gegner muss sich zum Remisangebot erst äußern (durch Annahme oder Ablehnung), wenn er am Zug ist. Bietet also ein Spieler seinem Gegner Remis, während er selbst noch am Zug ist, und der Gegner erwidert, er solle seinen Zug ausführen, so ist das keine Ablehnung des Remisangebots, sondern nur der Hinweis auf die Regeln.
- Die Partie darf auch noch nicht anderweitig beendet sein (siehe oben Art. 5).

Ergänzend sieht Anhang C.13 (neu: C.12) vor, dass ein Remisangebot von beiden Spielern mit einem „=“ zu kennzeichnen ist.

Ob ein Spieler Remis angeboten hat ist manchmal auslegungsbedürftig. Die Frage „Spielen Sie auf Gewinn?“ ist durchaus als Remisangebot zu werten. Es gilt das gleiche, was zur Aufgabe gesagt wurde (siehe oben Art. 5).

Will ein Spieler Remis anbieten, sein Gegner ist jedoch nicht am Brett, so kann er es gegenüber dem Turnierleiter abgeben.

Ein Spieler, der das Remis erst anbietet, wenn der Gegner über seinen Zug nachdenkt, sollte durch den Schiedsrichter zumindest ermahnt werden. Mehrere Remisangebote hintereinander können eine Störung darstellen (Art. 12.6).

Einschränkung von Remisvereinbarungen:

Die Einschränkung von Remisvereinbarungen bedeutet auch, dass eine Reklamation nach Art. 9.2 und 9.3 (50 Züge-Regel, dreimalige Stellungswiederholung) abweichend von Art. 9.1 b (3) nicht als Remisangebot gilt.

! „Getürkte“ Stellungswiederholungen sollte man wie eine unzulässige Remisvereinbarung behandeln; aber auch hier gilt: der Schiedsrichter ist nicht zum Analysieren von Partien da.

Enthalten Turnierordnung oder Turnierausschreibung keine Regelung, ist natürlich die Remisvereinbarung jederzeit nach den Regeln des 9.1. b zulässig.

Die Folge einer unzulässigen Remisvereinbarung ist die Fortsetzung der Partie.

? Was geschieht jedoch, wenn zwei Spieler remis vereinbaren, das Partieformular entsprechend ausfüllen und unterschreiben, die Schachuhr abstellen, die Grundstellung aufstellen und den Spielsaal verlassen, ohne den Schiedsrichter zu benachrichtigen? Die logische Konsequenz ist ein 0:0.

Die ECU hat für ihre Turniere Remisvereinbarungen vor dem 40. Zug verboten. Der DSB folgt dem für die Deutsche Schachmeisterschaft. In der 1. Schach-Bundesliga gilt, dass bis zum 20 Zug kein Remis vereinbart werden darf.

4. Remis auf Antrag des Spielers (Art. 9.2 bis 9.5)

Nur auf berechnete Reklamation eines Spielers ist eine Partie Remis

- nach dreimaliger Stellungswiederholung (Art. 9.2),
- nach der 50 Züge-Regel (Art. 9.3),
- im Endspurtmodus nach Art. 10.2. (siehe Erläuterung zu Art. 10)

4.1 Verfahren der Reklamation und Prüfung nach Art. 9.2 bis 9.5

Die hier behandelten Beendigungsarten haben gemeinsam zur Voraussetzung, dass

- ein Spieler den Anspruch auf Remis beim

Schiedsrichter stellt,

- der Spieler, wenn er den Anspruch stellt, selbst am Zug ist (siehe Art. 1.1 Satz 3),
- der Spieler noch keine Figur „entsprechend Artikel 4.3“, d.h. absichtlich (neu: zum Zweck des Ziehens oder Schlagens) berührt hat (Art. 9.4),
- der Spieler, falls er durch *seinen* Zug die Voraussetzungen herstellen will, den beabsichtigten Zug notiert. An diese Niederschrift ist er im Sinne der Berührt-geführt-Regel gebunden, wie wenn er ihn am Brett ausgeführt hätte.

Seit 2009 nicht mehr erforderlich ist, dass der Spieler die Schachuhr anhalten muss; er darf es tun (Art. 9.5 Satz 1). Der Schiedsrichter wird, wenn er in die Prüfung des Remisanspruchs eintritt, immer die Schachuhr anhalten.

NEU ➔ Dies ordnen die Regeln 2013 künftig ausdrücklich an: Wenn ein Spieler gemäß Art. 9.2 oder 9.3 Remis beansprucht, *muss* er oder der Schiedsrichter die Schachuhr anhalten.

Ist eine Remisvereinbarung zulässig, wird die Geltendmachung eines Remisanspruchs wie ein Remisangebot behandelt (Art. 9.1 c); der Gegner kann also einwilligen und die Partie ist dann Remis auf Grund der Übereinkunft der Spieler.

☞ Deshalb wird der Schiedsrichter zuerst den Gegner fragen, ob er er mit dem Remis einverstanden ist. Manchmal ist er das und die Partie ist beendet.

Willigt der Gegner nicht in ein Remis ein, so regelt Art. 9.5 das weitere Verfahren. Der Reklamierende kann den erhobenen Remisanspruch nicht zurücknehmen (Art. 9.5 Satz 2).

! Der Ablauf des Prüfungsverfahrens ist wie folgt:

- Der Schiedsrichter hält nun, sofern es nicht schon der Spieler getan hat, die Schachuhr an prüft zunächst die formellen Voraussetzungen:
 - Ist der Spieler, der den Anspruch erhebt, überhaupt am Zug? (Er ist es nicht mehr, wenn er seinen Zug bereits ausgeführt hat!)
 - Hat der Spieler auch nicht die Figur, mit der er ziehen will, berührt? (Art. 9.4)
 - Ist dieser beabsichtigte Zug auch regelgemäß? (Art. 4.6, neu 3.10)
- Falls eine dieser Voraussetzungen nicht vorliegt, lehnt der Schiedsrichter ohne weiteres den Anspruch ab und lässt weiterspielen:

- Wurde die Schachuhr angehalten, erhält der Gegner eine Zeitgutschrift von drei (NEU ➔ *zwei*) Minuten. Die komplizierten Zeitabzüge beim Reklamierenden sind ab Juli 2009 entfallen.

NEU ➔ Im Blitzschach beträgt diese Strafe ab 01.07.2013 nur noch eine Minute (Anhang B.2 neu).

- Hat der Spieler, wenn er die Voraussetzungen für den Remisanspruch mit seinem eigenen Zug herstellen will, diesen Zug notiert?

 Falls nicht: nicht sogleich den Anspruch ablehnen, sondern den Spieler darauf hinweisen, dass er den Zug zu notieren hat.

- Wenn der Spieler die Voraussetzungen für das Remis mit seinem Zug herbeiführen wollte und er deshalb den Zug notiert hat, muss er mit diesem Zug fortsetzen. Ist der Zug regelwidrig, muss er unter Beachtung der Berührt-geführt-Regel – wie wenn er den notierten Zug ausgeführt hätte – einen anderen Zug ausführen.
- Liegen die formellen Voraussetzungen sämtliche vor, prüft der Schiedsrichter den Anspruch; sinnvollerweise anhand der Notation. Falls die Voraussetzungen des Remisanspruchs aus der Notation nicht ohne weiteres ersichtlich sind, muss der Schiedsrichter die Partie auf einem gesonderten Brett nachspielen lassen. Er muss – wie bei der Rekonstruktion nach der Zeitnotphase (siehe oben Art. 8 Punkt 6.3) sicherstellen, dass in der Zwischenzeit das Turnierbrett und die Uhren nicht verändert werden.
 - Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie Remis (Art. 9.5 a).
 - Ist der Anspruch nicht berechtigt, gibt der Schiedsrichter dem Gegner des Reklamierenden eine Zeitgutschrift von drei (ab 01.07.2012: zwei) Minuten und der reklamierende Spieler muss die Partie fortsetzen, ggf. mit dem angekündigten Zug (Artikel 9.5 b). Es gilt das gleiche wie bei der Partiefortsetzung wegen Fehlens einer formellen Anspruchsvoraussetzung.

Die Zeitgutschrift ist, ähnlich wie die nach Art. 7.4 b (siehe oben Art. 7 Punkt 4.3), keine eigentliche Strafe, so dass die Grundsatz über die Verhängung von Strafen (siehe Art. 13 Punkt 5.2) nicht gelten.

Wird während der Prüfung festgestellt, dass im Lauf der Partie ein regelwidriger Zug geschehen ist, muss nach Art. 7.4 (neu: Art. 7.5) vorgegangen werden. (siehe oben Art. 7 Punkt 4.3)

4.2 Dreimalige Stellungswiederholung (Art. 9.2)

Wenn der Gegner mit dem vorhergehenden Zug eine Stellung zum dritten Mal auf das Brett gestellt hat (Art. 9.2 b), muss der Spieler natürlich keinen eigenen Zug notieren.

 Das ist vielen nicht geläufig und wird übersehen.

Eine Stellung steht dann zum dritten Mal am Brett, wenn in dieser Stellung derselbe Spieler am Zug ist, und wenn dieselben Zugmöglichkeiten noch bestehen. Es darf also nach dem ersten Auftauchen dieser Stellung die Möglichkeit noch zu rochieren oder einen Bauern en passant zu schlagen nicht verloren gegangen sein.

Geschieht innerhalb der dreimaligen Stellungswiederholung ein Königs- oder ein Turmzug, geht ein etwa bestehendes Rochaderecht erst nach diesem Zug verloren (Art. 9.2. b Satz 4, neu: 9.2 b Satz 2 (2)). Der Zusatz legt klar, dass ein Zug des Königs oder Turms, mit dem das Rochaderecht verloren geht, nicht der erste Zug sein kann, der zu einer dreimaligen Stellungswiederholung führt.

Was auch viele Spieler nicht wissen: Dieselbe Stellung muss nicht in unmittelbarer Zugfolge entstehen. Es können auch andere Züge dazwischen liegen. Gleichgültig ist auch, mit welcher Figur die Stellung jeweils hergestellt wurde. Daher spricht man richtigerweise auch von „Stellungswiederholung“, nicht von „Zugwiederholung“.

Der Remisanspruch muss nicht durch eine eigene Notation nachgewiesen werden. Der Anspruch steht also auch demjenigen Spieler zu, der in Zeitnot oder aus anderen Gründen nicht mitgeschrieben hat.

4.3 50 Züge-Regel (Art. 9.3)

Wie beim vorhergehenden Punkt muss der Remisanspruch nicht durch eine eigene Notation nachgewiesen werden.

5. Fehlende Mattmöglichkeit (Art. 9.6)

Dieser Remisgrund wurde bereits unter Art. 5 Punkt 4.1.3 behandelt.

Artikel 10: Endspurtphase

10.1 Die "Endspurtphase" ist die Phase in einer Partie, in welcher alle (verbleibenden) Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.

10.2 Wenn der Spieler, der am Zuge ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er, bevor sein Fallblättchen gefallen ist, remis beantragen. Er ruft den Schiedsrichter herbei und darf die Uhren anhalten (siehe Artikel 6.12.b).

- a) Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder dass die Partie mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen sei, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.
- b) Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche

Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Später während der Partie oder so schnell wie möglich nachdem ein Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Endstellung mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen ist oder der Gegner keine genügenden Anstrengungen unternimmt, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.

- c) Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.
- d) Die Entscheidung des Schiedsrichters in Bezug auf 10.2.a), b) und c) ist endgültig.

Erläuterungen

1. Allgemeines	42	5. Die „normalen Mittel“ zum Gewinn	44
2. Neuerungen 2013	42	6. Anfechtbarkeit der Schiedsrichterentscheidung (Art. 10.2 d)	45
3. Die Remisreklamation	43	7. Endspurtphase ohne Schiedsrichter (Anhang D)	45
4. Die Entscheidung des Schiedsrichters	43		
4.1 Prüfung der formellen Voraussetzungen	43		
4.2 Prüfung der sachlichen Voraussetzungen	43		

1. Allgemeines

Keine Endspurtphase besteht, wenn die Spieler je Zug eine bestimmte Zeit dazu gerechnet bekommen („Fischer“- und „Aufschub“-Modus).

Die *Regeln für Schnellschach* enthalten keine Sonderregelung. Art. 10.2 ist also in vollem Umfang anwendbar, sofern kein Inkrement Anwendung findet..

Für *Blitzschach* ist Art. 10.2 ausdrücklich ausgeschlossen, wenn nicht wegen ausreichender Überwachung die Turnierschachregeln gelten (Anhang B.2, neu: B3).

2. Neuerungen 2013

Art. 10.2 wurde umgegliedert um eine neue Option als Punkt c einzufügen zu können. Die Zeitgutschrift ist jetzt in Punkt d.

Art. 10.2 c: An Stelle des Aufschubs der Entscheidung und Anordnung der Fortsetzung der Partie für eine Entscheidung während des weiteren Partieverlaufs oder (besser!) nach dem Fallen des ersten Blättchens bekommt der Schiedsrichter eine weitere Möglichkeit, die ihm selbst eine Entscheidung erspart und die zu einer Entscheidung am Brett führt: Der Schiedsrichter kann entscheiden, dass die Partie unter Verwendung des Aufschub-Modus oder des „Fischer-Modus“ mit einer zusätzlichen Bedenkzeit von fünf Sekunden je Zug für beide Spieler fortgesetzt wird; er stellt die Zusatzbedenkzeit auf der Schachuhr ein und gibt dem Gegner eine Zeitgutschrift von

zwei Minuten; dann lässt er die Partie bis zum Ende fortsetzen. (Art. 10.2 c neu)

Art. 10.2 d alter Fassung, wonach Entscheidungen nach Artikel 10.2 nicht anfechtbar waren, soll gestrichen werden unter gleichzeitiger entsprechender Abänderung des Art. 12.11.

3. Die Remisreklamation

Ein Remis nach Artikel 10.2 setzt eine Remisreklamation des Spielers (nicht irgendeines Dritten oder des Mannschaftsführers) voraus. Hierzu gehört:

- dass sich die Partie in der Endspurtphase befindet,
- dass der reklamierende Spieler am Zug ist,

! Der Spieler ist am Zug, solange er seinen Zug noch nicht ausgeführt hat; siehe Art. 4. Eine dem Art. 9.4 entsprechende Regelung, wonach schon die Berührung einer Figur zum Verlust des Reklamationsrechts führt, kennt Art. 10 nicht.

- dass der reklamierende Spieler weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat,
- dass der Spieler eindeutig einen Antrag an den Schiedsrichter stellt.

Die Remisreklamation setzt nach der seit 2009 geltenden Regelung (leider) nicht mehr voraus, dass der Spieler die Schachuhr anhalten muss. Er kann die Schachuhr anhalten. Er wird es auch sinnvollerweise tun. Denn wenn der Schiedsrichter an Brett tritt und die Uhr des Spielers ist abgelaufen, muss er auf Zeitüberschreitung erkennen; er kann die Uhr nicht auf einen vermuteten Zeitpunkt der Reklamation zurückstellen.

NEU ➔ Ab 01.07.2013 muss der Schiedsrichter die Uhr anhalten, wenn dies der Spieler nicht schon bei seiner Reklamation getan hat.

☞ Da das Anhalten der Uhr nicht mehr Pflichtbestandteil der Reklamation ist, kann es Streit darüber geben, ob überhaupt eine Remisreklamation vorliegt. Eine häufig auftretende Situation ist, dass ein Spieler weniger Zeit und weniger Material hat als der Gegner, jedoch befürchtet, dass er es nicht schafft, das Spiel korrekt zum Remis abzuwickeln (sofern dies bei korrektem Spieler überhaupt möglich ist). Dies führt bei geringer Restbedenkzeit zu Nervosität, Hektik und Gereiztheit, und – bei meist fehlender Regelkenntnis – dazu, dass das Remis in erster Linie vom Gegner, sodann von der Umgebung, aber am allerwenigsten vom Schiedsrichter begehrt wird. Solche Verhaltensweisen können auch eine unange-

nehme Störung des Gegners sein, weshalb es vor allem wichtig ist, als Schiedsrichter solche Situationen vorauszusehen und möglichst selbst präsent zu sein, nicht dies einem ungeübten Vertreter zu überlassen.

4. Die Entscheidung des Schiedsrichters

4.1 Prüfung der formellen Voraussetzungen

Hat der Spieler erkennbar einen Remisanspruch erhoben, prüft der Schiedsrichter zunächst die formellen Voraussetzungen:

- Befindet sich die Partie in der Endspurtphase?
- Ist der reklamierende Spieler am Zug? (Siehe oben 3.)
- Hat der reklamierende Spieler weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit?

Diese Voraussetzungen kann und muss der Schiedsrichter mit einem Blick prüfen, ohne die Uhr anzuhalten.

Liegen diese Voraussetzungen nicht vor, muss die Partie fortgesetzt werden.

☞ Hat der Spieler die Uhr angehalten, sollte der Schiedsrichter von der in Art. 10.2 c) eingeräumten Möglichkeit Gebrauch machen, dem Gegner zwei Minuten zu zusätzlicher Bedenkzeit zu geben. Hat der Spieler die Uhr nicht angehalten, so pflege ich ohne Zeitzugabe weiter spielen zu lassen.

4.2 Prüfung der sachlichen Voraussetzungen

Sind die formellen Voraussetzungen erfüllt muss jetzt spätestens die Uhr angehalten werden, um die sachlichen Voraussetzungen des Remisanspruchs zu prüfen. Zu den „Anstrengungen“ und den „normalen Mitteln“ siehe unten Punkt 5.

Der Schiedsrichter wird zunächst den Gegner fragen, ob er mit Remis einverstanden ist. Lehnt dieser ab, dann stehen dem Schiedsrichter vier Möglichkeiten offen:

- Beruft sich der reklamierende Spieler darauf, dass sein Gegner bisher keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, und ist der Schiedsrichter hiervon auch überzeugt: dann erklärt er die Partie für Remis.

☞ Das setzt allerdings voraus, dass der Schiedsrichter selbst die Partie über eine längere Partiephase beobachtet hat. Mündliche Auskünfte bilden wenig tragfähige Grundlagen für eine Überzeugungsbildung.

- Beruft sich der reklamierende Spieler darauf, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht mehr zu gewinnen ist, und ist der Schiedsrichter hiervon überzeugt: dann erklärt er die Partie für Remis.

 Dies sollte nur auf wenige Ausnahmefälle beschränkt bleiben, in denen der Schiedsrichter die Partie schon beobachtet hat. Denn vom Schiedsrichter wird keine Analyse der Stellung verlangt.

- Ist der Schiedsrichter davon überzeugt, dass die Partie für den Gegner mit normalen Mitteln zu gewinnen ist: In diesem Fall weist er den Remisanspruch zurück, gibt dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit und schaltet die Uhr wieder an.

 Eine weitere Beobachtung der Partie ist nicht zwingend geboten. Da die Situation erneut auftreten kann, sollte der Schiedsrichter aber gelegentlich einen Blick darauf werfen.

- Kann sich der Schiedsrichter für keine der drei Möglichkeiten entscheiden, schiebt er die Entscheidung hinaus. Er gibt dem Gegner zwei Minuten zusätzlicher Bedenkzeit und lässt die Partie in seinem Beisein fortsetzen. Er hat dann wiederum drei Möglichkeiten:

- Er ist noch während laufender Partie davon überzeugt, dass der Gegner nach seiner Einschätzung keine Anstrengungen unternimmt, um die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder dass die Stellung mit normalen Mitteln nicht mehr gewonnen werden kann. Dann beendet er die Partie und erklärt sie für Remis. Diese Möglichkeit einer Entscheidung noch während laufender Partie ist nur für eindeutige Fälle, z.B. ständige Zug- und Stellungswiederholungen zu empfehlen.
- Er lässt die Partie bis zum ersten Blättchenfall weiter spielen und entscheidet dann – und zwar unverzüglich(!),
 - ob der Gegner des Spielers, dessen Blättchen gefallen ist, nach seiner Einschätzung Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen: dann entscheidet er auf Gewinn für den Gegner durch Zeitüberschreitung,
 - oder ob der Gegner keine solchen Anstrengungen unternommen hat: dann entscheidet er auf Remis,
 - oder ob die Endstellung mit normalen Mitteln nicht mehr gewonnen werden kann: dann entscheidet er auf Remis.

Schiebt der Schiedsrichter die Entscheidung auf, dann geht der Anspruch des reklamierenden Spielers auf eine Entscheidung des Schiedsrichters nach Art. 10.2 nicht dadurch verloren, dass er zwischenzeitlich wegen regelwidrigen Zuges des Gegners oder einer anderen Regelwidrigkeit eine Zeitgutschrift erhält und deshalb seine Restbedenkzeit mehr als zwei Minuten ist.

Die Regel, dass nach Aufschieben der Entscheidung und Blättchenfall die Gewinnbemühungen des Gegners des Spielers, dessen Blättchen gefallen ist, überprüft werden müssen, ist zwar erst in Istanbul in die Regel aufgenommen worden. Jedoch war dies – jedenfalls nach einem Teil der Mitglieder der Regelkommission – auch bisher schon so gemeint: Der Reklamierende sollte geschützt werden, nicht der Gegner. Deshalb ist es auch ohne Bedeutung, ob der Reklamierende Anstrengungen unternommen hat oder unternommen hätte können, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.

5. Die „normalen Mittel“ zum Gewinn

Die FIDE-Regeln definieren ab 2013 im Anhang H (Glossar), was „normale Mittel“ sind: „Spielen in aktiver Weise in der Bemühung, die Partie zu gewinnen, oder eine Position, die eine realistische Chance bietet, die Partie anders als durch Zeitüberschreitung zu gewinnen.“

Der Remisanspruch nach Art. 10.2 hat nicht den Zweck, den (material- und stellungsmäßig) schwächeren Spieler vor dem Verlust durch Zeitüberschreitung zu schützen.

Maßgebliches Kriterium für die Entscheidung ist nicht das Material, das auf dem Brett ist. Unwichtig sind auch theoretische Analysen. Entscheidend ist, wie gespielt wird. So kann z.B. K+B gegen K+L+S durchaus durch Zeitüberschreitung gewonnen werden, wenn der Bauer vorwärts zieht und der Spieler es trotz des Materialübergewichts verabsäumt (oder nicht schafft), den Bauern einfach zu schlagen, um das Remis sicherzustellen. Ebenso kann ein Spieler mit K+S (oder K+L) nicht erfolgreich gegen einen Spieler mit K+T Remis reklamieren, weil er bei ungenauem Spiel durchaus Matt gesetzt werden kann. Auch der Spieler mit K+T gegen einen Spieler mit K+T+B kann nicht mit Erfolg remis reklamieren, sondern muss am Brett zeigen, dass er das theoretisch mögliche Remis auch in der Praxis beherrscht.

Haben allerdings die beiden Spieler z.B. noch König und einen Turm, dann ist das zwar gewinnbar, wenn König und Turm in einer Linie stehen, und der gegnerische Turm durch ein ungehindertes Schach den anderen Turm schlagen könnte. Hier ist aber die Grenze erreicht. Ebenso zählen Hilfsmattkonstruktionen nicht unbedingt zu den „normalen Mitteln“. Hat also Weiß noch König und Springer, Schwarz noch König und Randbauer, dann muss man bei einem Remisantrag des Schwarzen nicht einkalkulieren, dass der schwarze König in

die für das Mattsetzen durch den Springer passende Ecke läuft, wenn er es bisher nicht getan hat.

Der Schiedsrichter muss weder besser Schach spielen können als die Spieler, noch Endspiele oder die Kunst der Analyse beherrschen. Er sollte daher von der Möglichkeit, die Partie sogleich bei der Reklamation für Remis zu erklären, nur in wenigen Ausnahmefälle Gebrauch machen, z.B. wenn der Reklamierende klar im Vorteil ist. Wenn die Partie Remis ist, dann ist sie das auch einige Züge später; verschusselt der Spieler die Remisstellung, ist er selbst schuld. Auch der Umstand alleine, dass der Spieler erst wenige Sekunden vor Fallen des eigenen Blättchens Remis reklamiert, sollte nicht zu einer sofortigen Entscheidung verleiten. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, wenn er erst so spät Remis beansprucht, oder dies erst so spät kann.

Der Schiedsrichter wird daher in der Regel die Entscheidung aufschieben und dabei bis zum Blättchenfall weiter spielen lassen. Kann er sich keine sichere Überzeugung bilden, zählt die Zeitüberschreitung.

„Anstrengungen“ des Spielers, die Partie zu gewinnen, müssen nicht unbedingt Gewinnzüge sein. Auch hier muss der Schiedsrichter nicht in eine Analyse der Partie eintreten. So kann z.B. schon der Umstand, dass der gegnerische König in Richtung Brettrand ausweichen muss oder ein Bauer vorge-rückt worden ist, Anhaltspunkt für Gewinnanstrengung sein.

Die Entscheidung nach dem Blättchenfall hat unverzüglich zu erfolgen. Das verbietet insbesondere tiefer gehende Analysen. Der Schiedsrichter muss sich während des von ihm beobachteten Partieverlaufs eine eigene Überzeugung bilden.

☞ Ein wenig Psychologie hilft in Fällen, in denen ersichtlich ein Spieler den anderen „über die Zeit heben“ will, obwohl die Stellung am Brett auf ein Remis hinauslaufen dürfte. Der Schiedsrichter wird dann die Entscheidung aufschieben, auf Partiefortsetzung entscheiden, und dem Gegner des Reklamierenden erklären, dass er jetzt versuchen muss die Partie „mit normalen Mitteln“ zu gewinnen, und nicht durch Zeit. Dann wird die Partie häufig Remis gegeben.

6. Anfechtbarkeit der Schiedsrichterentscheidung (Art. 10.2 d)

Die Schiedsrichterentscheidung ist nach noch geltender Regel nicht anfechtbar (Artikel 10.2 d), was in dem neuen Artikel 12.10 wiederholt wird. Die Neuregelung will die Unanfechtbarkeit wieder streichen.

Unklar ist aber, was ein Turniergericht entscheiden soll, wenn der Schiedsrichter bei laufender Partie (also nicht nach Aufschieben und Blättchenfall) auf Remis entschieden hat, dies aber angefochten wird. Auch das ist ein Grund, solche Entscheidungen möglichst auf wenige eindeutige Fälle zu beschränken.

7. Endspurtphase ohne Schiedsrichter (Anhang D)

Hier muss gedanklich ergänzt werden: „ohne *neutralen* Schiedsrichter“. Denn selbstverständlich kann man es keinem als Schiedsrichter fungierenden Mannschaftsführer überlassen, eine nicht anfechtbare Ermessensentscheidung über das Ergebnis zu treffen.

Die materiellen Voraussetzungen des Remisanspruchs des Anhangs D entsprechen denen des Art. 10.2.

Anhang D unterscheidet sich von Art. 10.2 dadurch, dass die Partie mit der Geltendmachung des Remisanspruchs beendet ist. Die Endstellung und ggf. – sofern es auf den bisherigen Partieverlauf ankommt – die Partienotationen, bestätigt durch beide Spieler, müssen beim Turnierleiter eingereicht werden. Dieser entscheidet, ob die Voraussetzungen des Remisanspruchs gegeben sind (dann Remis) oder nicht (dann Partieverlust für den reklamierenden Spieler). Die Entscheidung ist nicht anfechtbar.

Der reklamierende Spieler muss im Fall b) keine Notation abgeben, die vor Partieende erstellt worden ist. Er darf auch eine Notation abgeben, die er erst nach Partieende komplettiert hat.

Artikel 11: Punkte

- | | |
|--|---|
| 11.1 Außer nach anders lautender Vorankündigung gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen Punkt (1) erzielt, der seine Partie verliert | oder kampflos verliert, keinen Punkt (0) erzielt, der seine Partie mit remis beendet, einen halben Punkt (1/2) erzielt. |
|--|---|

Erläuterungen

Andere Wertungen (zB Sieg = 3 Punkte) können auch angewandt werden. Jedoch ist für die ELO-Auswertung zu berücksichtigen, dass als Punkte nur 1, 0.5 oder 0 berücksichtigt werden können (siehe Tz. 8.5.5 a der <i>Rating Regulations</i> ,	siehe auch Skriptum „Wertungen ...“ Punkt 2.4.4), da andernfalls die Berechnung der ELO-Zahl nicht korrekt funktioniert.
---	--

Artikel 12: Das Verhalten der Spieler

- | | |
|--|--|
| 12.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte. | 12.4 Das Partieformular dient ausschließlich der Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag in Zusammenhang stehenden Umstände sowie anderer bedeutender Daten. |
| 12.2 Es ist den Spielern nicht gestattet, das Turnierareal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Das Turnierareal ist begrenzt auf den Spielbereich, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie auf weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.

Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielbereich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. | 12.5 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer. |
| 12.3 a) Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, sich irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zunutze zu machen oder auf einem anderen Schachbrett zu analysieren.

b) Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist es dem Spieler untersagt, in das Turnierareal ein Mobiltelefon oder andere elektronische Kommunikationsmittel mitzubringen, sofern diese nicht vollkommen ausgeschaltet sind. Wenn ein derartiges Gerät ein Geräusch verursacht, verliert der Spieler die Partie. Der Gegner gewinnt. Falls der Gegner allerdings die Partie nicht mit einer beliebigen Folge von regelgemäßen Zügen gewinnen kann, ist sein Ergebnis remis.

c) Rauchen ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde. | 12.6 Es ist verboten, den Gegner auf irgendeine Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Turniersaal. |
| | 12.7 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 12.1 bis 12.6 wird gemäß Artikel 13.9 bestraft. |
| | 12.8 Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktzahl wird vom Schiedsrichter bestimmt. |
| | 12.9 Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 12.8 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt. |
| | 12.10. In den Fällen von Art. 10.2.d oder Anhang D steht dem Spieler kein Protest gegen die Entscheidung des Schiedsrichters zu. In allen anderen Fällen darf der Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, es sei denn, es ist im Turnierreglement anders bestimmt. |

Erläuterungen

1.	Allgemeines	47	4.2	Elektronische Kommunikationsmittel (Art. 12.3 b)	49
2.	Neuerungen 2013	47	4.2.1	Die geltenden FIDE-Regeln	49
3.	Allgemeine Verhaltensregeln	47	4.2.2	Die geplante Neuregelung	49
3.1	Turnierareal, Spielbereich (Art. 12.2)	47	4.2.3	Die Regelungen in DSB und Schachbundes- liga e.V.	50
3.2	Störung des Gegners (Art. 12.6)	48	4.3	Rauchverbot (Art. 12.4)	50
3.3	Weigerung, die Regeln zu befolgen (Art. 12.8) ...	48	5.	Sanktionsmöglichkeit (Art. 12.6, 12.9)	50
3.4	Regelerläuterung vom Schiedsrichter (Arti- kel 12.10 neu)	48	6.	Protestmöglichkeit (Art. 12.11)	50
4.	Besondere Verhaltensregeln	48			
4.1	Inanspruchnahme fremder Hilfe (Art. 12.3 a)	48			

1. Allgemeines

Für das Verhalten der Spieler enthält Art. 12.1 eine Generalklausel, die durch die folgenden Artikel konkretisiert wird. Sofern die Regelung selbst keine Sanktion vorschreiben, gilt für Verstöße gegen eine der Bestimmungen des Art. 12 der Sanktionskatalog des Art. 13.4 (neu: 13.9.).

2. Neuerungen 2013

In Art. 12.2: wird zusätzlich der Spielbereich definiert als der Bereich des Turnierareals, in dem die Spiele des Turniers gespielt werden.

Art. 12.3 a wird dahin ergänzt, dass das Analyseverbot sich auf jegliche Partie bezieht.

Art. 12.3 b soll wieder neu und enger formuliert werden. Hierzu Näheres unter Punkt 4.2.

Art. 12.4 wird zu den Regeln über die Mitschreibepflicht (Art. 8) rücken und ist dort erläutert (siehe oben Artikel 8 Punkt 5).

Nach Art. 12.9 soll ein Spieler das Recht erhalten, den Schiedsrichter um eine Auskunft über die Schachregeln bitten. Hierzu Näheres unten Punkt 3.5.

Über die Änderung in Art. 12.10 (Proteste) siehe unten Punkt 6.

3. Allgemeine Verhaltensregeln

3.1 Turnierareal, Spielbereich (Art. 12.2)

Die Festlegung ist wichtig, weil die Spieler diesen Bereich während laufender Partie nur mit Zustimmung des Schiedsrichters verlassen dürfen.

Für Spieler (d.h. Teilnehmer mit laufender Partie) gilt:

- Spieler ist am Zug: er darf den Spielbereich nicht verlassen,
- Spieler ist nicht am Zug: er darf zwar den Spielbereich, aber nicht das Turnierareal verlassen,

außer der Schiedsrichter hätte es ihm erlaubt.

Für Zuschauer (worunter auch Spieler nach Ende ihrer Partie fallen, Art. 12.5), gilt: Sie dürfen nicht den Spielbereich betreten. Ansonsten ist das Verhalten der Zuschauer in Art. 13.7 geregelt.

Mannschaftsführer: Sie kommen in den Schachregeln nicht vor und gelten daher als Zuschauer. Zu ihren Pflichten und Befugnissen siehe unten bei Punkt 4.1 (Inanspruchnahme fremder Hilfe).

Im Turnierareal außerhalb des Spielbereichs treffen sich häufig Spieler und Zuschauer. Eine Kommunikation sollte möglichst unterbunden werden, jedenfalls strikt kontrolliert werden. Es muss auch alles vermieden werden, was im Gegner den Verdacht unzulässiger Hilfeleistung weckt und ihn dementsprechend stört.

Unbedingt ausschließen vom Turnierareal sollte man, wenn eine Trennung möglich ist, Bereiche, in denen z.B. Schachliteratur angeboten wird, eine Kommunikation mit der Außen-

welt ohne Einwirkung des Schiedsrichters möglich ist, oder in denen Computer betrieben werden.

Turnierordnung des Schachbundesliga e.V. für die 1. *Schach-Bundesliga*, Tz. 5.3.4 Satz 2: „Die Spieler dürfen während ihrer laufenden Partie keinen Zugriff auf Mobiltelefone, Computer und sonstige elektronische Geräte ohne Zustimmung des Schiedsrichters haben oder sich diesen verschaffen.“ Das betrifft auch solche Geräte, die von Dritten in einem auch den Spielern zugänglichen Bereich benutzt werden. Der Schiedsrichter muss solchen Betrieb unterbinden, es sei denn, dass er für Live-Übertragung oder Live-Ticker erforderlich ist oder die ständige Erreichbarkeit eines Ansprechpartners des ausrichtenden Vereins betrifft.

DSB-Turnierordnung für die 2. *Schach-Bundesliga*, Tz. H-2.13 Nr. 4, 5: „Zuschauer und Mannschaftsangehörige dürfen im Turnierraum keine elektronischen Kommunikationsmittel jeder Art, andere störende Geräte oder Computer benutzen oder in Betrieb halten. Der Ausrichter soll einen abgeschlossenen Bereich zur sicheren Unterbringung elektronischer Kommunikationsmittel bereitstellen. Ein Spieler darf während des Laufs seiner Partie keinen Zugang zu Räumen haben, in denen Computer oder Kommunikationsgeräte in Betrieb sind.“

3.2 Störung des Gegners (Art. 12.6)

Hierunter fallen Regelwidrigkeiten, für welche die Art. 4 bis 9 keine unmittelbaren Folgen vorsehen. Darunter können fallen: das Zurechtrücken von Figuren, während der Gegner am Zug ist (siehe Art. 4.2 Punkt 4.1), Inanspruchnahme der gegnerischen Mitschrift, ohne am Zug zu sein (siehe Art. 8.5 b letzter Satz, Punkt 6.3). Ausdrücklich aufgeführt ist das unberechtigte Remisbieten.

Hier lässt sich über den „stinkenden“ Spieler diskutieren, der seit längerem nicht mehr mit Wasser in Berührung gekommen zu sein scheint, aber auch den Spieler, der häufig hustet, schwer schnauft, nervös mit den Beinen wackelt; sie sind immer wieder Gegenstand von Erörterungen in Schiedsrichter-Zusammenkünften. Generelle Maßstäbe für eine Regelanwendung lassen sich nicht finden. Wie bei der „externen“ Störung (siehe unten), ist eher Psychologie als Regelanwendung gefragt.

3.3 Weigerung, die Regeln zu befolgen (Art. 12.8)

„Andauernde“ Weigerung bedeutet einen mehrfachen oder länger andauernden Verstoß trotz Hinweises auf die Regeln, Ermahnung oder Verweis. Meist vorgebrachter Fall ist die Weigerung eines Spielers, korrekt mitzuschreiben.

3.4 Regelerläuterung vom Schiedsrichter (Art. 12.10 neu)

NEU ➔ Nach Art. 12.9 neu darf der Spieler den Schiedsrichter um eine Auskunft über die Schachregeln bitten und dieser darf die Auskunft erteilen. Allerdings darf der Schiedsrichter die Grenze zur verbotenen Hilfeleistung nicht überschreiten!

Formuliert ist die Regel als ein „Recht“ des Spielers, was ich für verfehlt halte. Aus der Geschichte der Bestimmung ergibt sich, dass es nicht so gemeint ist, dass der Spieler einen (womöglich einklagbaren und bei Verletzung zum Schadenersatz verpflichtenden) Anspruch hat.

4. Besondere Verhaltensregeln

4.1 Inanspruchnahme fremder Hilfe (Art. 12.3 a)

Das Verbot, sich fremde Hilfe zunutze machen (Art. 12.3 a) gilt konkret etwa für Fragen an Umstehende, die sich auf die konkrete Stellung oder abgelaufene Zeit oder Anzahl gespielter oder noch offener Züge beziehen, für die Benutzung von Partieheften zum Notieren der Partie anstelle des Formulars, für das Schmökern am Bücherstand und für die Benutzung elektronischer Gegenstände. Zu Mobiltelefonen und anderen Geräten siehe unten Punkt 4.2.

Es ist nicht nur verboten, die eigene, noch laufende Partie zu analysieren, sondern der Spieler darf auch überhaupt an keiner Analyse teilnehmen, was in Art. 12.3 a neu klar gestellt wird. Im Glossar ist die „Analyse“ definiert als die „Ausführung von Zügen auf einem Schachbrett, um herauszufinden, welches die beste Fortsetzung ist.“

Die Rolle des Mannschaftsführers

Die FIDE-Regeln kennen keinen „Mannschaftsführer“. In den Turnierordnungen hat er nur verwaltungsmäßige Aufgaben, zB Abgabe der Mannschaftsnominierung und Unterzeichnung des Spielberichts. Ansonsten dient er dem Schiedsrichter gelegentlich als Mittler zwischen ihm und einem Spieler, oder er steht störend im Weg.

In der Regel ist dem Mannschaftsführer die Befugnis eingeräumt, auch den ansonsten für Dritte abgesperrten Spielbereich zu betreten. Seit dem Fall „Feller“ bei der Olympiade 2010 wird diskutiert, auch dies restriktiver zu handhaben. Zur Kommunikation zwischen Mannschaftsführer und Spieler sehen die „*FIDE Tournament Rules*“ vor:

„Alle Gespräche des Mannschaftsführers mit seinen Spielern sollen vermittelt des Schiedsrichters oder in dessen Anwesenheit stattfinden, und zwar in einer dem Schiedsrichter verständlichen Sprache. ... Der Mannschaftsführer soll seine Mannschaft ermutigen, Buch-

staben und Geist des Art. 12 der FIDE-Regeln über das Verhalten der Spieler zu befolgen. Besonders Mannschaftsmeisterschaften sollten im Geist höchster Sportlichkeit geführt werden.“

Wo eine Kommunikation zwischen Mannschaftsführer und Spielern zugelassen wird, darf der Mannschaftsführer

- einem Mannschaftsspieler Auskunft über den Spielstand (Brettpunktstand) geben oder ihm auch die allgemeine Einschätzung der anderen Bretter mitteilen;
- einem Mannschaftsspieler auf die Frage, ob er Remis bieten oder annehmen sollte, eine allgemeine Auskunft über den voraussichtlichen Spielverlauf erteilen;

Der Mannschaftsführer darf nicht:

- Feststellungen treffen, die der Schiedsrichter von Amt wegen treffen muss (z.B. feststellen, dass ein Blättchen gefallen ist); er darf lediglich den Schiedsrichter auf einen solchen Tatbestand aufmerksam machen (Artikel 13.7 a);
- in die Partie eingreifen, d.h. Feststellungen treffen, die nur auf Antrag eines Spielers vom Schiedsrichter getroffen werden dürfen oder von sich aus den Spieler auf eine solche Möglichkeit aufmerksam machen (z.B. Remis wegen dreimaliger Stellungswiederholung beanspruchen oder den Spieler darauf hinweisen, dass er jetzt Remis beanspruchen kann, oder dass er die Uhr anhalten muss, um Remis zu reklamieren);
- einen Spieler darauf hinweisen, dass er am Zuge ist. verbindliche Erklärungen zu einer Partie abgeben (z.B. aufgeben, Remis anbieten, annehmen oder reklamieren); diese Befugnisse stehen alleine den Spielern zu.

4.2 Elektronische Kommunikationsmittel (Art. 12.3 b)

4.2.1 Die geltenden FIDE-Regeln

Die FIDE-Regelkommission hat leider noch zu keine konsequente Haltung gegenüber dem Mitsichführen elektronischer Kommunikationsgeräte. Ging es zunächst um das störende Läuten von Mobiltelefonen, erkannte man mehr und mehr die Gefahr der Nutzung als Kommunikationsgerät oder einfach als Mini-Computer mit einem leidlich guten Schachprogramm. Die Regeln von 2005 verbannten Mobiltelefone ("Handys") – wie ich meine – zu Recht völlig aus dem Spielbereich, außer der Schiedsrichter hätte es erlaubt. Der strikte Partieverlust knüpfte an das Läuten oder ein wie auch immer geartetes Signal an, das vornehmlich als Störung empfunden wurde. 2008 brachte leider eine Aufweichung der strengen Regel: Artikel 12.3 b in der derzeit gültigen Fassung erlaubt das Mitbrin-

gen von Mobiltelefonen oder anderen elektronischen Kommunikationsmitteln, die vollständig ausgeschaltet sind, in das Turnierareal. Nur das Mitsichführen eines nicht vollständig ausgeschalteten Geräts war verboten, außer der Schiedsrichter hätte es erlaubt.

Gibt ein solches Gerät ein Signal von sich, ist die Partie für verloren zu erklären. Wird auf andere Weise festgestellt, dass das Gerät nicht vollständig ausgeschaltet war, steht dem Schiedsrichter der Strafenkatalog des Art. 13.4 (neu: 13.9) zur Verfügung.

Das Problem ist allerdings: Weist der Spieler, der im Verdacht steht, während der Partie mit Hilfe seines Telefons sich fremder Hilfe bedienen zu haben, bei der angeordneten Kontrolle ein vollständig abgeschaltetes Gerät vor, fehlt ein Anknüpfungspunkt für eine Sanktion, außer er ermöglicht die Überprüfung des Geräts und es wird hierbei der Betrug nachgewiesen.



Von der Regelung des Art. 12.3 b darf bei ELO-ausgewerteten Turnieren keine Ausnahme gemacht werden, da sonst die Auswertung in Gefahr gerät! (siehe Vorwurf)

Art. 13.7 b (neu: 13.8) verbietet auch den Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für andere Personen im Turnierareal und dem vom Schiedsrichter bestimmten Bereich.

4.2.2 Die geplante Neuregelung

Wie die Neuregelung aussehen soll, ist nicht bekannt. Nach dem Beschluss der Regelkommission und der Generalversammlung vom September 2012 in Istanbul soll es einem Spieler nicht gestattet sein, ein Mobiltelefon oder andere elektronische Kommunikationsmittel im Turnierareal bei sich zu führen, es sei denn der Schiedsrichter hätte es gestattet *und* das Gerät ist vollständig ausgeschaltet. Verboten wäre danach wieder, was jetzt noch gestattet ist: ein vollständige ausgeschaltetes Gerät bei sich zu führen, ohne dass der Schiedsrichter hiervon Kenntnis erlangt. Geschieht dies gleichwohl, steht dem Schiedsrichter der Strafenkatalog des Art. 13.4 (13.9 neu) offen. Auf Partieverlust muss erkannt werden, wenn ein Spieler offensichtlich ein nicht vollständig abgeschaltetes Gerät in das Turnierareal gebracht hat. Offensichtlich wäre dies zB wenn das Gerät ein Geräusch von sich gibt.

Eine Alternativfassung, über die das *Presidential Board* der FIDE noch abzustimmen hat, sieht vor, dass ein Gerät überhaupt nicht, d.h. auch nicht mit Zustimmung des Schiedsrichters in den Turnierbereich gebracht werden darf.

4.2.3 Die Regelungen in DSB und Schachbundesliga e.V.

Aus konkretem Anlass hat der DSB in seine Turnierordnung eingefügt, dass die Turnierausschreibung in Abweichung von Art. 12.3 b der FIDE-Regeln bestimmen kann, dass ein Spieler ein Mobiltelefon oder ein anderes elektronisches Gerät ohne Genehmigung des Schiedsrichters nicht in das Turnierareal mitbringen darf. Der Sanktionskatalog (Tz. A-11) ist dahin erweitert worden, dass Maßnahmen nach A-11.1 auch verhängt werden können, wenn ein Spieler sich weigert, bei begründetem Verdacht auf Benutzung unzulässiger Informationsquellen im Sinn des Artikels 12.3 a der FIDE-Regeln den Inhalt seiner Kleidung, Taschen oder Gepäckstücke oder eine Überprüfung elektronischer Geräte zuzulassen.

Der Schachbundesliga e.V. hat in seine Turnierordnung für die 1. Schach-Bundesliga in Tz. 5.3.4 zusätzlich zu dem Verbot des Zugriffs auf elektronische Geräte (siehe oben Punkt 3.2) noch aufgenommen:

„Die Spieler sind bei begründetem Verdacht auf Benutzung von Geräten gemäß Satz 2 auf Verlangen des Schiedsrichters verpflichtet, diese Geräte einzuschalten und zur Überprüfung auszuhändigen. Bei begründetem Verdacht auf Benutzung von Geräten gemäß Satz 2 ist der Spieler auf Verlangen des Schiedsrichters verpflichtet, die Überprüfung des Inhalts seiner Kleidung, Taschen oder Gepäckstücke zuzulassen. Der Schiedsrichter kann gegen den Spieler bei Verstoß gegen Pflichten aus den Sätzen 2 bis 4 Ordnungsmaßnahmen nach Ziff. 8.1 der Turnierordnung verhängen.“

Hierauf hat der Schiedsrichter den Verlust der Partie des GM Bindrich im November 2012 gegründet.

4.3 Rauchverbot (Art. 12.4)

Zonen, in denen das Rauchen erlaubt ist, gehören zum Turnierareal und sollten vom Schiedsrichter ebenfalls kontrolliert werden.

5. Sanktionsmöglichkeit

Siehe Art. 13.4 (13.9 neu) Punkt . Ergänzend bestimmt Art. 12.9, dass auch beide Spieler bestraft werden können.

6. Protestmöglichkeit (Art. 12.10)

Art. 12.10 (neu: 12.11) schreibt nur vor, dass ein Spieler die Möglichkeit haben muss, gegen die Entscheidung eines

Schiedsrichter Protest einzulegen. Wer oder welches Gremium hierüber entscheidet oder wie das Verfahren abläuft, muss das Turnierreglement regeln.

Soweit sich die Einspruchsmöglichkeiten nach bestehenden Regelwerken richten, sind die Formvorschriften hieraus zu entnehmen. Die FIDE sieht für die von ihr ausgerichteten Turniere die Einrichtung eines Schiedsgerichts vor. In den *Tournament Rules* der FIDE heißt es hierzu:

“Bei allen Turnieren muss es ein Schiedsgericht geben. Der Hauptorganisator muss dafür sorgen, dass vor dem Beginn der ersten Runde das Schiedsgericht gewählt oder ernannt wird, üblicherweise bei der Auslosung. Der Vorsitzende, die zwei Beisitzer und die zwei stellvertretenden Besitzer sollen möglichst von verschiedenen Föderationen kommen. Kein Mitglied des Schiedsgerichts, das in den Streitfall einbezogen ist, darf mitentscheiden. Das Schiedsgericht sollte aus einer ungeraden Zahl von Mitgliedern bestehen. Mitglieder des Schiedsgerichts sollen nicht jünger als 21 Jahre sein.

Ruft ein Spieler gegen eine Entscheidung des Hauptschiedsrichters oder des Hauptorganisator oder eines deren Helfer das Schiedsgericht an, soll er eine Gebühr entrichten und das Rechtsmittel schriftlich binnen einer Frist einreichen. Die Höhe der Gebühr und die Rechtsmittelfrist müssen zuvor festgelegt werden. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist endgültig. Die Gebühr ist bei Erfolg des Rechtsmittels zurückzuzahlen.“

Die DSB-Turnierordnung sieht für die Meisterschaften des DSB seit einem Jahr nicht mehr die Einrichtung eines Schiedsgerichts vor.

NEU ➔ Art. 12.11 enthält dann noch eine Klarstellung hinsichtlich der Möglichkeit, eine Schiedsrichter-Entscheidung anzufechten, auch wenn das Partieformular nach Partieende unterzeichnet hat.

Das betrifft z.B. den Fall dass der Schiedsrichter während der Partie auf Protest des Spielers hin auf Weiterspielen entschieden hat. Dann muss es dem Spieler möglich sein, innerhalb eingeräumter Protestfristen auch Protest einzulegen, andernfalls er sich bereits bei Partieende zum Protest entschließen und die Unterschrift verweigern müsste.

Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters

- 13.1 Der Schiedsrichter achtet auf striktes Einhalten der Schachregeln.
- 13.2 Der Schiedsrichter handelt im besten Interesse des Wettkampfes. Er soll dafür sorgen, dass durchgehend gute Spielbedingungen herrschen und dass die Spieler nicht gestört werden. Er beaufsichtigt den Ablauf des Wettkampfes.
- 13.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.
- 13.4 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:
- a) eine Verwarnung,
 - b) das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
 - c) das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
 - d) den Verlust der Partie,
 - e) eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,
 - f) eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,
 - g) den Ausschluss vom Turnier.
- 13.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem der Spieler oder auch beiden zusätzliche Bedenkzeit gewähren.
- 13.6 Der Schiedsrichter darf nicht in eine Partie eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der gespielten Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens ein Fallblättchen gefallen ist. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt oder dass der Spieler die Uhr nicht betätigt hat.
- 13.7 a) Zuschauer und Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Falls nötig, darf der Schiedsrichter die Störer aus dem Turnierareal weisen. Falls jemand eine Regelwidrigkeit beobachtet, darf er nur den Schiedsrichter informieren.
- b) Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für jedermann im Turnierareal und entsprechend der Bestimmung des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.

Erläuterungen

1. Allgemeines	52	3.5 Helfer (Art. 13.5)	57
2. Neuerungen 2013	52	3.6 Nichteingreifen des Schiedsrichters (Art. 13.6)	57
3. Pflichten des Schiedsrichters	52	4. Verhalten Dritter (Art. 13.7, 13.8)	57
3.1 Die Rolle des Schiedsrichters	52	5. Bestrafung eines Spielers (Art. 13.3, 13.4)	57
3.2 Sorge für strikte Einhaltung der Schachregeln (Art. 13.1, 13.3)	52	5.1 Grundsätze für die Verhängung von Sanktionen	57
3.3 Sorge für gute Spielbedingungen (Art. 13.2, 13.5)	53	5.2 Die einzelnen Sanktionen	58
3.4 Maßnahmen zugunsten behinderter Spieler (Art. 13.2, <i>Guidelines</i> , Anhang E)	56	5.3 Zwingende Folgen	58

1. Allgemeines

Art. 13.1 bis 13.3, 13.5, 13.6 behandeln die Pflichten des Schiedsrichters. Die allgemeinen Regeln werden durch eine

Fülle der in Art. 6 bis 10 und in den Anhängen im einzelnen geregelter Pflichten ergänzt.

Art. 13.7 behandelt das Verhalten von Zuschauern und Personen, die nicht unmittelbar an der Schachpartie beteiligt sind.

Art. 13.4 enthält den Strafenkatalog, der dem Schiedsrichter zur Verfügung steht, soweit nicht einzelne Regelungen eine verbindliche Strafe vorsehen.

2. Neuerungen 2013

Art. 13.2 Satz 3 verankert die Grundsätze für Maßnahmen, die zu Gunsten behinderter Spieler zu treffen sind. Einzelheiten siehe hierzu unten Punkt 3.4.

Nach Art. 13.4 neu darf der Schiedsrichter, was er schon immer tat: sich in Zeitnot eines Helfers bedienen. Siehe hierzu unten Punkt 3.5.

Der nach Art. 13.9 gewanderte Strafenkatalog ist um eine Geldbuße erweitert worden.

3. Pflichten des Schiedsrichters

3.1 Die Rolle des Schiedsrichters

Aus dem Grundsatz, wonach Schach ein Spiel *zwischen zwei Spielern* ist, folgt:

- Ein Dritter hat grundsätzlich nichts zu sagen (vgl. Art. 13.7 a, neu: 13.7, aber auch Anhang E.8 e neu).
- Der Schiedsrichter soll äußerst zurückhaltend auftreten.

Schach ist kein Spiel zur Selbstverwirklichung des Schiedsrichters. Übertriebene Aktivität schadet dem Charakter und Ablauf eines Schachturniers.

Nicht in allen Fällen muss der Schiedsrichter von sich aus eingreifen. In vielen Fällen soll der Schiedsrichter nur auf Antrag eines Spielers tätig werden.

Der Schiedsrichter hat weder das Recht noch die Pflicht, als Schachspieler die Stellung der Schachfiguren am Brett zu beurteilen.

3.2 Sorge für strikte Einhaltung der Schachregeln (Art. 13.1)

Die allgemein gehaltene Pflichtenzuweisung wird bereits in zahlreichen Einzelregelungen konkretisiert:

- Entscheidung über die Stellung der Schachuhren (Artikel 6.4),
- Start des Turniers bzw. der Partie und Ingangsetzen der Uhren (Art. 6.5),

- Entscheidung bei Verspätung eines Spielers (Art. 6.6),
- Feststellung des Fallens des Blättchens (Art. 6.8) und der sich daraus ergebenden Folgerungen (Art. 6.9),
- Austauschen defekter Schachuhren und Einstellen der Austauschuhr (Art. 6.10),
- Anhalten der Schachuhr bei Unterbrechung einer Partie und deren Fortsetzung (Art. 6.12),
- Einstellen der Uhren bei Rückversetzung einer Partie (Art. 6.13, 7.5),
- Entscheidung bei Regelverstößen bei Partiebeginn (Art. 7.1, 7.2),
- Hilfestellung beim Zurechtrücken von Figuren (Art. 7.3),
- Hilfestellung bei Feststellung regelwidriger Züge (Art. 7.4),
- Kontrolle der Anzahl ausgeführter Züge in Zeitnot (vgl. auch Art. 13.3), Feststellung der erreichten Zugzahl bei Ende der Zeitnot, Hilfestellung bei Ergänzung des Partieförmulars, ggf. Rekonstruktion (Art. 8.5),
- Entscheidung über Remisreklamationen wegen dreimaliger Stellungswiederholung, nach der 50-Züge-Regel (Art. 9.2 – 9.5),
- Entscheidung nach Art. 10.2,
- Ergebniserfassung, ggf. Ergebniskorrektur (vgl. Artikel 11.1, 8.7).

Aus der Gesamtheit dieser Regeln ergibt sich, dass der Schiedsrichter – auch ohne dass dies ausdrücklich in den Regeln niedergelegt ist – bei jeder Regelwidrigkeit die er beobachtet oder die ihm von einem Spieler, Mannschaftsführer oder Zuschauer berichtet wird, von sich aus eingreifen muss:

- Verletzung der Berührt-geführt-Regel,
- Beanstandung eines regelwidrigen Zuges,
- Erreichen einer Stellung, bei welcher die Partie nach Art. 5, 9.6 beendet ist (Matt, Patt, tote Stellung),
- Feststellung abweichender Stellung bei einem Wettkampf mit einem sehbehinderten Spieler auf gesondertem Brett.

Ausnahmen hiervon im Turnierschach:

- Erreichen einer dreimaligen Stellungswiederholung oder einer Stellung nach der 50 Zügeregel gem. Art. 9.2, 9.3 ohne einen entsprechenden Antrag des Spielers,

- Remis wegen Fehlens einer Gewinnmöglichkeit mit normalen Mitteln gem. Art. 10.2 ohne entsprechenden Antrag eines Spielers,
- Beanstandung einer Verletzung der Berührt-geführt-Regel, wenn der Gegner sein Rügerecht verloren hat (Art. 4.7),

Ausnahmen hiervon in *Schnellschach und Blitzschachpartien*:

- Keine Korrektur der fehlerhaften Ausgangsstellung nach drei Zügen (Anhang A4. a); kein Eingreifen bei Verstößen gegen Art. 4 und Blättchenfall (Anhang A4 b, d1), kein Eingreifen bei rechtwidrigen Zügen bzw. Stellungen, außer beide König stehen im Schach oder eine Bauernumwandlung sei nicht korrekt durchgeführt.

3.3 Sorge für gute Spielbedingungen (Art. 13.2, 13.5)

Zur Kontrolle der Spielbedingungen durch den Schiedsrichter gehören:

- Überwachung der Turniervorbereitung:
 - Kontrolle des Turnierareals, des Spielsaales, der Lichtverhältnisse, von Heizung und Lüftung, Geräuschen, etc.
 - Sorge dafür, dass der Organisator eine ausreichende Zahl von Hilfsschiedsrichtern und technischen Helfern bereit hält und für diese zureichende Arbeitsbedingungen vorhanden sind,
 - Kontrolle des Spielmaterials,
 - Kontrolle der Anordnung von Brettern und Schachuhren, Aufstellung der Figuren,
 - Einstellung der Uhren,
 - Auslage von Notationsblättern,

- Kontrolle bereitgestellten Ersatzmaterials,
- Kontrolle der notwendigen technischen Ausrüstung
- Zusätzliche Anordnungen (die vor dem Start der 1. Runde bekannt zu geben sind),

- während des Laufs der Partien:

- Einhaltung der Spielbedingungen, namentlich der Turnierruhe,
- Eingreifen bei Störungen, die über die einzelne Partie hinausgehen,
- Verhinderung und ggf. Beseitigung externer Störungen (vgl. Art. 13.5),
- Beseitigung der Folgen von Störungen, zB durch Gewährung zusätzlicher Bedenkzeit nach Art. 13.5,

Die Reaktion bei externen Störungen kann in den Regeln nicht festgelegt werden. Manchmal hilft Psychologie mehr denn irgendwelche Regelanwendungen. Der Schiedsrichter muss immer bedenken, dass er nicht Hausherr ist. Das ist für den Spielsaal selbst der Turnierausrichter, bei Mannschaftswettkämpfen also der Heimverein.

Zu externen Störungen kann auch das Fotografieren gehören, vor allem, wenn ein Blitz oder ein laut klickender Objektivverschluss benutzt wird.

- ☞ Es empfiehlt sich, besondere Zeitkorridore für Blitzaufnahmen festzulegen, zB bis zu 15 Minuten nach Rundenbeginn, oder bei Blitz- und Schnellschachpartien nur in der Anfangsphase der Partien.

Die Turnierordnungen des Schachbundesliga e.V. und des DSB enthalten weitere Einzelregelungen über Spielbedingungen, für die der Turnierorganisator zu sorgen hat, deren Einhaltung aber der Schiedsrichter beim Wettkampf zu überwachen hat:

Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters

Bereich	DSB allgemein Tz. A-7	2. Schach-Bundesliga Tz. H-2.13	1. Schach-Bundesliga
Spiellokal	<p>Das Spiellokal muss eine ausreichende Größe haben sowie gut belüftet und ggf. ausreichend beheizt sein. Der Spielbereich muss gegenüber dem Zuschauerbereich abgegrenzt sein und genügend Bewegungsfreiheit für Spieler und Turnierleitung bzw. Schiedsrichter bieten. Die Spieltische müssen ausreichend beleuchtet sein; die Lichtquellen dürfen nicht blenden.</p> <p>Im Spielsaal muss Ruhe herrschen. Es dürfen keine Geräusche aus Nebenräumen eindringen.</p>	<p>Die Spielfläche soll bei Einzelkämpfen 80 qm, bei Doppelkämpfen 150 qm betragen. Sie darf nicht geteilt sein. Zwischen den Brettern ist ausreichend Wegeraum vorzusehen. Zwischen Spielertisch und Zuschauern muss ein Mindestabstand von 1m vorhanden sein. Die Deckenhöhe muss mindestens 2,60 m betragen.</p> <p>Eine ausreichende und blendfreie Beleuchtung muss vorhanden sein.</p> <p>Die Temperatur muss zwischen 20 und 23°C liegen. Für eine ausreichende Lüftung ohne Zug ist Sorge zu tragen.</p> <p>Für die Spieler und Schiedsrichter sind ausreichende, mindestens zwei saubere Toilettenräume vorzusehen.</p> <p>Ein Analyseraum mit mindestens sechs Brettern muss vorhanden sein.</p> <p>Das Spiellokal sollte mindestens 30 Minuten vor dem angesetzten Wettkampfbeginn für die Spieler und den Schiedsrichter geöffnet sein.</p> <p>Der Ausrichter soll einen abgeschlossenen Bereich zur sicheren Unterbringung elektronischer Kommunikationsmittel bereitstellen.</p>	<p>Das Spiellokal muss eine ausreichende Größe haben; die Deckenhöhe muss mindestens 2,60 m betragen. Der Spielbereich muss gegenüber dem Zuschauerbereich abgegrenzt sein; zwischen Spielertisch und Zuschauern muss ein Mindestabstand von 1 m vorhanden sein. Die Spielfläche soll bei Einzelkämpfen 80 qm, bei Doppelkämpfen 150 qm betragen. Sie darf nicht geteilt sein. Zwischen den Brettern ist genügend Bewegungsfreiheit für Spieler und Schiedsrichter vorzusehen.</p> <p>Der Spielsaal muss gut belüftet und ggf. ausreichend beheizt sein. Die Temperatur muss zwischen 20 und 23° C liegen. Für eine ausreichende Lüftung ohne Zug ist Sorge zu tragen.</p> <p>Die Spieltische müssen ausreichend beleuchtet sein; die Lichtquellen dürfen nicht blenden.</p> <p>Im Spielsaal muss Ruhe herrschen. Es dürfen keine störenden Geräusche von außen und aus Nebenräumen eindringen. Der Ausrichter hat für Ruhe im Zuschauerbereich zu sorgen.</p> <p>Für die Spieler und Schiedsrichter sind ausreichend saubere Toilettenräume vorzusehen. Für das Gepäck der Gastmannschaften ist eine sichere Aufbewahrung vorzusehen. Ein Analyseraum mit mindestens sechs Brettern muss vorhanden sein.</p>
Mobiliar		<p>Für jedes Brett ist ein separater Tisch von mindestens 1,20 m x 0,80 m vorzusehen. Er soll nicht breiter als 0,9 m sein.</p> <p>Für jeden Schiedsrichter ist ein Tisch von mindestens 1,20m x 0,80 m vorhanden. Am Tisch ist ein Stromanschluss für ein evtl. Notebook vorzuhalten. Zum Tisch ist ein Stuhl passender Größe vorzusehen.</p>	<p>Für jedes Brett ist ein separater Tisch von mindestens 1,20 m x 0,80 m vorzusehen. Er soll nicht tiefer als 90 cm sein. Für jeden Spieler ist ein stand- und kippstarrer Stuhl in passender Größe vorzusehen.</p> <p>Für jeden Schiedsrichter ist ein Tisch von mindestens 1,20 m x 0,80 m vorhanden. Am Tisch ist ein Stromanschluss für ein evtl. Notebook vorzuhalten. Zum Tisch ist ein stand- und kippstarrer Stuhl in passender Größe vorzusehen.</p>
Spielmaterial	Es müssen ausreichendes Spiel- und Schreibmaterial sowie Schachuhren gestellt	Das Spielmaterial muss an allen Brettern gleich sein. Die Spielbretter müssen aus Holz bestehen.	Es müssen ausreichendes Spiel- und Schreibmaterial sowie Schachuhren gestellt werden.

Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters

Bereich	DSB allgemein Tz. A-7	2. Schach-Bundesliga Tz. H-2.13	1. Schach-Bundesliga
	<p>werden.</p> <p>Spiele und Figuren müssen eine blendfreie (matte) Oberfläche haben. Sofern elektronische Uhren eingesetzt werden, dürfen nur von der FIDE zugelassene Uhren Verwendung finden. Die Uhren sind vor dem Kampf auf Funktionsfähigkeit zu prüfen. Auf der Vorderseite der Partiezettel muss mindestens ausreichender Raum für die Züge bis zur ersten Zeitkontrolle sein.</p>	<p>Die Figuren müssen Staunton-Form haben. Die Königsgröße soll 9,5 cm betragen. Die Feldgröße soll 58 mm betragen. An den Außenrändern muss das Brett eine Bezeichnung der Spalten und Zeilen tragen. Die Farbe der Felder muss dunkelbraun oder schwarz bzw. beige oder weiß sein. Beim Einsatz von elektronischen Brettern sind Abweichungen zulässig.</p> <p>Alle Uhren müssen gleich sein. Beim Einsatz von elektronischen Brettern sind Abweichungen zulässig. Es dürfen nur Schachuhren verwendet werden, die von der FIDE zugelassen sind.</p> <p>Die Partieformulare müssen die Größe des Formates A5 haben. Auf der Vorderseite der Formulare muss Raum für 40 oder 60 Züge vorhanden sein. Für diese Züge muss mindestens ein Raum von 14 cm x 13 cm vorgesehen sein. Für die Partieformulare müssen einheitliche Schreibunterlagen vorhanden sein</p> <p>Von allen Arten des Spielmaterials muss ausreichend Ersatz vorhanden sein.</p>	<p>Das Spielmaterial muss an allen Brettern gleich sein.</p> <p>Die Spielbretter müssen aus Holz bestehen. Die Feldgröße soll 58 mm betragen. An den Außenrändern muss das Brett eine Bezeichnung der Reihen und Linien tragen. Die Farbe der Felder muss dunkelbraun oder schwarz bzw. beige oder weiß sein. Beim Einsatz von elektronischen Brettern sind Abweichungen zulässig. Die Figuren müssen Staunton-Form haben. Die Königsgröße soll 9,5 cm betragen.</p> <p>Spiele und Figuren müssen eine blendfreie (matte) Oberfläche haben. Es ist anzustreben, das vom DSB mit dem Gütesiegel ausgezeichnete Material zu verwenden.</p> <p>Alle Uhren müssen gleich sein. Es dürfen nur Schachuhren verwendet werden, die von der FIDE zugelassen sind. Beim Einsatz von elektronischen Brettern sind Abweichungen zulässig. Die Uhren sind vor dem Kampf auf Funktionstüchtigkeit zu prüfen.</p> <p>Die Partieformulare müssen die Größe des Formates A5 haben. Auf der Vorderseite der Formulare muss Raum für 40 oder 60 Züge vorhanden sein. Für diese Züge muss mindestens ein Raum von 14 cm x 13 cm vorgesehen sein. Für die Partieformulare müssen einheitliche Schreibunterlagen vorhanden sein.</p> <p>Von allen Arten des Spielmaterials muss ausreichend Ersatz vorhanden sein.</p>
Verzehr	<p>Während des Turniers sollen für Spieler und Turnierleitung bzw. Schiedsrichter Kaffee und nichtalkoholische Getränke im Spielsaal oder in einem Vorraum angeboten werden. Im Spielbereich dürfen keine alkoholischen Getränke angeboten oder verzehrt werden. Im Turnierraum darf nicht geraucht werden.</p>	(Es gilt auch Tz. A-7.)	

Den Schiedsrichter treffen bei Wettkämpfen auch organisatorische Aufgaben, vor allem vor Beginn und nach Beendigung des Wettkampfes oder einer Runde:

- Entgegennahme der Mannschaftsaufstellungen,
- Vornahme evtl. Auslosungen,
- Entgegennahme bzw. Einsammeln der Partieformulare,
- Ergebniserfassung, Führung eines Spielberichts,
- Feststellung von Zwischentabellen und der Schlusstabelle,
- Ergebnismeldung,
- Überprüfung der Daten und Vorbereitung der Unterlagen für die Auswertung des Turniers bez. Titelnormen. ELO-Normen oder/und DWZ,
- Erstellung der Meldungen an *Rating-Officer* und zuständigen DWZ-Referenten, Ausstellung der *Title Certificates* beim Erwerb von Titelnormen,
- Unterstützung der Pressearbeit des Ausrichters.

3.4 Maßnahmen zugunsten behinderter Spieler (Art. 13.2, *Guidelines*, Anhang E)

Eine *Behinderung* wird im Glossar definiert als „eine körperliche Verfassung körperlicher oder geistiger Art, die sich in einem gänzlichen oder teilweisen Verlust der Fähigkeit einer Person auswirkt, gewisse Schachaktivitäten zu entfalten.“

In den ab 01.07.2013 geltenden Regeln wird diese Verpflichtung an zwei Stellen konkretisiert: Nach Art. 6.2 e darf einem behinderten Spieler, der sich zur Bedienung der Schachuhr eines Assistenten bedient, keine Bedenkzeit abgezogen werden. Entsprechendes gilt nach Art. 8.1 Satz 6, 7 (neu), wenn ein behinderter Spieler auf Grund seiner Behinderung der Notationspflicht nicht nachkommen kann.

Diese Regelungen stehen im Zusammenhang mit Nr. 10 der „Richtlinien für den Umgang mit behinderten Spielern“ („*Guidelines on treatment of disabled chess players*“): „Wenn ein Spieler seine Uhr nicht bedienen kann oder seine Züge nicht ausführen kann, muss ihm ein Assistent beigegeben werden, wenn der Gegner hierzu nicht bereit ist. Wenn der Gegner als Assistent handelt, kann ihm nach Entscheidung des Hauptschiedsrichters eine zusätzliche Bedenkzeit eingeräumt werden.“

Art. 13.4 Satz 3 (neu) erlaubt es dem Schiedsrichter auch, die Uhr anzuhalten, wenn ein behinderter Spieler für übliche Ver-

richtungen, z.B. wenn er auf die Toilette muss, und ersichtlich mehr Zeit hierfür benötigt als ein nicht behinderter Spieler.

Die Richtlinien für den Umgang mit behinderten Spielern ist für „FIDE Events“ maßgeblich, sollte aber auch in allen anderen Turnieren Beachtung finden. Für den Schiedsrichter maßgeblich sind folgende Bestimmungen:

- Niemand hat das Recht, eine Partie gegen einen korrekt gegen ihn gepaarten behinderten Gegner abzulehnen.
- Keine behinderter Spieler darf wegen Umständen, die sich aus seiner Behinderung ergeben, bestraft werden.
- Wünsche nach einem besonderen Platz oder einer besonderen Ausrichtung müssen beachtet werden, solange hierdurch der Gegner oder andere Spieler nicht benachteiligt werden.
- Wenn ein Turnierarzt zur Verfügung steht, sollte (auch) der Hauptschiedsrichter dessen Telefonnummer bereit liegen haben.
- Die Toilettenräume müssen für den behinderten Spieler zugänglich sein.
- Hinweise sollten so gedruckt werden, dass ein sehbehinderter Spieler sie lesen kann; nötigenfalls müssen sie ihm vorgelesen werden.

Anhang E enthält Regelungen für Partien gegen einen sehbehinderten Spieler. Auf die Sonderregeln, die sich aus der Benutzung eines speziellen Schachbretts ergeben, wird bei den einzelnen Schachregeln hingewiesen.

NEU ➔ In Anhang E.4 c wurden die speziellen Anforderungen an eine Schachuhr für Wettkämpfe gegen sehbehinderte Spieler mit Inkrement ergänzt: Der Sehbehinderte darf ein Zusatzgerät benutzen, das man an die Uhr anschließt und das dem Spieler akustisch mitteilt, was der sehende Spieler auf der Uhr sieht.

Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützen lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:

- die Züge beider Spieler auf dem Brett des Gegners auszuführen,
 - die Züge beider Spieler anzusagen,
 - die Mitschrift für den sehbehinderten Spieler auszuführen und die Uhr seines Gegners in Gang zu setzen,
 - den sehbehinderten Spieler nur auf dessen Verlangen über die Zügezahl und den Zeitverbrauch beider Spieler zu informieren,
- neu:

- den Sieg bei Zeitüberschreitung zu beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler zu informieren,
- die Formalien bei einem Spielabbruch vorzunehmen.

Wenn der sehbehinderte Spieler keinen Assistenten hat, darf der sehende Spieler einen Assistenten einsetzen, der die ersten beiden der zuvor aufgelisteten Aufgaben übernimmt.

Weitere übliche Maßnahmen zugunsten behinderter Spieler sind:

- Zuordnung eines festen Platzes,
- Abweichende Positionierung der Schachuhr.

3.5 Helfer (Art. 13.5 neu)

Dass der Schiedsrichter speziell in Zeitnot sich eines oder mehrerer Helfer bedienen darf, ist in Art. 13 neu eingefügt worden, war aber bisher schon selbstverständlich und ist schon in Art. 8.5 a, c erwähnt. Ein solcher Helfer hat vor allem das Recht, auf ein gefallenes Blättchen hinzuweisen.

3.6 Nichteingreifen des Schiedsrichters (Art. 13.6)

Einzelheiten hierzu siehe schon oben Art. 6 Punkt 7.1.

4. Verhalten Dritter (Art. 13.7, 13.8)

Keine „Zuschauer“ sind natürlich die Helfer des Schiedsrichters und die Helfer eines Behinderten.

Zum Problem, wann das Eingreifen eines Zuschauers in eine Partie zu einer verbotenen und zu sanktionierenden Inanspruchnahme fremder Hilfe durch den Spieler führt, siehe oben zu Art. 12.3 a (Art. 12 Punkt 4.1). Dort auch zur Rolle des *Mannschaftsführers*.

Der Schiedsrichter kann den Zuschauer des Saales verweisen. Die ggf. gewaltsame Durchsetzung obliegt dem Hausrechtsinhaber. Weitere Sanktionsmöglichkeiten bestehen nach den FIDE-Regeln nicht. Ob der Turnierveranstalter oder zuständige Verband weitere Bestrafungsmöglichkeiten gegenüber einem Zuschauer hat, hängt von den jeweiligen Regelwerken ab.

5. Bestrafung eines Spielers (Art. 13.3, 13.4)

5.1 Die einzelnen Sanktionen

- Mündliche Hinweise ohne konkrete Folgen:
 - Ermahnungen (steht nicht in den FIDE-Regeln aber in Tz. A-1.1.1 a DSB-Turnierordnung),
 - Verwarnung (Art. 13.4 a, neu 13.9 a),

Der Unterschied liegt darin, dass die Ermahnung eher ein Hinweis ist, während die Verwarnung bereits förmlichen Charakter hat und – bei Mannschaftswettkämpfen – im Spielbericht vermerkt werden muss. Sie ist grundsätzlich die Vorstufe zu einer schärferen Sanktion im Wiederholungsfall. Sonderfall: Art. 7.4 b.

• Zeitstrafen

Zeitstrafen können in zwei Formen verhängt werden:

- Zeitgutschrift für den Gegner (Art. 13.4 b, neu 13.9 b)
- Zeitabzug beim Spieler als schärfere Variante (Art. 13.4 c, neu 13.9 c)



Die Korrektur elektronischer Schachuhren ist nicht so leicht wie auf einer mechanischen Schachuhr. Daher empfiehlt es sich für den Schiedsrichter, sich vor Partiebeginn mit der Bedienung der Schachuhr vertraut zu machen und vor allem das zügige Einstellen von Zeitkorrekturen zu üben.

• Ergebniskorrektur

- den Verlust der Partie des gegen die Regeln verstößenden Spielers, wobei der Schiedsrichter auch das Ergebnis des Gegners festlegen muss (Art. 13.4 d, neu: 13.9.e).

Der Partieverlust ist schweren oder wiederholten Verstößen vorbehalten. Maßstab kann Art. 7.4 b sein, wonach das dritte Ausführen eines regelwidrigen Zuges (und dessen vollständiger Abschluss) den Partieverlust nach sich zieht. Ähnlich kann man zB bei wiederholtem Verstoß gegen die Schreibpflicht trotz Hinweises und Verwarnung mit Verlustandrohung vorgehen.

Zu den Regeln, die zwingend den Partieverlust vorsehen siehe auch unten Punkt 5.3.

In der Regel erhält der Gegner den Gewinn zugesprochen. Entsprechend den Regelungen der Art. 7.4 b, 12.3 b kann man dem Gegner nur Remis geben, wenn er mit keiner erdenklichen Folge von Zügen mehr mattsetzen könnte. Das ist aber nicht zwingend; sollte eine Störung bestraft werden, die schon vorher in einem früheren Partiestadium eingetreten ist, kann dem Gegner als Kompensation auch einen ganzen Punkt zubilligt werden.

- Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person (Art. 13.4 e, neu 13.9 g).
Damit ist – unabhängig von einer bestimmten Partie – eine Veränderung der Gesamtpunktzahl in der Tabelle gemeint.
- Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des

Gegners bis zu der dieser Partie erreichbaren Höchstzahl (Art. 13.4 f, neu 13.9 f).

Dies halte ich für eine eher ungewohnte Art der Bestrafung eines anderen Teilnehmers. Praktische Anwendungsfälle sind mir nicht bekannt.

- Geldbuße

NEU ➔ Die Verhängung einer Geldbuße ist durch Artikel 13.9 d neu eingefügt worden. Die Verhängung setzt allerdings voraus, dass dies schon im Turnierreglement verankert ist. Sie bietet sich an bei Störungen durch Spieler außerhalb der Partie.

Nicht möglich ist die Verhängung einer Geldbuße bei verspätetem Erscheinen, ohne dass ein wichtiger Grund zur Verschiebung des Spielbeginns vorlag, an Stelle des Partieverlustes. Art. 6.7 neu erlaubt nur die Festlegung einer von 0 abweichenden Wartezeit durch das Turnierreglement. Die Rechtsfolge für verspätetes Erscheinen ist bindend in Art. 6.7 festgelegt: Partieverlust.

- Ausschluss vom Turnier (Art. 13.4 g, neu 13.9 h).

Er bietet sich an bei sehr groben Verstößen. Ebenso angebracht ist er bei einer Weigerung, sich einer angeordneten Doping-Kontrolle zu unterziehen, oder bei Weigerung, bei begründetem Verdacht auf Verwendung unzulässiger Hilfsmittel eine Kontrolle zuzulassen.

5.2 Grundsätze für die Verhängung von Sanktionen

Die FIDE-Regeln sind kein Strafrecht. Strafen sind – wie im normalen Leben – die „ultima ratio“, also das letzte Mittel das man anwendet. Der Schiedsrichter sollte bedenken, dass die Mehrzahl der Verstöße nicht aus Vorsatz geschieht, sondern weil der Spieler entweder nicht über die detaillierte Regelkenntnis verfügt, oder weil er sich in einer ungewohnten Drucksituation (zB Zeitnot) befindet.

Ausdrücklich auf die Bestrafungsmöglichkeiten des Art. 13.4 (neu: Art. 13.9) verweisen folgende Regeln:

- unangemessene Bedienung der Schachuhr (Art. 6.8 c),
- Anhalten der Schachuhr durch einen Spieler ohne triftigen Grund (Art. 6.13 d),
- Verschieben (oder Umwerfen) von Figuren (Art. 7.3),

- Verstöße gegen das Verhalten von Spielern nach Art. 12.1 bis 12.6 (Art. 12.7).

Die Strafbestimmungen sind „Kann“-Bestimmungen. Die Verhängung steht im Ermessen des Schiedsrichters. Tz. A-11.3 der DSB-Turnierordnung führt hierzu aus:

„Der Grundsatz der Verhältnismäßigkeit ist anzuwenden. Die Entscheidungen sind hinsichtlich des festgestellten Sachverhalts, der Notwendigkeit der Maßnahme und der Abwägungen zur Art der Maßnahme schriftlich zu begründen. Auf die schriftliche Begründung kann bei Maßnahmen nach Tz. A-11.1.1 verzichtet werden, wenn der Betroffene die Maßnahme akzeptiert. In diesem Falle ist ein kurzer Bericht zu den Turnierunterlagen zu nehmen.“

Gleiches gilt für die 1. Schach-Bundesliga.

5.3 Zwingende Folgen

Zeitgutschriften für den Gegner sind in den nachfolgenden Fällen ausdrücklich und zwingend vorgesehen. In diesen Fällen sind keine Erwägungen über Verschulden oder Verhältnismäßigkeit anzustellen. Es handelt sich nicht um Strafen im eigentlichen Sinn (siehe auch oben Art. 7 Punkt 4.3).

- Zeitgutschrift von zwei Minuten für den Gegner, wenn der Spieler einen regelwidrigen Zug ausgeführt und vollständig abgeschlossen hat; beim dritten Verstoß: Partieverlust, (Art. 7.4 b, gilt nicht im Blitzschach)
- Zeitgutschrift von drei (NEU ➔ zwei) Minuten für den Gegner, wenn ein Spieler ungerechtfertigt Remis wegen dreimaliger Stellungswiederholung oder nach der 50-Züge-Regel reklamiert hat (Art. 9.5 b),
- Zeitgutschrift von zwei Minuten für den Gegner, wenn der Schiedsrichter einen Anspruch nach Art. 10.2 ablehnt oder die Entscheidung aufschiebt (gilt nicht im Blitzschach).

Partieverlust ist in folgenden Fällen ausdrücklich und zwingend vorgesehen:

- Verspätetes Erscheinen am Brett gem. Art. 6.7,
- Ausführung und vollständiger Abschluss eines regelwidrigen Zuges beim dritten Verstoß (Art. 7.4 b)
- Geräuschverursachung durch ein mitgeführtes, betriebsbreites elektronisches Kommunikationsmittel (Artikel 12.3 b),
- Rechtzeitige Rüge eines regelwidrigen Zuges im Blitzschach (Anhang B3.c).

Artikel 14: Die FIDE

- 14.1 Angeschlossene Föderationen können die FIDE in Fragen zu den Schachregeln um offizielle Entscheidungen ersuchen.
-

Anhang A. Schnellschach

- A1. Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mindestens 15, aber weniger als 60 Minuten je Spieler gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mindestens 15 aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.
- A2. Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.
- A3. Falls eine angemessene Überwachung gewährleistet ist (zum Beispiel ein Schiedsrichter für höchstens drei Partien), gelten die Turnierschachregeln.
- A4. Wo eine angemessene Überwachung nicht möglich ist, gelten die Turnierschachregeln, falls sie nicht durch die nachfolgenden Schnellschach-Regeln außer Kraft gesetzt werden:
- a) Sobald jeder Spieler drei Züge vollständig abgeschlossen hat, kann eine falsche Figurenaufstellung, Brettausrichtung oder Uhrzeigerstellung nicht mehr beanstandet werden. Im Falle einer vertauschten Aufstellung von König und Dame ist die Rochade mit diesem König nicht erlaubt.
 - b) Der Schiedsrichter fällt eine Entscheidung gemäß Artikel 4 (Die Ausführung der Züge) nur auf Ersuchen durch einen oder beide Spieler.
 - c) Sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, ist ein regelwidriger Zug abgeschlossen. Der Gegner darf dann reklamieren, dass der Spieler einen regelwidrigen Zug gemacht hat, bevor der Reklamierende seinen Zug ausgeführt hat. Nur nach einer derartigen Reklamation darf der Schiedsrichter eingreifen.
Wenn allerdings beide Könige im Schach stehen oder eine Bauernumwandlung nicht abgeschlossen wurde, greift der Schiedsrichter nach Möglichkeit ein.
 - d.1) Das Fallblättchen gilt als gefallen, sobald einer der Spieler mit Recht darauf hingewiesen hat. Der Schiedsrichter unterlässt es, das Fallen eines Blättchens anzuzeigen; er darf dies jedoch tun, falls beide Blättchen gefallen sind.
 - d.2) Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Uhren das Fallblättchen des Antragstellers noch oben und das seines Gegners gefallen ist.
 - d.3) Falls beide Fallblättchen wie unter 1) und 2) beschrieben gefallen sind, erklärt der Schiedsrichter die Partie für remis.
-

Erläuterungen

1. Allgemeines

Im *Schnellschach* und im *Blitzschach* gibt es nur eine Zeitperiode, die sich durch die in Art. A1 definierte Länge unterscheidet.

Es handelt sich hier um Empfehlungen. Bindend sind die Zeitgrenzen, wenn das Turnier zur Auswertung für die besondere Schnellschach- oder Blitzschach-Rating der FIDE gemeldet werden soll. In der Turnierausschreibung sollte immer klar gestellt werden, nach welchem Modus gespielt wird.

Zu den anwendbaren Regeln ist als Grundsatz zu merken: Es gelten prinzipiell die normalen Schachregeln, außer der Notationspflicht (A2).

Sodann wird bezüglich der Geltung weiterer Ausnahmen von den Art. 4 und 6 bis 10 danach unterschieden,

- ob die Partien unter angemessener Überwachung (höchstens drei Partien je Schiedsrichter) stehen: dann gelten ausnahmslos alle Regeln außer der Schreibpflicht, oder
- ob – wie zumeist der Fall – keine angemessene Überwachung besteht: dann gelten im Schnellschach die Ausnahmen des Art. A3 (neu A4), im Blitzschach darüber hinaus die Ausnahmen des Art. B3 (neu B4),

2. Neuerungen 2013

Die Grenze zwischen Blitz- und Schnellschachpartie liegt jetzt bei 10 Minuten; bisher waren es 15 Minuten.

Die bisher nur beispielhaft definierte *ausreichende Überwachung* soll nun klar definiert werden.

Die Anwendbarkeit von Turnierschachregeln oder Sonderregeln muss natürlich in einer Runde durchgehend gleich sein. Offen ist derzeit noch – insofern hat sich das *Presidential Board* eine Überprüfung des Kongressbeschlusses vorbehalten –, ob dies innerhalb eines Turniers unterschiedlich gehandhabt werden darf. Gedacht ist dabei an ein Turnier im Ko-System, in dem sich – bei gleichbleibender Schiedsrichter-Zahl – die Zahl der Partien soweit verringert, bis zum Schluss nur noch so viele übrige sind, dass eine ausreichende Überwachung besteht.

3. Besondere Schnellschachregeln

3.1 Fehler bei Spielbeginn

Sobald jeder Spieler drei Züge vollständig abgeschlossen hat (d.h. wenn Schwarz mit seinem dritten Zug durch Betätigen seiner Uhr abgeschlossen hat), kann eine falsche Figurenaufstellung, Brettausrichtung und Uhrzeigerstellung nicht mehr beanstandet werden (Anhang A4 a). Falls König und Dame vertauscht worden sind, darf der König nicht rochieren.

3.2 Verstöße gegen Regeln über die Zugausführung

Verstößt ein Spieler gegen die Regelung, dass Züge nur mit einer Hand ausgeführt werden dürfen, oder verstößt er gegen die „Berührt-geführt“-Regel, so greift der Schiedsrichter nur auf Reklamation des Gegners ein (Anhang A4 b).

3.3 Regelwidrige Züge

Wird ein regelwidriger Zug beanstandet, dann gelten die allgemeinen Regelungen des Art. 7. Etwas anderes gilt, wenn beide Könige im Schach stehen oder eine Bauernumwandlung nicht abgeschlossen ist: dann greift der Schiedsrichter „nach Möglichkeit“ ein, was er in diesen Fällen stets tun sollte.

NEU ➔ Ab dem 01.07.2013 gilt, dass er in diesen Fällen eingreifen muss, sobald er dies bemerkt (Anhang A4 c neu, letzter Satzteil).

4.4 Blättchenfall

Gewinn durch Zeitüberschreitung wird nur auf Reklamation eines Spielers festgestellt. Der Schiedsrichter weist nicht auf ein gefallenes Blättchen hin (Anhang A4 d 1 Satz 2). Sind beide Blättchen gefallen, ist die Partie remis (Anhang A4 d.2) Satz 2). In diesem Fall kann der Schiedsrichter von sich aus eingreifen, um sinnloses Weiterspielen zu unterbinden (Art. A4 d.3).

Ein Gewinn durch Zeitüberschreitung ist nicht möglich, wenn der letzte, vom Spieler vor dem Blättchenfall des Gegners ausgeführt Zug regelwidrig war.

Anhang B: Blitzschach

- B1. Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge weniger als 15 Minuten beträgt.
- B2. Falls eine angemessene Überwachung gewährleistet ist (ein Schiedsrichter für eine Partie), gelten die Turnierschachregeln und Artikel A.2.
- B3. Wo eine angemessene Überwachung nicht möglich ist, gelten die folgenden Regeln:
- Es gelten die Schnellschachregeln gemäß Anhang A, es sei denn, sie werden durch die folgenden Blitzschachregeln außer Kraft gesetzt.
 - Die Artikel 10.2 und A4.c gelten nicht.
 - Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt worden ist. Daraufhin, bevor er selbst einen Zug ausgeführt hat, ist der Gegner berechtigt, den Gewinn zu beanspruchen. Wenn der Gegner den König des Spielers mit keiner erdenklichen Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann, ist der Reklamierende berechtigt, bevor er seinen eigenen Zug ausführt, ein Remis zu beanspruchen. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtigt werden, außer im gegenseitigen Einvernehmen ohne Eingreifen des Schiedsrichters.

Erläuterungen

1. Allgemeines

Zu den möglichen Bedenkzeiten des Schnellschachs und des Blitzschachs siehe oben Anhang A Punkt 1.

Zur angemessenen Überwachung bei Blitzschachpartien, deren Bedeutung und Folgen siehe oben Anhang A. Eine der Folgen angemessener Überwachung ist die Geltung des Artikel 10.2 auch im Blitzschach.

2. Neuerungen 2013

Die Zeitgutschriften in Artikel 7.5.b (regelwidriger Zug) und 9.5.b (unberechtigte Remisreklamation) sollen auf eine Minute verkürzt werden.

Anhang Artikel B4 d: Der Schiedsrichter muss – wie bei der Schnellschachpartie –, eingreifen, wenn und sobald er bemerkt, dass beide Könige im Schach stehen oder eine Bauernumwandlung nicht abgeschlossen wurde.

3. Besondere Blitzschachregeln

3.1 Geltung der Schnellschachregeln

Von den oben Anhang A Punkt 4 dargestellten Sonderregeln

für das Schnellschach gelten die folgenden auch für das Blitzschach:

- Fehler bei Partiebeginn (Anhang B3 a i.V.m. A4 a).
- Verstöße gegen die Regelungen über die Zugausführung (Anhang B3 a i.V.m. A4 b).
- Feststellung des Blättchenfalls (Anhang A4 d.2 Satz 2, B3 a).

3.2 Zeitgutschriften

Wo derzeit verbindlich zwei Minuten festgelegt sind, muss dies auch im Blitzschach befolgt werden.

NEU ➔ Ab dem 01.07.2013 gilt, dass die Zeitgutschrift nach Art. 7.4 b (neu: 7.5 b) für Ausführen und vollständiges Abschließen eines regelwidrigen Zuges und die Zeitgutschrift nach Art. 9.5 bei unberechtigter Remisreklamation nur eine Minute betragen.

Soweit die Höhe der Zeitgutschrift oder einer anderen Zeitstrafe im Ermessen des Schiedsrichters liegt, wird er im Geiste der Neuregelung die Kürze der Gesamtbedenkzeit ebenfalls zu berücksichtigen haben.

3.3 Ausschluss des Art. 10.2

Die Remisreklamation nach Art. 10.2 ist ausgeschlossen. (Anhang B3 b), und damit kein häufig reklamiertes „Remis wegen mangelnden Partiefortschritts“. Das mag zwar häufig als unfair bezeichnet werden, kann aber, solange keine nachweisbare dreimalige Stellungswiederholung vorliegt, nicht zu einem Eingreifen des Schiedsrichters führen.

3.4 Regelwidriger Zug

Regelwidrige Züge (siehe oben Art. 7 Punkt 4.1) werden nach Anhang B3 c behandelt. Einem Spieler, dessen Blättchen unmittelbar nach Abschluss des gegnerischen regelwidrigen Zuges gefallen ist, kann der Gewinnanspruch nicht genommen werden. Er darf auch nach seinem Blättchenfall den Gewinn für sich in Anspruch nehmen.

☞ Was Spieler häufig nicht wissen oder übersehen: Der Gewinn wegen regelwidrigen Zuges des Gegners darf erst reklamiert werden, wenn der Gegner seinen Zug *vollständig ausgeführt* hat (siehe hierzu oben Art. 6 Punkt 7.3). Hat der Gegner seine Uhr noch nicht gedrückt, darf er den regelwidrigen Zug korrigieren wie in Art. 7.4 a geregelt.

Zwei besondere Unsitten beim Blitzschach sind die *unvollständige Umwandlung eines Bauern* und das Schlagen des Königs. Auch im Blitzschach muss der eingezogene Bauer in eine Figur umgewandelt werden, bevor die Uhr gedrückt wird. Rügt dies der Gegner zu Recht, ist die Partie für ihn gewon-

nen – oder ggf. Remis, wenn er selbst keine Möglichkeit mehr hat, mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge Matt zu setzen.

☞ Ich empfehle bei Turnierbeginn darauf hinzuweisen, dass ein umgedrehter Turm nur ein Turm ist und nicht als Dame behandelt werden darf, mit oder ohne entsprechende Ansage des Spielers, und dass dies zum Partieverlust führen kann.

Das vielfach übliche *Schlagen des Königs* ist auch im Blitzschach kein gültiger Zug: siehe oben Art. 7 Punkt 4.3. Drückt der Spieler, der dies tut, allerdings nicht die Uhr, kann der Gegner keinen Gewinn beanspruchen. Das Schlagen ist dann als schlüssige Rüge des regelwidrigen Zuges des Gegners zu anzusehen. Allerdings könnte der Spieler, der so den König vom Brett entfernt, in Beweisschwierigkeiten kommen.

NEU ➔ Eine Ausnahme von der Regel, dass der Schiedsrichter bei regelwidrigen Zügen nicht von sich aus eingreift, gilt ab dem 01.07.2013 für den Fall, dass beide Könige im Schach stehen oder eine Bauernumwandlung nicht abgeschlossen ist: dann greift der Schiedsrichter ein, sobald er dies bemerkt.

Die Regel, dass ein Spieler, der am Zug ist, Remis beanspruchen kann, wenn der Gegner mit keiner erdenklichen Zugfolge Matt setzen kann (Anhang B3 c Satz 3), wird mit der Neuregelung entfallen. Sie hat keine eigenständige Bedeutung, weil der Spieler ohnehin nicht durch Zeitüberschreitung verlieren könnte.

Stichwortverzeichnis

1. Schach-Bundesliga.....	Behinderte Spieler.....	24, 56
Elektronische Geräte.....	Notationspflicht.....	34
Spielbedingungen.....	Berühren einer Figur.....	10
2. Schach-Bundesliga.....	Berührt - geführt.....	10, 11
Elektronische Geräte.....	Bauernumwandlung.....	10, 12
Spielbedingungen.....	Blitzschach.....	13
50 Züge-Regel.....	Neuerungen.....	11
Geltendmachung.....	Regelwidrigkeit, Korrektur.....	31
Verfahren.....	Remisanspruch, unberechtigter.....	41
Zeitgutschrift.....	Rochade.....	10, 12
Abschluss des Zuges.....	Rügeverlust.....	10, 13
am Zug.....	Schiedsrichter.....	13
Analysieren.....	Schlagen.....	10, 12
Neuerung.....	Schnellschach.....	13
Anfangsstellung.....	Sehbehinderte Spieler.....	11
Angemessene Überwachung.....	Verletzung.....	52
Blitzschach.....	Berührt – geführt.....	11
Schnellschach.....	Bestrafung.....	50f., 57
Angreifen.....	Anhalten der Schachuhr.....	19
König.....	Grundsätze.....	58
Anhalten der Schachuhr.....	Verhalten der Spieler.....	46
Anzeigen im Turnierbereich.....	Verhältnismäßigkeit.....	58
Assistent.....	Weigerung eines Spielers.....	46
Schachuhr.....	Blättchenfall.....	25
Sehbehinderter Spieler.....	Blitzschach.....	27, 61
Aufgabe.....	Feststellung.....	26
Aufschub-Modus.....	Remis.....	27
Aufzeichnung der Züge: siehe Partienotation	Schiedsrichter.....	52
Ausführung der Züge.....	Schnellschach.....	27, 59f.
Bauernumwandlung.....	Blitzschach.....	61
Blitzschach.....	angemessene Überwachung.....	61
Rochade.....	Ausführung der Züge.....	61
Schlagen.....	Berührt - geführt.....	13
Schnellschach.....	Blättchenfall.....	61
Sehbehinderte Spieler.....	Falsche Aufstellung.....	61
Auskunft des Schiedsrichter.....	Neuerungen.....	61
Neuerungen.....	Regelwidrigkeit.....	32, 61f.
Ausschluss vom Turnier.....	Schiedsrichter.....	53
Bauer.....	Zeitgutschrift.....	61
Anfangsstellung.....	Bronstein-Modus.....	20
Schlagen.....	Dame.....	
Umwandlung.....	Anfangsstellung.....	6
Bauernumwandlung.....	Diagonale.....	6
Berührt - geführt.....	Dreimalige Stellungswiederholung.....	14, 38, 41
Neuerungen.....	Geltendmachung.....	38
Bedenkzeiten.....	Partie.....	38
Beendigung der Partie: siehe Ende der Partie	Verfahren.....	40
Beginn der Partie.....	Zeitgutschrift.....	38, 58
Schiedsrichter.....	Drücken der Uhr.....	20

Stichwortverzeichnis

Elektronische Kommunikationsmittel.....	46, 49	Korrektur der Schachuhr.....	19
Zuschauer.....	51	Schiedsrichter.....	52
Ende der Partie.....	5, 14, 25	Korrektur eines Zuges.....	10
Partieformular.....	33	Läufer.....	6
Endspurtmodus.....	20	Linien.....	6
Endspurtphase.....	42	Mangel der Schachuhr.....	19
Normalen Mittel zum Gewinn.....	44	Mannschaftsführer.....	48
ohne Schiedsrichter.....	45	Matt.....	15
Protest.....	45	Matt vor Zeit.....	15
Remisanspruch.....	42	Mattsetzen.....	14
Ergebniskorrektur.....	57	Mobiltelefon.....	46, 49
Ermahnungen.....	57	Zuschauer.....	51
Erscheinen am Brett.....	21	Neuerungen.....	
Fallblättchen.....		50 Züge-Regel.....	39
gefallenes.....	19	Analysieren.....	47
Falsch eingestellte Schachuhr.....	19, 24	Auskunft des Schiedsrichter.....	47
Falsche Aufstellung.....	29	Bauernumwandlung.....	9
Blitzschach.....	61	Berührt - geführt.....	11
Schnellschach.....	59f.	Blitzschach.....	61
Falsch eingestellte Schachuhr.....	19	Dreimalige Stellungswiederholung.....	39
Fehlende Mattmöglichkeit.....	14, 17	Geldbuße.....	52
FIDE.....	3	Geltendmachung des Remisanspruchs.....	39
Ersuchen um Entscheidung.....	59	Mangel der Schachuhr.....	20
FIDE-Regeln.....	3	Partienotation.....	34
Verbindlichkeit.....	4	Schnellschach.....	60
Fischer-Bedenkzeit.....	20	Spielbereich.....	47
Fremde Hilfe.....	46, 48	Normalen Mittel zum Gewinn.....	44
Mannschaftsführer.....	48	Notation der Partie: siehe Partienotation	
Gangart der Figuren.....	7	Notationspflicht.....	
Bauer.....	7	Behinderte Spieler.....	34
Dame.....	7	Organisatorische Aufgaben.....	
König.....	9	Schiedsrichter.....	56
Läufer.....	7	Partieformular.....	33, 35, 46
Springer.....	7	Partiegewinn: siehe Gewinn	
Turm.....	7	Partienotation.....	33
Geldbuße.....	58	Assistent.....	35
Geltendmachung des Remisanspruchs.....		Behinderte Spieler.....	34
Neuerungen.....	39	Neuerungen.....	34
Gewinn.....	15	Schiedsrichter.....	34
Matt.....	15	Spielergebnis.....	37
Zeitüberschreitung.....	26	Partieverlust.....	
Gewinn der Schachpartie.....	15	Regelwidrigkeit.....	61
Grundspielregeln.....	3	Patt.....	16
Guidelines on treatment of disabled chess players.....	56	Protest.....	46, 50
Höhere Gewalt.....	23	Schiedsrichterentscheidung in Endspurtphase.....	45
J'adoube.....	10f.	Punkte.....	46
Kommunikationsmittel.....	46	<i>Rating Regulations</i>	
König.....	4	Remisvereinbarung.....	5
Anfangsstellung.....	6	Rauchen.....	46, 50
Berührt - geführt.....	10	Regelwidriger Zug.....	9
Gangart.....	8	Regelwidrigkeit.....	28
Mattsetzen.....	4, 14	Korrektur.....	30
Rochade.....	8f.	Bauernumwandlung.....	13, 28
Schlagen.....	4, 62	Blitzschach.....	32, 61f.

Stichwortverzeichnis

Feststellung.....	29	mangelhafte Schachuhr.....	24
Partieverlust.....	61	Neuerungen.....	20
Rekonstruktion der Partie.....	30	Partieende.....	25
Schiedsrichter.....	52	Sehbehinderte Spieler.....	20, 56
Schnellschach.....	32, 59f.	Spieler.....	19
Uhrenkorrektur.....	19	Stellung.....	18
während der Partie.....	5	Unterbrechung der Partie.....	25
Zeitgutschrift.....	31	Zeitüberschreitung.....	26
Reihen.....	6	Schachuhr, angehaltene.....	
Rekonstruktion der Partie.....	33	Bestrafung.....	19
Regelwidrigkeit.....	30	Partiefortsetzung.....	19
Remis.....	4, 16, 38	Schachuhr, mangelhafte.....	24
50 Züge-Regel.....	38, 41	Neuerung.....	20
Blättchenfall.....	27	Schiedsrichter.....	52
Dreimalige Stellungswiederholung.....	41	Schiedsrichter.....	51
Fallen beider Fallblättchen.....	19	Assistenten.....	51
Fehlende Mattmöglichkeit.....	14, 38	Beginn des Wettkampfes.....	21
Normalen Mittel zum Gewinn.....	44	Berührt - geführt.....	13
Notation.....	33	Blättchenfall.....	26
Patt.....	14, 16	Die Rolle des -s.....	52
Regelwidrigkeit.....	31	Einstellung der Schachuhr.....	21
Remisvereinbarung.....	14, 38, 39	Ergebniskorrektur.....	57
Schiedsrichter.....	52	Fallblättchen.....	18
Schiedsrichterentscheid.....	17	Partieformular.....	33
Tote Stellung.....	14, 17	Partieverlust.....	58
Verlust des Reklamationsrechts.....	38	Regelwidrigkeit.....	30
Zeitgutschrift.....	38	Spielbedingungen.....	53
Remisanspruch.....		Unterbrechung der Partie.....	19
Geltendmachung.....	38	Zeitnot.....	35
Neuerungen.....	39	Zeitüberschreitung.....	26
Remisvereinbarung.....	14, 38, 39	Zuschauer.....	57
Allgemein.....	38	Schiedsrichterentscheid.....	16
Einschränkung.....	40	Schlagen.....	
<i>Rating Regulations</i>	5	en passant.....	7
während der Partie.....	4	König.....	4
Rochade.....	8f.	Sehbehinderter Spieler.....	11
Berührt - geführt.....	10	Schnellschach.....	59
<i>Rules of Tournament</i>	3	angemessene Überwachung.....	59
Schachbrett.....	4	Ausführung der Züge.....	59f.
Falsche Stellung.....	28	Berührt - geführt.....	13
Schachuhr.....	18, 20	Blättchenfall.....	59f.
Anhalten.....	19	Falsche Aufstellung.....	59f.
Assistent.....	18	Neuerungen.....	60
Aufstellung.....	21	Regelwidrigkeit.....	32, 59f.
Bedienung.....	18, 23	Schiedsrichter.....	53
Beginn der Partie.....	18	Schnellschach.....	32
Behinderte Spieler.....	56	Zeitüberschreitung.....	59
Blättchenfall.....	25	Sehbehinderte Spieler.....	
Drücken der Uhr.....	20	Assistent.....	24
Einstellung.....	21	Ausführung der Züge.....	11, 13
Falsch eingestellte.....	24	Berührt - geführt.....	11
Feststellung d. Blättchenfalls.....	26	Schachuhr.....	20, 56
Korrektur.....	19, 31	Schiedsrichter.....	52
Mangel.....	19	Schlagen.....	11

Stichwortverzeichnis

Spielbedingungen.....	53	Unterbrechung der Partie.....	19, 25
Spielbereich.....	46f.	Schiedsrichter.....	52
Mannschaftsführer.....	47	Unvorhergesehene Umstände.....	23
Neuerung.....	47	Verschobene Figuren.....	28, 30
Spieler.....		Schiedsrichter.....	52
Falsche Sitzordnung.....	30	Verspätetes Erscheinen.....	18
Spielergebnis.....		Erscheinen am Brett.....	21
Partieformular.....	37	Schiedsrichter.....	52
Punkte.....	46	Unvorhergesehene Umstände.....	23
Springer.....		Wartezeit.....	22
Anfangsstellung.....	6	Verwarnung.....	57
Stellung der Schachuhr.....		Vollständiger Abschluss: siehe Abschluss des Zuges	
Schiedsrichter.....	52	während der Partie.....	4
Störung des Gegners.....	46, 48	Regelwidrigkeit.....	5, 49
Störungen, externe.....	51	Wartezeit.....	18, 22
Tote Stellung.....	14, 17	Weigerung des Spielers.....	46, 48
Turnierareal.....	46	Zeitgutschrift.....	58
Turnm.....		Blitzschach.....	61
Anfangsstellung.....	6	Dreimalige Stellungswiederholung.....	58
Berührt - geführt.....	10	Zeitnot.....	33, 35
umgedrehter.....	9	Assistent.....	51, 57
Turnierareal.....	47	Notation.....	33
Turnierregeln.....	3	Rekonstruktion der Partie.....	33, 36
Turnierreglement.....	4	Schiedsrichter.....	35
Allgemein.....	4	Zeitstrafen.....	57
Remisvereinbarung.....	38	Zeitüberschreitung.....	18, 26
Wartezeit.....	18	Beide Blättchen.....	17
Turnierschachregeln.....	3	Matt vor Zeit.....	15
Uhr: siehe Schachuhr		Schnellschach.....	59
Uhrenkorrektur: siehe Schachuhr, Korrektur		Zuschauer.....	46, 51, 57
Umgeworfene Figuren.....	28, 30	Mobiltelefon.....	51
Allgemein.....	28	Sanktion.....	57
Schiedsrichter.....	52		