

Regelmerkblatt für Spieler

Findet Ihr, dass das Studium der FIDE-Regeln und Turnierordnungen zu langweilig sei? Nun, dann geht es Euch ebenso wie den meisten Turnierspielern. Diese kennen sich natürlich noch so einigermaßen aus – und im Notfall kann man ja vielleicht immer noch jemanden fragen – hoffentlich! Vielleicht muss man aber auch eines Tages Lehrgeld zahlen, indem man unnötigerweise einen halben oder gar einen ganzen Punkt verschenkt – denn Unwissenheit schützt ja bekanntlich vor Strafe nicht.

Wir möchten mit diesem Merkblatt dazu beitragen, wenigstens die am häufigsten vorkommenden Unklarheiten zu beseitigen, damit Proteste, Streitigkeiten und Entscheidungen am „grünen Tisch“ vermieden werden können.

Übrigens, Turnierleiter und Schiedsrichter sind oft eine Person, der Turnierleiter macht aber zusätzliche administrative Aufgaben wie Auslosen, Turnierorganisation u.a., während ein Schiedsrichter die Partien überwacht.

Die Ausführung des Zuges, das Anhalten der eigenen Uhr

Jeder Zug muss mit einer Hand ausgeführt werden, mit dieser Hand muss der Spieler auch seine eigene Uhr anhalten (und die des Gegners in Gang setzen).

Regelmerkblatt für Spieler

Die Ausführung der Rochade

Wenn ein Spieler bei der Ausführung der Rochade zuerst den Turm berührt, so darf er nicht mehr rochieren, sondern muss diesen Turm ziehen. Falls ein Spieler zur Durchführung der Rochade König und Turm „gleichzeitig“ berührt, so muss er auf diese Seite rochieren. Ist dies aber nicht möglich, so muss der Spieler einen Zug mit dem König ausführen! Dieser Zug kann auch die Rochade auf dem anderen Flügel sein! Falls der König keinen legalen Zug zur Verfügung hat, bleibt der Fehler ohne Folgen.

Merksatz: Die Rochade ist ein Königszug!

Die Ausführung der Bauernumwandlung

Wenn während der Partie eine neue Figur für die Umwandlung nicht vorhanden ist, kann der Spieler seine Uhr anhalten, um die Unterstützung des Schiedsrichters zu erbitten. Wird keine derartige Bitte ausgesprochen und der Spieler zieht, ohne seinen Bauern umzuwandeln, stellt seine Uhr ab und die seines Gegners an, so kann er verwahrt oder bestraft werden, z.B. kann seine Uhr vorgestellt werden. In jedem Fall muss die Uhr des Gegners auf die Zeit zurückgestellt werden, die vorhanden war, bevor der Spieler den Bauern zog. Nun muss der Spieler seinen Zug korrekt ausführen.

Die umgewandelte Figur ist gültig, sobald diese auf dem Umwandlungsfeld losgelassen wurde.

Regelmerkblatt für Spieler

Die „Berührt – Geführt“ – Regel

Wird eine Figur versehentlich und ohne Zugabsicht umgestoßen oder sonst wie berührt, so bleibt die Berührung ohne Folgen (Zeitstrafen oder Zeitgutschriften können natürlich die Folge sein!).

Berührt ein Spieler einen eigenen und einen gegnerischen Stein so muss er den gegnerischen Stein mit seinem eigenen Stein schlagen. Sollte dies nicht möglich sein, so muss er den erstberührten Stein ziehen oder schlagen, der gezogen oder geschlagen werden kann.

Ein Zug ist ausgeführt (und damit der Gegner am Zug), falls der Spieler den letzten Stein losgelassen hat, der für die Ausführung des Zuges notwendig war, z. B. bei der Rochade, wenn der Turm losgelassen wurde.

Für die Erfüllung der erforderlichen Anzahl von Zügen in der vorgeschriebenen Zeit (z. B. 40 Züge in 2 Stunden) gilt der letzte Zug erst dann als vollständig abgeschlossen, wenn der Spieler seine Uhr abgestellt hat.

Merksatz: Die zuerst berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ist zu ziehen oder zu schlagen. Ist unklar, ob dies eine eigene oder gegnerische war, gilt die eigene als zuerst zu ziehende Figur.

Regelmerkblatt für Spieler

Der Umgang mit der Schachuhr

Das Anstellen der Uhren geschieht grundsätzlich durch den Schiedsrichter oder auf dessen Anordnung. Das Abstellen der Uhren kann durch jeden Spieler bei Vorliegen eines wichtigen Grundes und bei Abwesenheit des Schiedsrichters erfolgen.

Falls die Uhren abgestellt wurden, entscheidet der Schiedsrichter, wann und welche Uhr wieder in Gang gesetzt wird.

Ein Defekt der Uhr ist sofort beim Schiedsrichter zu melden. Auf keinen Fall sollte ein Spieler die Einstellung korrigieren oder die Uhr von ihrem Platz entfernen. Ein Spieler, der dies vielleicht unbedacht tut, muss damit rechnen, dass, im Falle eines Streites um die von beiden Gegnern verbrauchte Zeit, zu seinen Ungunsten entschieden wird.

Der Schiedsrichter wird eine offensichtlich defekte Uhr austauschen und gegebenenfalls eine Zeitkorrektur vornehmen.

Mitschrift und Partieformular

Während einer Partie muss jeder Spieler seine Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise aufzeichnen. Es ist nicht erlaubt, Züge im Voraus aufzuschreiben, außer eine Regel erfordert dies (z. B. Stellungswiederholung, 50-Züge-Regel).

Regelmerkblatt für Spieler

Das Original der Partieaufzeichnungen gehört der Turnierleitung. Es ist nach Beendigung der Partie dem Schiedsrichter auszuhändigen und während der Partie ihm jederzeit zu überlassen.

Wenn beide Spieler in Zeitnot nicht mitschreiben konnten, stellt der Schiedsrichter nach dem Fallen des ersten Blättchens die Uhr ab, bis beide Formulare ergänzt sind. Gegebenenfalls wird die Partie auf einem zweiten Brett rekonstruiert, und zwar unter Aufsicht des Schiedsrichters, der vorher die Stellung und die Uhrzeiten notiert hatte.

Hat nur ein Spieler nicht vollständig seine Züge mitgeschrieben, muss dieser seine Aufzeichnung vervollständigen, während seine Uhr läuft.

Ein Spieler darf maximal ein Zugpaar im Rückstand sein.

Zeitnot

Zeitnot liegt vor, wenn einem Spieler weniger als fünf Minuten auf seiner Uhr verbleiben. Befindet sich ein Spieler in Zeitnot, so ist er nicht mehr verpflichtet, die Partie mitzuschreiben. Es liegt jedoch in seinem eigenen Interesse, so lange wie möglich mitzuschreiben oder wenigstens die Züge zu markieren, um über die Anzahl der geschehenen Züge informiert zu sein und nicht in unnötige Hektik zu geraten.

Sind beide Spieler in Zeitnot, so ist der Schiedsrichter bemüht, mitzuschreiben oder wenigstens mitzustricheln.

Regelmerkblatt für Spieler

Das Mitschreiben der Partie durch Dritte auf einem gesonderten Formular ist nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters gestattet, denn der nicht in Zeitnot befindliche Spieler muss mitschreiben. Die Spieler dürfen jedoch weder Einsicht in dieses Formular erhalten, noch darf ihnen Auskunft über die geschehenen Züge und deren Anzahl erteilt werden. Auf keinen Fall darf der Mannschaftsführer oder eine andere Person auf das Formular des Spielers etwas eintragen.

Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person wird die Partie überwachen und gegebenenfalls das Fallen eines Blättchens beobachten und dann eventuell eine Zeitüberschreitung feststellen. Niemand sonst darf die Spieler darüber informieren, dass die festgesetzte Zugzahl erfüllt oder die Partie entschieden ist.

Merksatz: Nur der Spieler, der sich in Zeitnot befindet muss nicht mitschreiben.

Das Remis (Unentschieden)

In einer Turnierpartie gibt es folgende Wege zum Remis:

1. Patt
2. Durch Übereinkunft der beiden Spieler. Ein Remisvorschlag soll von einem Spieler unmittelbar nach Ausführung seines Zuges erfolgen, erst danach setzt er die Uhr des Gegners in Gang. Der Gegner kann das

Regelmerkblatt für Spieler

Angebot hörbar oder durch einen eigenen Zug ablehnen. In der Zeit zwischen dem Remisangebot und seiner Annahme bzw. Ablehnung kann der Spieler, der es unterbreitete, dieses Angebot nicht mehr zurückziehen.

Ein nicht in dieser Weise erfolgtes Remisangebot ist trotzdem gültig und kann auf die gleiche Art angenommen oder abgelehnt werden. Wer Remis anbietet, während er selbst am Zug ist, räumt seinem Gegner zusätzliche Bedenkzeit ein!

3. Falls eine Stellung erreicht wurde, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen mehr möglich ist, ist das Spiel Remis („tote Stellung“, z. B. nur noch 2 Könige auf dem Brett).

Ein Spieler, der nur noch über seinen König verfügt, kann eine Partie nicht mehr gewinnen.

4. Falls ein Spieler in der vorgegebenen Zeit die vorgeschriebene Anzahl von Zügen nicht vollständig abgeschlossen hat, gewinnt sein Gegner nur, falls es ihm gelingt zu zeigen, dass er den Spieler mit beliebigen Zügen matt setzen kann.
5. Auf Verlangen eines der Spieler, wenn die gleiche Stellung dreimal vorkommt, jeweils mit demselben Spieler am Zuge. Dabei müssen die

Regelmerkblatt für Spieler

gleichen Zugmöglichkeiten, wie Rochade und einen Bauern en passant zu schlagen, bestehen.

Das Recht, Remis zu beanspruchen, steht ausschließlich dem Spieler zu, der

- a) in der Lage ist, einen Zug zu machen, der zur dreimaligen Wiederholung der Stellung führt. Er muss im Voraus seine Absicht erklären, diesen Zug ausführen zu wollen und ihn auf sein Formular niederschreiben, falls kein Schiedsrichter anwesend ist, darf er beide Uhren abstellen.
- b) Auf einen Zug zu antworten hat, durch den die Stellung zum dritten Mal herbeigeführt wurde.

Hat ein Spieler versäumt, ein Remis gemäß der genannten Regeln zu beanspruchen, so wird die Partie fortgesetzt.

- 6. Die Partie ist remis, wenn ein Spieler nachweist, dass die letzten 50 aufeinander folgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen wurde.
- 7. Remisreklamation in der Endspurtphase (alle verbleibenden Züge müssen in einer begrenzten Zeit ausgeführt werden):

Regelmerkblatt für Spieler

Hat ein Spieler weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit, kann er Remis beantragen. Er muss dazu die Uhren anhalten.

Der Schiedsrichter entscheidet dann, ob er die Reklamation ablehnt, oder ob die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist, also sofort Remis ist, oder ob die beiden Spieler noch weiterspielen müssen. Falls sie weiterspielen müssen, dürfen dem Gegner zwei Minuten Zeitgutschrift gewährt werden und der Schiedsrichter kann noch im weiteren Verlauf der Partie diese für Remis erklären oder aber das Ergebnis erst nach Fallen eines Blättchens festlegen (Gewinn durch Zeitüberschreitung oder Remis).

Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig! Das festgestellte Ergebnis kann also nicht mehr reklamiert werden!

8. Sind in der Endspurtphase beide Blättchen gefallen, wird die Partie als Remis erklärt.

Merksatz: Eine Remisreklamation nach Punkt 5, 6 oder 7 ist gleichzeitig ein Remisangebot an den Gegner

Nach einer Remisreklamation gemäß Punkt 5 und 6 wird die Uhr vom Schiedsrichter angehalten und von diesem der Anspruch auf einem anderen Brett überprüft. Falls sich der Anspruch als berechtigt erweist, wird die Partie für unentschieden erklärt.

Regelmerkblatt für Spieler

Erweist sich der Anspruch als unberechtigt, wird fñgt der Schiedsrichter dem Gegner drei Minuten zu dessen Bedenkzeit hinzu. Dem Antragsteller zieht der Schiedsrichter, falls dieser noch mehr als zwei Minuten auf der Uhr hat, die Hñlfte der Restbedenkzeit, hñchstens aber drei Minuten ab. Hat dieser weniger als zwei Minuten, aber mehr als eine übrìg, wird die Restbedenkzeit auf eine Minute eingestellt, hat er weniger als eine Minute übrìg, wird keine Änderung vorgenommen.

Die Partie wird dann fortgesetzt und der angekündigte Zug muss ausgeführt werden.

Ein Spieler, der einen Anspruch gemäß Punkt 4 oder 5 erhoben hat, kann diesen nicht mehr zurückziehen.

Merksatz: Reklamationen können normalerweise nur gemacht werden, wenn man selbst am Zug ist

Regelwidrige Züge und Stellungen

Wird während einer Partie festgestellt, dass ein regelwidriger Zug gemacht wurde, dann muss die Stellung so wiederhergestellt werden, wie sie vor der Ausführung des regelwidrigen Zuges war. Die Partie muss dann mit einem regelgerechten Zug, normalerweise mit der Figur, die regelwidrig gezogen wurde, fortgesetzt werden.

Regelmerkblatt für Spieler

Die ersten zwei regelwidrigen Züge eines Spielers werden mit je zwei zusätzlichen Minuten bestraft, der dritte regelwidrige Zug verliert die Partie.

Matt, Patt und „tote Stellungen“ gelten nur dann als erreicht, falls der letzte Zug, der zu einer dieser Stellungen geführt hat, regelgemäß war!

Falls eine regelwidrige Stellung entstanden ist (z. B. wurde eine umgefallene Figur nicht auf ihr ursprüngliches Standfeld gestellt), wird die Stellung vor dem Regelverstoß wieder hergestellt, ist dies nicht möglich, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß weitergespielt.

Falls der genaue Zeitpunkt der Regelwidrigkeit nicht festgestellt werden kann, werden die Uhren vom Schiedsrichter nach dessen bestem Ermessen korrigiert (z. B. nach der Zeitmitschrift auf dem Formular).

Umgefallene Figuren muss ein Spieler auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufstellen.

Wenn eine Partie fälschlicherweise mit vertauschten Farben begonnen wurde, so wird sie fortgesetzt, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders.

Wird während einer Partie festgestellt, dass die Anfangsstellung der Figuren unrichtig war, wird eine neue Partie begonnen.

Regelmerkblatt für Spieler

Das Verhalten der Spieler

In den FIDE-Regeln heißt es: „Es ist verboten, seinen Gegner auf irgendeine Weise abzulenken oder zu stören“. Der Schiedsrichter kann Verstöße dagegen mit Strafen bis zum Partieverlust ahnden. Klingelt ein Handy eines Spielers während der Partie ist die Partie für diesen Spieler verloren.

Grundsätzlich ist jede Unterhaltung während einer Partie mit Deinem Nachbarn oder einem Zuschauer eine Ablenkung oder Störung des Gegners, insbesondere sind dies aber auch häufig wiederholte Remisangebote.

Weiter ist es verboten, handschriftliche, gedruckte oder anderweitige Aufzeichnungen während einer Partie zu benutzen, oder bei Dritten Ratschläge einzuholen.

Merksatz: Einer Spieler, der mehr als eine Stunde nach Beginn der Partie am Brett eintrifft, verliert die Partie.

Der Mannschaftsführer

Wenn in einem Mannschaftskampf kein Schiedsrichter anwesend ist, erfüllen die Mannschaftsführer gemeinsam oder nur der Heim- bzw. der Gastmannschaftsführer die Aufgaben eines Schiedsrichters.

Regelmerkblatt für Spieler

Ein Mannschaftsführer kann seinen Spielern sagen, dass diese ihre Partie aufgeben, ein angebotenes Remis annehmen oder ein Remisangebot abgeben können.

Viel Spaß und Erfolg bei Euren Turnieren

Gerhard Decker, nationaler Schiedsrichter