

Merkblatt Regeln



Grundsätzliches:

- Wenn man beim Schiedsrichter irgendetwas beantragen oder reklamieren möchte, so muss man am Zug sein, sollte dann jedoch nicht ziehen, sondern gleich die Uhr anhalten und den Schiedsrichter rufen. Die Uhr darf nur zu so einem Zweck angehalten werden.
- Bei Mannschaftsturnieren übernehmen die beiden Mannschaftsführer die Aufgabe des Schiedsrichters, im Streitfall hat der Mannschaftsführer der Heimmannschaft das letzte Wort. Gegen seine Entscheidungen kann beim Spielleiter Protest eingelegt werden. Der Mannschaftsführer ist zu Neutralität und Objektivität bei seinen Entscheidungen verpflichtet.
- Der Mannschaftsführer ist zudem auch für das Verhalten seiner Vereinskollegen mitverantwortlich und hat für ordentliche Spielbedingungen zu sorgen.
- Der Mannschaftsführer darf jeder Zeit gefragt werden, ob man Remis bieten, annehmen oder ablehnen soll, zudem darf er auch selbst seinen Spielern raten, Remis zu bieten, anzunehmen oder abzulehnen.
- Ein Mannschaftsführer sollte bis zum Schluss anwesend sein oder wenn dies nicht möglich ist, zumindest einen geeigneten Vertreter bestimmen, der dann bis zum Ende des Kampfes anwesend ist. Diesen Stellvertreter muss er dem gegnerischen Mannschaftsführer mitteilen, bevor er geht.
- Der Schiedsrichter ist als einziger berechtigt, bei Regelverstößen in Partien einzugreifen. Sollte anderen Spielern oder Zuschauern etwas Regelwidriges auffallen, so müssen sie sich an den Schiedsrichter wenden, der dann agieren darf. Bei Mannschaftskämpfen übernimmt der Mannschaftsführer diese Aufgabe.
- Zurechtrücken der eigenen Figuren ist nur erlaubt, wenn die eigene Uhr läuft **(6.2 d.)**
- Der Schiedsrichter (bei Vereinskämpfen der Mannschaftsführer) ist verpflichtet, auf Bitte des Spielers Punkte der Schachregeln zu erklären. **(11.9)**

Bauernumwandlung:

- Sobald eine neue Figur das Umwandlungsfeld berührt ist die Wahl endgültig **(4.4 d)**
- Wenn die gewünschte Figur nicht vorhanden ist, muss die Uhr angehalten werden und der Schiedsrichter geholt werden, damit dieser die gewünschte Figur beschafft. **(6.12 a)** Keinesfalls einen umgedrehten Turm oder Ähnliches als Ersatz für die gewünschte Figur nehmen, da ein umgedrehter Turm, dann auch als Turm und nicht als Dame betrachtet wird! Dasselbe gilt für jeden anderen Figurenersatz. **(4.4 d)**
- Wenn der Bauer nicht durch eine Figur ersetzt worden ist und der Gegner am Zug ist, so ist dies **regelwidrig** und die umgewandelte Figur wird automatisch zur Dame. **(7.5)**

a) Zusätzlich bekommt der Gegner aufgrund des regelwidrigen Zugs zwei Minuten Zeit zugeschrieben.

Partieformular:

- Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben (**8.1 a**)
- Auf Kreisebene (Kreisklasse-Kreisoberliga) wird das Aufschreiben von Zügen folgendermaßen bestraft: der Mannschaftsführer der Heimmannschaft verwarnt den Spieler beim ersten Mal und zieht dem betroffenen Spieler im Wiederholungsfall fünf Minuten von der Bedenkzeit ab. (Bei Zeitnot Gutschrift von 5 Minuten für den Gegner)
- Zudem darf auch nichts Partiefremdes auf das Partieformular geschrieben oder gezeichnet werden. (**8.1 b**)
- Man darf allerdings ziehen, bevor man den gegnerischen und dann den eigenen Zug aufschreibt. (**8.1 c**)

regelwidrige Züge:

- Wenn die Anfangsstellung falsch aufgebaut wurde, muss die Partie neu begonnen werden. (**7.2 a**)
- Wenn das Brett nur falsch ausliegt (z.B. die weißen Steine auf der siebten und achten Reihe), so muss die Stellung auf ein richtig liegendes Brett übertragen werden. (**7.2 b**)
- Wenn von den Spielern mit der falschen Farbe begonnen wurde, so wird weitergespielt, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders (**7.3**)
- Wenn ein Spieler Figur(en) aus Versehen verschoben hat (z.B. mit dem Ärmel hängengeblieben) muss er auf seine Zeit die Stellung wiederherstellen. Wenn sich der betreffende Spieler und sein Gegner über die korrekte Stellung nicht einig sind, so muss die Uhr angehalten werden und der Schiedsrichter zur Klärung der Stellung gerufen werden. Der Schiedsrichter darf, wenn er es möchte, den Verursacher bestrafen (**7.4**)
- Wenn während der Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug vollständig abgeschlossen worden ist, muss die Stellung vor dem Regelverstoß (**7.5 a**) oder wenn dies nicht möglich ist, die letzte bekannte Stellung vor dem Verstoß (**7.6**) wiederhergestellt werden. Es gilt hier natürlich die Regel Berührt-Geführt: Das heißt, dass mit der Figur mit der der regelwidrige Zug ausgeführt worden ist, auch gezogen werden muss, sofern dies möglich ist. (**7.5 a**)
- Wenn **ein regelwidriger Zug** vollständig ausgeführt worden ist, **muss** dies der Schiedsrichter mit einer Bonifikation von **2 Minuten für den Gegner** ahnden. Im **Wiederholungsfall muss** der Schiedsrichter **dem Gegner den Sieg zusprechen**. (Wenn für den Gegner keine theoretische Möglichkeit auf Matt besteht, ist die Partie Remis.) (**7.5 b**)

Partieaufzeichnung:

- Ein Remisgebot muss mit: (=) vermerkt werden. (8.1)
- Das Partieformular gehört dem Turnierveranstalter. (8.3) Man darf also nur den Durchschlag mitnehmen (8.3) Bei Mannschaftskämpfen muss der Mannschaftsführer der Heimmannschaft alle Partieformulare einsammeln und muss jederzeit in der Lage sein, diese dem Spielleiter vorzeigen zu können.
- Nach dem Spiel müssen beide Spieler die Partieformulare unterschreiben. Achtung: Auch ein falsch unterschriebenes Ergebnis ist gültig, also erst kontrollieren und dann unterschreiben! (8.7)
- Man muss es dem Gegner stets ermöglichen, die Uhr zu drücken. (6.2 a 2) Also nicht bevor der Gegner überhaupt die Möglichkeit zum Uhrdrücken hat, schnell einen Zug machen!

Zeitnotphase:

- Wenn einem weniger als fünf Minuten Bedenkzeit zur Verfügung stehen, so muss man nicht mehr mitschreiben. (8.4) Es empfiehlt sich, wenn man vor der 40-Züge Marke steht, pro Zug einen Strich zu machen, um zu wissen, wann der 40. Zug erreicht wird.
- Wenn beide Spieler weniger als fünf Minuten auf der Uhr haben, muss der Schiedsrichter oder ein Assistent die Partie mitschreiben. Erst wenn das Blättchen bei einem gefallen ist, hält der Schiedsrichter die Uhr an und lässt beide die fehlenden Züge nachtragen. (8.5 a)
- Bei Mannschaftskämpfen ist der Mannschaftsführer oder eine Person, die er für diesen Fall als Assistent ernannt, für die Überwachung der Partie mit Zeitnotphase verantwortlich. Man kann sich also nicht selbst zum Assistenten machen. Der Assistent oder der Mannschaftsführer haben die Pflicht, bei Blättchenfall sofort einzugreifen, unabhängig davon, ob dies gut oder schlecht für den Teamkollegen ist!
- Wenn die Aufzeichnungen des Assistenten oder des Schiedsrichters unvollständig sind, so muss an einem neuen Brett, nachdem der Schiedsrichter Stellung und Zeit notiert hat, die Partie rekonstruiert werden. (8.5 c)
- Wenn nur ein Spieler nicht mitgeschrieben hat, muss er wenn er am Zug ist, auf seine Zeit die fehlenden Züge nachtragen. (8.5 b)

Endspurtphase:

- Die Endspurtphase ist die Phase in einer Partie, in der alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit abgeschlossen werden müssen. (G1) (In einem Vereinskampf also die Phase nach dem vierzigsten Zug.)
- Wenn ein Spieler weniger als zwei Minuten auf der Uhr hat, kann er beim Schiedsrichter Remis beantragen und dies damit begründen, dass sich die Stellung mit normalen Mitteln nicht gewinnen lässt, oder aber der Gegner keine Versuche unternimmt, die Stellung zu gewinnen. Der Schiedsrichter wird dies dann überprüfen und in der

Regel bis zum Blättchenfall am Brett anwesend sein, um den Antrag zu prüfen und dann eine Entscheidung zu fällen. (G 5)

- Bei Mannschaftskämpfen kann man ebenfalls Remis beantragen. Dann ist die Partie zunächst sofort beendet. Wenn man mit der Stellung argumentiert, muss man diese aufschreiben und vom Gegner durch Unterschrift bestätigen lassen. Wenn man mit den Zügen des Gegners argumentiert, muss man dasselbe tun und noch zusätzlich das Partieformular vom Gegner durch Unterschrift bestätigen lassen. Diese Unterlagen werden an den Spielleiter gesendet, der dann eine Entscheidung fällt. (G 6)

Remis:

- Die Partie ist sofort Remis durch Patt, durch Remisvereinbarung, durch fünfmal dieselbe Stellung, wenn 75 Züge hintereinander kein Bauer bewegt und keine Figur geschlagen worden ist (9.6), oder wenn eine tote Stellung vorliegt. (9.7)
- Eine tote Stellung ist gegeben, wenn sich ein Matt unter keinen Umständen realisieren lässt. (König – König; König, Springer – König, (Springer); keine tote Stellung sind: König – zwei Springer, König; oder König und Läufer von der einen Farbe – König und Läufer von der anderen Farbe, da hier Matt möglich ist!)
- Die Partie ist zudem Remis, wenn ein Spieler in folgenden Fällen einen korrekten Antrag stellt:
- Dreimal selbe Stellung (9.2):
Wenn ein Spieler am Zug ist (Seine eigene Uhr muss auch laufen!) und durch seinen Zug zum dritten Mal dieselbe Stellung entstehen würde, so darf er diesen nicht ziehen, sondern er muss ihn auf sein Partieformular schreiben, die Uhr anhalten und mitteilen, dass er die Absicht habe, Remis zu beantragen. Willigt der Gegner nicht ein, so ist der Schiedsrichter zu holen. Diesem muss der Spieler seinen aufgeschriebenen Zug mitteilen und bekräftigen, dass er diesen ziehen möchte. Wenn der Schiedsrichter die Tatsachen überprüft hat und dabei keine Mängel festgestellt hat, ist die Partie Remis. Wenn der Antrag nicht formal korrekt war, oder die nötigen Remisbedingungen nicht vorhanden waren, so muss er dem Gegner zwei Minuten Zeit zuschreiben und die Partie geht weiter und der Antragsteller ist verpflichtet, den aufgeschriebenen Zug zu ziehen. Wenn zum dritten Mal dieselbe Stellung eben entstanden ist und man sich nun am Zug befindet, so ist natürlich kein Zug aufzuschreiben. Ansonsten ist die Prozedur dieselbe.
- Nur wenn der Antrag formell korrekt erfolgte, ist er auch gültig (9.4). Lediglich das Anhalten der Uhr darf man auch weglassen.
- 50 Züge Regel: Hier gelten dieselben Bestimmungen, wie für dreimal selbe Stellung. (9.3)
- Kein Remisantrag/gebote darf zurückgezogen werden. (9.5)
- Wenn man dem Gegner Remis anbieten möchte, so sollte man dies machen, nachdem man einen eigenen Zug gemacht hat und bevor man die Uhr gedrückt hat. Ein zu einem anderen Zeitpunkt gestelltes Remisangebot ist zwar auch gültig, aber formell nicht korrekt, was der Schiedsrichter ahnden kann. (9.1 b 1)

- Ein Remisangebot kann auch durch das Kreuzen der Zeigefinger am Mittelgelenk erfolgen. *(9.1 b 2)* (Eine Anwendung dieser Option empfiehlt sich jedoch wegen des sehr geringen Bekanntheitsgrades dieser Regel eher nicht.)
- Ein Remisangebot gilt als abgelehnt, wenn der Gegner es ablehnt oder eine Figur, mit der Absicht sie zu ziehen, anfasst. *(9.1 b 1)*

Verhalten der Spieler:

- „Die Spieler dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.“ *(11.1)*
- Das Turnierareal umfasst die von Schiedsrichter bezeichneten Bereiche (üblicherweise Spielsaal, Toiletten, Raucher- und Verpflegungsbereich, Ruheräume). Diese dürfen vom Spieler (Sobald er mit seiner Partie fertig ist, ist er offiziell Zuschauer. *(11.4)*) ohne Genehmigung des Schiedsrichters nicht verlassen werden. *(11.2)* Bei Missachtung wird in der Regel die aktuelle Partie des betreffenden Spielers genullt.
- Der Spielbereich darf nur verlassen werden, wenn man nicht am Zug ist. Ansonsten bedarf es der Erlaubnis des Schiedsrichters. (Dies gilt auch für den Gang auf die Toilette!) *(11.2 b)*
- Handyverbot: Laut FIDE ist schon das Dabeihaben von einem Handy oder einem elektronischen Kommunikationsmittel im Turnierareal strafbar und führt zum Partieverlust. Zudem darf der Schiedsrichter in einem abgesonderten Bereich auch die Kleidung und die mitgebrachten Gegenstände der Person untersuchen. *(11.3 b)*
Bei Mannschaftskämpfen in den Bezirksligen sowie auf Kreisebene darf man kein elektronisches Kommunikationsmittel außer dem Handy dabei haben. Dieses muss allerdings ausgeschaltet sein, wenn es klingelt zieht dies zunächst fünf Minuten Zeitstrafe (Gutschrift bei Zeitnot) nach sich und im Wiederholungsfall den Partieverlust.
Bei Turnieren jeglicher Art gilt ansonsten die FIDE-Regel, es sei denn, in der Ausschreibung steht etwas anderes.
- Wenn sich der Gegner fortwährend weigert, sich an die Schachregeln zu halten, muss er genullt werden *(11.7)*
- „Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von Remis oder Mitbringen einer Geräuschquelle in den Turniersaal“ *(11.5)*
- Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem oder beiden Spielern zusätzliche Bedenkzeit einräumen. *(12.5)*

Strafmöglichkeiten des Schiedsrichters (für Mannschaftsführer nur teilweise möglich, die harten Strafen werden bei Bedarf, durch den Spielleiter verhängt):

- a) eine Verwarnung,
- b) das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
- c) das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
- d) eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,

- e) eine Kürzung der Punktzahl im Resultat der zu bestrafenden Person,
- f) den Verlust der Partie für den zu bestrafenden, (Der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners.)
- g) ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,
- h) den Ausschluss vom Turnier.

Schnellschach und Blitzschach:

- einige Punkte sind beim Schnellschach und Blitzschach anders als beim Turnierschach geregelt:
- Die **Partie** ist bereits nach dem **ersten regelwidrigen Zug verloren**, vorausgesetzt der Schiedsrichter sieht diesen, oder er wird korrekt vom Gegner reklamiert. (**A4 b**)
- Korrekt reklamieren bedeutet auch hier Warten bis der Gegner nach seinem regelwidrigen Zug auch die Uhr gedrückt hat. (Bevor er die Uhr gedrückt hat, darf er sich noch korrigieren!) Unmittelbar nach dem Drücken der Uhr ist zu reklamieren, sobald eine Figur angefasst wird, ist keine Reklamation mehr möglich. Die Schachuhr sollte für die Reklamation angehalten werden. (**A4 b**)
- Wenn die Zeit des Gegners abgelaufen ist, muss die Uhr angehalten werden und anschließend der Schiedsrichter geholt werden. Die Partie ist dann für den Gegner verloren, außer man hat selbst nicht die theoretische Möglichkeit, Matt zu setzen, dann ist die Partie natürlich Remis. (**A4 c**)
- Sobald zehn Züge vollständig ausgeführt worden sind, darf keine falsche Aufstellung mehr behoben werden, wenn der König oder der entsprechende Turm falsch stehen, darf auch nicht rochiert werden, falls doch wäre dies ein regelwidriger Zug. (**A4 a 2**)

Die hier aufgelisteten Regeln entsprechen dem aktuellen Stand der FIDE-Schachregeln (Juli 2014), der Turnierordnungen des CNLKS (2016) und des BVOs (2014). Wenn die aufgelisteten Punkte aus den FIDE-Schachregeln entnommen wurden, sind die entsprechenden Paragraphen jeweils in Klammern vermerkt.

Bei Fragen könnt Ihr Euch jederzeit an regionalen Schiedsrichter Kilian Mager wenden! (mager.kilian_svs@web.de, Tel.: 0175 480 50 40)

Dieses Dokument ist ausschließlich für Mitglieder des SV Seubelsdorf bestimmt. Jegliche Weitergabe an Nichtvereinsmitglieder oder gar an Mitglieder anderer Vereine ist strikt untersagt.

Stand Oktober 2016.