

# **FIDE-Schachregeln, Die Rolle des Schiedsrichters**

**BEGLEITMATERIAL  
ZU DEN LEHRGÄNGEN  
FÜR SCHIEDSRICHTER**

erstellt von: Ralph Alt, Internationaler Schiedsrichter  
Stand: Juni 2018

### Einleitung

Dieses Heft „Regeln des Turnierschachs, Schnellschach und Blitzschach – Die Rolle des Schiedsrichters“ dient zusammen mit den Heften „Turnierordnung“, „Turnierverwaltung“, „Turniersysteme“ und „Wertungssysteme (DWZ, FIDE Rating), Titelnormen für Spieler und Schiedsrichter“ als Begleitmaterial zu den Ausbildungslehrgängen für Schiedsrichter. Das Heft ist wie ein Gesetzeskommentar nach den Artikeln der „*Laws of Chess*“ gegliedert und kann daher auch als Nachschlagewerk für den Praktiker herangezogen werden.

Das Begleitmaterial behandelt zusammen mit den sog. „Grundregeln“ und den „Turnierschachregeln“ (Art. 1 bis 14) die Anhänge A und B (Schnellschach- und Blitzschachregeln) sowie Guidelines III (Entspurmodus), sämtliche in den am 01.07.2017 und am 01.01.2018 in Kraft getretenen Fassungen. Auf Anhänge C und D sowie auf den Glossar wird bei den einzelnen Artikeln der FIDE-Regeln eingegangen, soweit besondere Abweichungen bestehen. Guidelines I und II (Hängepartien, Schach 960) werden hier nicht kommentiert.

Soweit im Text Artikel der FIDE-Regeln ohne weiteren Zusatz aufgeführt sind, handelt es sich um die Regeln 2018.

In den Erläuterungen wird von „*Turnierschach*“ oder „*Standardschach*“ gesprochen, wo es sich nicht um Schnell- oder Blitzschach handelt.

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

! Absätze, die mit einem ! oder einem ? eingeleitet sind, solltest Du Dir für die Prüfung merken!

Unter findest Du Tips für die Schiedsrichterpraxis.

Sämtliche maßgeblichen Regelungen sind auf der Webseite der FIDE ([www.fide.com](http://www.fide.com)) unter „Handbook“ verfügbar. Vollständige Übersetzungen ins Deutsche – neben dem englischen Originaltext – enthält das vom Internationalen Schiedsrichter Thomas Strobl inzwischen in 4. Auflage herausgegebene und mit kurzen Erläuterungen versehene „Handbuch des FIDE-Schiedsrichters“. Beziehbar ist es auf Anfrage bei „[ThomasRalfStrobl@hotmail.com](mailto:ThomasRalfStrobl@hotmail.com)“.

München, Febr. 2018

Ralph Alt

### Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	3	Artikel 7: Regelverstöße .....	25
Grundspielregeln		Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge .....	30
Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels .....	4	Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie) .....	35
Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett .....	5	Artikel 10: Punkte .....	39
Artikel 3: Die Gangart der Figuren .....	6	Artikel 11: Das Verhalten der Spieler .....	39
Artikel 4: Die Ausführung der Züge .....	9	Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters .....	44
Artikel 5: Die Beendigung der Partie .....	13	Anhänge	
Turnierschachregeln		A/B Schnellschach, Blitzschach .....	50
Artikel 6: Die Schachuhr .....	17	Guidelines III: Endspurmodus .....	53

## 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 erklärt 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 die 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.

Damit ein Wettkampf von der FIDE gewertet wird, muss er nach den Regeln der FIDE-Schachregeln gespielt werden. Es wird empfohlen, dass auch nicht von der FIDE gewertete Wettkampfpartien nach den FIDE-Schachregeln gespielt werden.

Mitgliedsföderationen können die FIDE um eine Entscheidung betreffend die Schachregeln bitten.

## Erläuterungen

### 1. Systematik der FIDE-Regeln

Die FIDE-Schachregeln („*Laws of Chess*“) werden vom Weltschachbund (FIDE) festgelegt. Die letzten Regeländerungen sind zunächst vom FIDE-Kongress 2016 in Baku (Aserbeidschan) beschlossen und sodann vom FIDE *Presidential Board* mit Wirkung vom 1.7.2017 in Kraft gesetzt worden. Zu weiteren nachträglichen Änderungen siehe oben in der Einleitung Seite 2

Die Regeln bestehen aus

- den „Grundspielregeln“ („*basic rules*“, Art. 1 bis 5), die das reine Schachspiel erläutern:
  - Was ist Schach überhaupt? – Wie sehen das Spielbrett und die Spielfiguren aus?
  - Wie ziehen die Figuren auf dem Schachbrett?
  - Wie werden Züge ausgeführt?
  - Wann ist eine Partie zu Ende?
- den „Turnierschachregeln“ („*competition rules*“, Art. 6 bis 12) 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,
- den Anhängen:
  - A: Schnellschachregeln,
  - B: Blitzschachregeln,
  - C: Notationsregeln,
  - D: Partien mit Sehbehinderten,
- den Richtlinien

#### I. Hängepartien

#### II. Chess960

#### III. Partien ohne Zeitinkrement, Endspurmodus

#### – Glossar

Von den *Competition Rules* der *Laws of Chess* (Art. 6–12) sind die gleichnamigen „*Competition Rules*“ (künftig: *General Regulations for the Competitions*) als eigenständiges Regelwerk zu unterscheiden. Sie gelten für die Durchführung der von der FIDE veranstalteten Turniere und werden als Empfehlung für andere Schachturniere angesehen.

### 2. Verbindlichkeit, Abweichungen

FIDE-Regeln sind grundsätzlich zwingende Regeln, die bei allen Schachturnieren einzuhalten sind, die bei der FIDE registriert werden, weil sie für die FIDE *Rating* ausgewertet werden oder Spieler Titelnormen erwerben können. Dabei ist es gleichgültig, ob Turnierorganisator Föderationen (wie der DSB), eine von deren Untergliederungen (Landesschachverbände, Unterverbände, Bezirke und Kreise) oder private Turnierveranstalter sind.

Ein Beispiel für die Lösung eines Problems an Hand „analoger“ Situationen ist die entsprechende Anwendung der Regeln über Schach mit Sehbehinderten (Anhang D) auf Partien mit Spielern mit anderen Behinderungen.

Wo die Regeln auslegungsfähig sind oder dem Schiedsrichter ein Ermessen einräumen, sind auch die Auslegungshinweise der Schiedsrichter-Kommission des DSB zu beachten. Sie sind auf der DSB-Webseite (/SRK) veröffentlicht. Auf sie wird auch hier im Einzelnen hingewiesen.

## GRUNDSPIELREGELN

### Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels

- |   |  |
|---|--|
| <p>1.1 Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, "Schachbrett" genannt, ziehen.</p> <p>1.2 Der Spieler mit den hellen Figuren („Weiß“) führt den ersten Zug aus; dann ziehen die Spieler abwechselnd, wobei der Spieler mit den dunklen Figuren („Schwarz“) den nächsten Zug ausführt.</p> <p>1.3 Ein Spieler „ist am Zug“, sobald der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist.</p> <p>1.4 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so „anzugreifen“, dass der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat.</p> | <p>1.4.1 Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König „matt gesetzt“ 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.</p> <p>1.4.2 Der Gegner, dessen König matt gesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.</p> <p>1.5 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen des gegnerischen Königs mehr möglich ist, ist das Spiel „remis“ (unentschieden, siehe Artikel 5.2.2).</p> |
|---|--|
- 

### Erläuterungen

#### 1. Die Beteiligten der Schachpartie

Art. 1.1 legt klar, dass Schach in erster Linie ein Spiel *zwischen zwei Spielern* ist. Das bedeutet, dass Dritte – mit Ausnahme des Schiedsrichters, dessen Rolle in den Turnierschachregeln (Art. 6 – 12 und Anhänge) genauer beschrieben wird – nichts in der Partie zu suchen haben und auch nicht einzugreifen haben. Über die Sonderstellung von „Mannschaftsführern“ → Art. 11 Pkt. 4 Seite 47.

Die Schachregeln gehen davon aus, dass es sich bei den Spielern um natürliche Personen handelt. In besonderen Fällen könnte es sich bei einem „Spieler“ auch um eine Personengruppe oder ein technisches Gerät handeln.

#### 2. Beginn der Schachpartie (Art. 1.1)

Dies ist von Bedeutung für solche Umstände, die nur „während der Partie“ geschehen dürfen oder nicht geschehen dürfen. Ohne Bedeutung ist, ob eine Schachuhr läuft.

Für die Zulässigkeit einer Remisvereinbarung „während der Partie“ bestimmt Art. 5.2.3, dass beide Spieler mindestens einen Zug ausgeführt haben müssen. Da deckt sich mit Nr. 5.1

der *Rating Regulations*, wonach *jeder* Spieler mindestens einen Zug gemacht haben muss, wenn die Partie für die FIDE *Rating* ausgewertet werden soll.

#### 3. 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 „abzuschließen“ (*complete*), zu diesem Begriff → bei Art. 6 Punkt 7.3 Seite 21. Auch vor dem Drücken der Uhr ist der Gegner „am Zug“.

#### 4. Ziel des Schachspiels (Art. 1.4, 1.5)

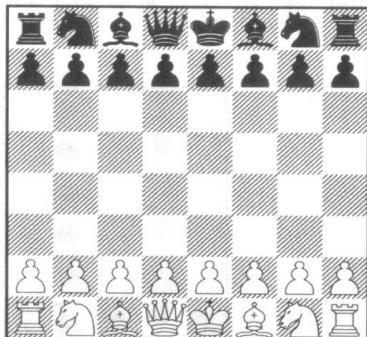
Ziel des Schachspiels ist grundsätzlich das Mattsetzen des gegnerischen Königs. Unentschieden ist die Partie, wenn keiner der beiden Spieler mehr mattsetzen kann. Die Tatbestände, die eine Partie beenden, sind im einzelnen in Art. 5 aufgeführt, ergänzend auch in Art. 9 und *Guidelines III*.

## 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 dem gebräuchlichen Symbol		K
eine weiße Dame	mit dem gebräuchlichen Symbol		D
zwei weiße Türme	mit dem gebräuchlichen Symbol		T
zwei weiße Läufer	mit dem gebräuchlichen Symbol		L
zwei weiße Springer	mit dem gebräuchlichen Symbol		S
acht weiße Bauern	mit dem gebräuchlichen Symbol		
ein schwarzer König	mit dem gebräuchlichen Symbol		K
eine schwarze Dame	mit dem gebräuchlichen Symbol		D
zwei schwarze Türme	mit dem gebräuchlichen Symbol		T
zwei schwarze Läufer	mit dem gebräuchlichen Symbol		L
zwei schwarze Springer	mit dem gebräuchlichen Symbol		S
acht schwarze Bauern	mit dem gebräuchlichen Symbol		

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



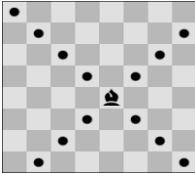
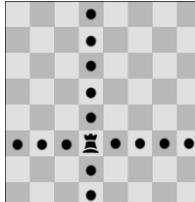
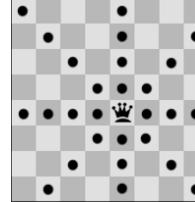
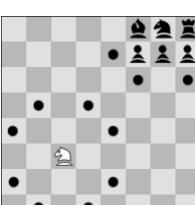
- 2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien", die acht waagerechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum anderen Rand verlaufend, heißt "Diagonale".

## Erläuterungen

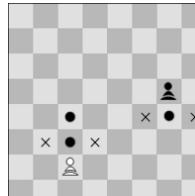
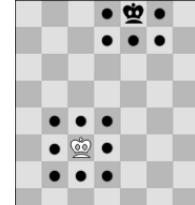
Zu den Fehlern beim Aufstellen des Brettes und einer fehlerhaften, d.h. regelwidrigen Ausgangsstellung der Figuren → Art. 7 Punkt 4.1 Seite 26. Zur Korrektur einer fehlerhaften

Ausgangsstellung im Schnell- und Blitzschach → Anhang A4.4.1 und Anhang A/B Punkt 3.1 Seite 56.

## Artikel 3: Die Gangart der Figuren

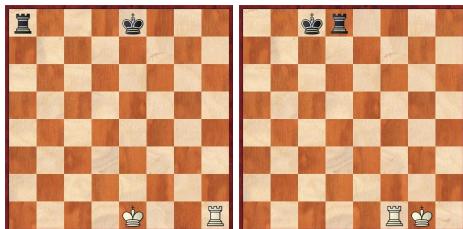
- 3.1 Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist.
- 3.1.1 Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt.
- 3.1.2 Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld gemäß Artikel 3.2 bis 3.8 schlagen könnte.
- 3.1.3 Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zuge gehindert ist, weil sie andernfalls 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 dazwischen stehende 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.

- 3.7.1 Der Bauer darf vorwärts auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen, sofern dieses Feld nicht besetzt oder
- 3.7.2 in seinem ersten Zug entweder wie unter 3.7.1 beschrieben ziehen oder um zwei Felder entlang derselben Linie vorrücken, vorausgesetzt, dass beide Felder frei sind, oder
- 3.7.3 auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt.
- 
- 3.7.4.1 Ein Bauer, der auf derselben Reihe auf einem angrenzenden Feld wie ein gegnerischer Bauer, der soeben zwei Felder von seiner Grundstellung vorgerückt ist, steht, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre.
- 
- 3.7.4.2 Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird „Schlagen en passant“ genannt.
- 3.7.5.1 Wenn ein Spieler, der am Zug ist, seinen Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe zieht, muss er diesen als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, Läufer oder Springer seiner Farbe auf dem Ankunftsfeld austauschen. Dieses wird „Umwandlungsfeld“ genannt.
- 3.7.5.2 Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt.
- 3.7.5.3 Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird „Umwandlung“ genannt, und die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.
- 3.8 Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen,
- 3.8.1 durch Ziehen auf ein beliebiges angrenzendes Feld,
- 

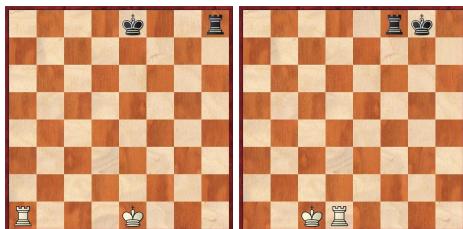
### 3.8.2 durch Rochieren.

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.



Vor weißer kleiner Rochade  
Vor schwarzer großer Rochade

nach weißer kleiner Rochade  
nach schw. großer Rochade



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

nach der weißen langen R.  
nach der schw. kurzen R.

#### 3.8.2.1 Das Recht zu rochieren ist verloren:

3.8.2.1.1 wenn der König bereits gezogen hat, oder

3.8.2.1.2 mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

#### 3.8.2.2 Die Rochade ist vorübergehend verhindert,

3.8.2.2.1 wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird,

3.8.2.2.2 wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

3.9.1 Ein König steht „im Schach“, wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht auf das vom König besetzte Feld ziehen können, weil sie andernfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden.

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

3.10.1 Ein Zug ist regelgemäß, wenn die maßgeblichen Erfordernisse der Artikel 3.1 bis 3.9 erfüllt wurden.

3.10.2 Ein Zug ist regelwidrig, wenn er maßgeblichen Erfordernisse der Artikel 3.1 bis 3.9 nicht erfüllt.

3.10.3 Eine Stellung ist regelwidrig, wenn sie nicht durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge erreicht werden kann.

## Erläuterungen

### 1. Allgemeines

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

### 2. Die Rochade

Einzelheiten der Ausführung der Rochade unter Berücksichtigung der Berührt-geführt-Regel sind in Art. 4.4.1 bis 4.4.3 geregelt. Da die Rochade ein Königszug ist, muss auch der König zuerst berührt werden. Wird zunächst der Turm berührt, darf der Spieler nur einen Turmzug ausführen.

Wenn der Spieler noch sowohl lang wie auch kurz rochieren darf, hat er die Wahlfreiheit, solange er den König nicht auf

einem der beiden möglichen Zielfelder losgelassen hat (Art. 4.7.2).

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

Der Verlust des Rochaderechts ist auch bedeutsam für die Definition „derselben Stellung“ bei der drei- und fünffachen Stellungswiederholung (→ Art. 9.2.2.2, 9.6.1).

Ist die Rochade nicht regelgemäß muss der König einen anderen Zug ausführen. Hat der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung: dann muss der Spieler mit einer beliebigen anderen Figur ziehen; er muss nicht den an der regelwidrigen Rochade beteiligten Turm ziehen.

*Sonderregelung für Schnell- und Blitzschach:* Weil dort eine fehlerhafte Ausgangsstellung nach 10 Zügen nicht mehr korrigiert wird, gibt es eine besondere Regelung für den König oder Turm, der auf einem falschen Ausgangsfeld stehen bleiben muss: Die Rochade ist unzulässig bzw. - bei fehlerhaft stehendem Turm – mit diesem Turm unzulässig; → Anhang A-4.1.2, beim Blitzschach in Verbindung mit Anhang B.4

### 3. Die Bauernumwandlung

Art. 4.6 enthält detailliertere Regeln über die Ausführung der Bauernumwandlung. Natürlich muss auch die evtl. auf dem Zielfeld geschlagene Figur weggeräumt werden, damit der Zug vollständig ausgeführt ist.

Wichtig ist der Satzteil „als Teil *dieselben* Zuges“. Ausgeführt ist die Bauernumwandlung daher erst, wenn auch die Umwandlungsfigur an Stelle des Bauern auf dem Umwandlungsfeld steht. Die Konsequenzen aus einer fehlerhaften Bauernumwandlung sind die gleichen wie beim regelwidrigen Zug: → Art. 7.5.2, 7.5.5 (Zeitgutschrift und ggf. Partieverlust). Eine derartige Regelwidrigkeit zieht die zusätzliche Folge aus Art. 7.5.2 Satz 2 nach sich: Der Bauer darf nur in eine Dame umgewandelt werden, was durchaus nachteilig sein kann.

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! Denn mit der Berührung des Umwandlungsfeldes durch die Ersatzfigur ist die Wahl der Umwandlungsfigur endgültig (Art. 4.4.3). Der späterer Austausch in eine Dame ist regelwidrig. Siehe hierzu auch die Auslegungsrichtlinien der Schiedsrichter-Kommission.

Steht ein Ersatzstein (meist eine zweite Dame) nicht zur Verfügung, kann der Spieler den Schiedsrichter zu Hilfe rufen und auch die Schachuhr anhalten (Art. 6.11.2, → Art. 6 Pkt. 7.5 Seite 23).

### 4. Der regelwidrige Zug (Art. 3.10.1, 2)

Ein Zug, der nicht den Regeln des Art. 3 entspricht ist regelwidrig (Art. 3.10.1 und 2).

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

Das betrifft auch die unvollständige Ausführung der Bauernumwandlung (siehe oben), was jetzt ausdrücklich in Art. 7.5.3) geregelt ist, und im Übrigen alle unvollständigen Züge, zB ein beim Schlagen *en passant* versehentlich stehen gebliebener gegnerischer Bauer.

Als regelwidrig in diesem Sinn gilt – auch wenn es in Art. 1.4.1 geregelt ist – das Schlagen des gegnerischen Königs.

**Neu:** Wie ein regelwidriger Zug werden auch Benutzen zweier Hände beim Ziehen und das Nicht-Ziehen, also das Drücken der Uhr, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, behandelt; → Art. 7.5.3, 7.5.4.

### 5. Die regelwidrige Stellung (Art. 3.10.3)

Eine typische regelwidrige Stellung ist in den Schnellschachregeln (Anhang A4.4) dargestellt: zwei König stehen im Schach, oder ein Bauer steht auf der gegnerischen Grundreihe, ohne in eine andere Figur umgewandelt worden zu sein. Im *Schnell- und Blitzschach* wird weiter gespielt, wenn diese Stellung nicht auf dem vorhergehenden regelwidrigen Zug beruht, muss aber im nächsten Zug korrigiert werden.

Denkbar wäre auch: ein Spieler hat mehr Figuren als die ihm nach Art. 2 zustehenden Figuren oder zwei „gleichfarbige“ Läufer, ohne dass ein Bauer umgewandelt worden sein kann. Dies muss nach den Regeln des regelwidrigen Zuges behandelt werden.

## Artikel 4: Die Ausführung der Züge

- |  |   |
|--|---|
| <p>4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand allein ausgeführt werden.</p> <p>4.2.1 Nur der Spieler, der am Zug ist, darf eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken, vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zum Beispiel durch die Ankündigung „<i>j'adoube</i>“ oder „ich korrigiere“).</p> <p>4.2.2 Jede andere Berührung einer Figur gilt als absichtliche Berührung, außer dies geschieht offensichtlich aus Versehen.</p> <p>4.3 Berührt der Spieler, der am Zuge ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, auf dem Schachbrett in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen</p> <p>4.3.1 eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann, oder</p> <p>4.3.2 eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur, die geschlagen werden kann, schlagen oder</p> <p>4.3.3 eine oder mehrere Figuren beider Farben, muss er die zuerst berührte gegnerische Figur mit seiner zuerst berührten 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.</p> <p>4.4 Wenn der am Zug befindliche Spieler</p> <p>4.4.1 seinen König und einen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß ist,</p> <p>4.4.2 absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren und der Fall wird durch Artikel 4.3.1 geregelt,</p> <p>4.4.3 in der Absicht zu rochieren seinen König und dann den Turm berührt, die Rochade mit diesem Turm jedoch regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen,</p> <p>4.4.3 einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur endgültig, sobald die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.</p> | <p>4.5 Falls keine der nach Artikel 4.3 oder 4.4 berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.</p> <p>4.6 Die Bauernumwandlung kann in verschiedener Weise ausgeführt werden:</p> <p>4.6.1 Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden.</p> <p>4.6.2 Das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur auf dem Umwandlungsfeld können in jeder Reihenfolge geschehen.</p> <p>4.6.3 Wenn eine gegnerische Figur auf dem Umwandlungsfeld steht, muss sie geschlagen werden.</p> <p>4.7 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. Ein Zug gilt als ausgeführt</p> <p>4.7.1 im Falle des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese loslässt;</p> <p>4.7.2 im Falle 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. Wenn die Rochade nach dieser Seite regelwidrig ist, muss der Spieler einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt). Wenn der König keinen regelgemäßen Zug hat, ist der Spieler frei einen andern regelgemäßen Zug auszuführen.</p> <p>4.7.3 im Falle der Bauernumwandlung, sobald die Hand des Spielers die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat, und der Bauer vom Brett entfernt worden ist.</p> <p>4.8 Ein Spieler verliert das Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4.1 bis 4.7 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt, um diese zu ziehen oder zu schlagen.</p> <p>4.9 Falls einem Spieler die Ausführung der Züge nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, um diese auszuführen.</p> |
|--|---|

## Erläuterungen

1. Allgemeines .....	10	5. Bindungswirkung bei mehraktigen Zügen (Art. 4.6) .....	11
2. Neuerungen 2017 .....	10	6. Ausführung der Züge (Art. 4.7) .....	12
3. Art der Zugausführung (Art. 4.1) .....	10	7. Folgen bei Verstößen, Rügeverlust (Art. 4.8) .....	12
4. Berührt – geführt (Art. 4.2 – 4.5) .....	10	8. Behinderte Spieler (Art. 4.9) .....	12
4.1 Grundsätzliches .....	10		
4.2 Beteiligung mehrerer Figuren (Art. 4.3) .....	11		

---

### 1. Allgemeines

Art. 4 regelt drei Bereiche:

- Wie wird gezogen? (Art. 4.1)
- 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 2017

Art. 4.2.1 präzisiert die „j’adoube“-Regelung und lässt mit einem neuen Art. 4.2.2 eine widerlegbare Vermutung für absichtliches Berühren folgen.

Nicht übersehen werden darf in diesem Zusammenhang der neue Art. 7.5.4 über die Sanktionierung eines Verstoßes gegen Art. 4.1.

### 3. Art der Zugausführung (Art. 4.1)

Ein Verstoß gegen das Verbot des Ziehens mit zwei Händen (Art. 4.1) wird nach Art. 7.5.5 wie ein regelwidriger Zug behandelt, also Zeitgutschrift für den Gegner beim ersten Verstoß, Partieverlust beim zweiten Verstoß! Und dies auch beim Schnell- und Blitzschach, wo besonders oft hiergegen verstoßen wird. Solche Verstöße kommen typischerweise beim Schlagen, Rochieren und Umwandeln eines Bauern dar.

Art. 4.1 wird ergänzt durch Art. 6.2.3, wonach der Spieler auch die Uhr mit derselben Hand bedienen muss, die den Zug ausgeführt hat. Ein Verstoß hiergegen wird aber nicht nach Art. 7.5.5 geahndet, sondern als allgemeiner Regelverstoß nach Art. 12.9 (siehe auch SRK-Auslegungshinweis zu Art. 7.5.5).

Auch einen Verstoß gegen Art. 4.1 stellt es dar, wenn ein Spieler mit einer anderen Hand als mit der, mit welcher er den Bauern eingezogen oder vom Brett genommen hat, die Umwandlungsfigur herbeiholt. Hinstellen muss er sie aber mit der Hand, die den Bauern gezogen hatte.

*Besonderheiten bei Partien gegen sehbehinderte Spieler:* Hier ist Anhang D.2.2 und 3 zu beachten:

- Auf dem Schachbrett des sehbehinderten Spielers zählt eine Figur als „berührt“, wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.
- Beim Schlagen muss die geschlagene Figur vom Brett des am Zug befindlichen Spielers genommen worden sein.
- 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.

### 4. Berührt – geführt (Art. 4.2 – 4.5)

#### 4.1 Grundsätzliches

Grundsätzlich muss der Spieler, der am Zug ist, diejenigen Figuren ziehen, die er *zum Zwecke des Ziehens oder Schlagens* berührt hat (Art. 4.3). Damit sind klar ersichtliches unbeabsichtigte Berührungen ebenso wenig von dieser Regel erfasst wie das Berühren einer Figur, die ersichtlich nur zurecht gerückt wurde (Art. 4.2.2).

Berührt wird eine Figur auch mit der durch eine Figur verlängerten Hand des Spielers, z.B. wenn er eine Figur nimmt und damit eine gegnerische Figur, der er schlagen will, von ihrem Feld beiseite schiebt.

Kann der Spieler mit der berührten Figur keinen regelgerechten Zug ausführen, so muss er mit einer anderen Figur ziehen (Artikel 4.5).

Der Spieler, der beim Zurechtrücken nicht „j’adoube“ (oder Ähnliches) sagt, trägt die Beweislast für seine Einlassung, er habe die Figur nicht ziehen bzw. schlagen, sondern nur zurück rücken wollen. Auch die bloße Behauptung, man habe die Figur nur versehentlich berührt, reicht nicht (Art. 4.2.2).

Es ist eine vor allem beim Blitzschach zu beobachtende Unsitte, dass 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. 4.2.1). Diese Regel wird ergänzt durch Artikel 6.2.5, wonach nur der Spieler Figuren zurecht rücken darf, dessen Uhr läuft.

Ein Spieler, der nicht am Zug ist, gleichwohl aber Figuren ohne Zug- oder Schlagabsicht berührt, begeht eine sonst nach Art. 12.9 zu ahndende Störung. Ein häufig zu beobachtender Vorgang ist das Ziehen, sodann Drücken der Uhr, sodann nocheinmal Zurechtrücken der soeben gezogenen Figur – verboten!

Die Berührt-geführt-Regel ist auch anzuwenden, wenn ein Spieler Remis nach Art. 9.2.1.1 (dreimalige Stellungswiederholung), 9.3.1 (50 Züge-Regel) reklamiert hat und hierbei seinen nächsten Zug notieren musste (→ Art. 9 Punkt 4.1 Seite 37), sich der Anspruch jedoch als unrechtmäßig erweist. Er muss dann den angekündigten und notierten Zug ausführen (Art. 9.5.2 Satz 3). Falls dieser regelwidrig wäre, muss er einen anderen Zug unter Berücksichtigung der Berührt-geführt-Regel so ausführen, als habe er die Figur, mit der er den notierten (regelwidrigen) Zug ausführen wollte, berührt. Entsprechendes gilt bei der Korrektur eines regelwidrigen Zuges (→ Art. 7.5.1 Satz 3 und Art. 7 Punkt 6.1 Seite 28).

Bemerkt der Schiedsrichter einen Verstoß gegen die „Berührt-geführt-Regel“, muss er eingreifen (→ Punkt 7). Unerheblich ist, ob der Zug, den der Spieler nunmehr ausführen muss, besser oder schlechter ist als der ursprünglich beabsichtigter Zug. Das hat der Schiedsrichter nicht zu beurteilen.

Besonderheiten bei *Partien gegen sehbehinderte Spieler* bei Verwendung eines speziellen Brettes zum Einsticken der Figuren: → Punkt 3 und Anhang D.2.2).

## 4.2 Beteiligung mehrerer Figuren (Art. 4.3)

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.

*Schlagen*: Siehe im einzelnen Art. 4.3.2, 4.3.3 und 4.7.1.

*Beispielsfall*:

Berührt Schwarz in der nebenstehenden Diagrammstellung nach den Zügen 1. ...Dg5+ 2. Tc5

- seine Dame, um Dxe7 zu spielen, muss er einen Damenzug auf der 5. Reihe ausführen, z.B. 2. ... Dxc5,
- den Te7, um diesen mit der Dame zu schlagen: kann er jeden beliebigen anderen regelgerechten Zug ausführen,

weil der Tf7 weder mit der gefesselten Dame noch mit einer anderen schwarzen Figur regelgerecht geschlagen werden kann,

- seine Dame und Tf7 zugleich oder in der Art, dass nicht mehr klarbar ist, welche der beiden Figuren er zuerst berührt hat: muss er – wie zuvor – einen Damenzug auf der 5. Reihe ausführen.



*Rochade*: Siehe im einzelnen Art. 4.4.1 bis 4.4.3.

## 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, sofern dieses Feld nicht anderweitig besetzt oder bedroht ist; er darf keinen anderen Königszug mehr ausführen, insbesondere nicht mehr rochieren.

*Aber*: Zieht ein Spieler beispielsweise Ke1-f2, wobei aber das Feld f2 durch den schwarzen 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: Die Umwandlung auf einem anderen Feld ist ausgeschlossen.

*Beispiel*: Der weiße Bf7 kann f7-f8 oder f7xg8 ziehen. Weiß 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 (Art. 4.7 Satz 1).

Berührt der Spieler zuerst die Figur auf g8, ist damit das Umwandlungsfeld schon nach Art. 4.3.2 festgelegt. Stellt der Spieler, ohne den Bauern vorzurücken, die Dame auf f8 und lässt sie dort los, ist auch damit die Wahl des Umwandlungsfeldes abgeschlossen.

- Berühren des Umwandlungsfeldes mit der Umwandlungsfigur (Art. 4.4.4): Es darf nur noch in diese Figur

umgewandelt werden.

Es ist gleichgültig, mit welchem Teil die Figur das Feld berührt, zB der Turm mit seinem Kopf.

Die Bitte an den Schiedsrichter, eine weitere Dame bereitzustellen, stellt keine verbindliche Wahl dar. Hat der Spieler allerdings deshalb die Schachuhr angehalten, setzt dann aber eine andere Figur ein, kann der Schiedsrichter ihn nach Art. 6.11.4 bestrafen.

- Sonstige Einzelheiten der Bauernumwandlung sind schon bei Art. 3 Punkt 4 Seite 8 behandelt.

## 6. Ausführung der Züge (Art. 4.7)

Wann ein Spieler einen Zug ausgeführt hat, ist von Bedeutung

- für die Frage, wer „am Zug“ ist; Art. 1.3, → Art. 1 Pkt. 3 Seite 4,
- Partieende in Fällen, wo die Zugausführung unmittelbar die Partie beendigt; Art. 5.1, 5.2.1, 5.2.2,
- Bestimmung des Zeitpunktes, ab dem die Uhr gedrückt werden muss; Art. 6.2.1,
- Bestimmung des Zeitpunktes, bis zu dem spätestens ein Zug notiert sein muss; Art. 8.4, 8.5.2,
- Bestimmung des Zeitpunkt des Abschlusses eines vorangegangenen Zuges gem. Art. 6.2.1.2,
- Bestimmung des Zeitpunktes, ab dem die Spieler mit der falschen Farbe weiterspielen müssen, Art. 7.3,
- Bestimmung des Zeitpunktes, ab dem korrekt remis geboten werden darf, Art. 5.2.2 und 9.1.2.1,
- Verlust des Rechts im Schnell- und Blitzschach, einen regelwidrigen Zug des Gegners zu rügen, Anhang A.4.2.

Wann ein Zug „ausgeführt“ worden ist, haben die FIDE-Regeln sehr ausführlich, insbesondere auch für die Fälle des Schlagens, der Rochade und der Bauernumwandlung beschrieben.

Ist ein Zug nach dieser Regelung beendet, ist er „ausgeführt“ („made“, → Art. 1.1 Seite 4), aber noch nicht unbedingt „abgeschlossen“ („completed“ (→ Art. 6.2 a und Art. 6

Punkt 7.3 Seite 21).

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

Regelung bei Verwendung eines besonderen Brettes für *Sehbehinderte*: → Punkt 3 und Anhang D.2.3.

## 7. Folgen bei Verstößen, Rügeverlust (Art. 4.8)

Der Schiedsrichter greift bei Verletzung der Berührt-Geführt-Regel von Amts wegen ein (Art. 12.1). Die Regelung über den Rügeverlust (Art. 4.8) bedeutet nicht, dass der Schiedsrichter erst auf eine Reklamation des Gegners warten muss. Beobachtet der Schiedsrichter die Verletzung dieser Regel greift er auch ein, wenn der Gegner seine Figur schon berührt hat.

## 8. Behinderte Spieler (Art. 4.9)

Art. 4.9 entspricht den Regelungen über die Stellung eines Assistenten, wenn ein Spieler wegen einer Behinderung nicht die Uhr drücken oder nicht schreiben kann (Art. 6.2.6 und 8.1.6).

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 D.2.10.3) 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.“

Weitere Regelungen zugunsten behinderter Spieler → Art. 12 Punkt 3.5 Seite 46.

## Artikel 5: Die Beendigung der Partie

- |   |   |
|---|---|
| <p>5.1.1 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König matt gesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmte.</p> <p>5.1.2 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgabe. Damit ist die Partie sofort beendet.</p> <p>5.2 .1 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, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmte.</p> | <p>5.2.2 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäße Züge matt setzen kann. Eine solche Stellung heißt „tote Stellung“. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmte.</p> <p>5.2.3 Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft, sofern beide Spieler je mindestens einen Zug ausgeführt haben. Damit ist die Partie sofort beendet (→ Artikel 9.1).</p> |
|---|---|
- 

### Erläuterungen

<p>1. Allgemeines ..... 13</p> <p>2. Neuerungen 2017 ..... 13</p> <p>3. Partiebeendigung durch Gewinn ..... 13</p> <p>3.1 Matt ..... 14</p> <p>3.2 Aufgabe ..... 14</p>	<p>4. Partiebeendigung durch remis ..... 15</p> <p>5. Fehlende Mattmöglichkeit ..... 15</p> <p>5.1 Patt ..... 15</p> <p>5.2 Tote Stellung ..... 16</p>
---	--

---

### 1. Allgemeines

Es gibt zwei mögliche Ergebnisse: Gewinn (dem Verlust gegenüber steht) und Unentschieden.

Bereits Art. 1 definiert zwei mögliche Ergebnisse:

- Gewinn (dem der Verlust des anderen Spielers gegenüber steht), noch präzisiert in Art. 5.1, und
- Unentschieden (remis), näher ausgeführt und ergänzt in Art. 5.2.

Die Gewinntatbestände werden ergänzt durch Vorschriften in Artikel 6, 7, die Remistatbestände in Artikel 9. Zu beachten sind auch Anhänge A, B und *Guidelines I* (ehem. Anhang G und früherer Art. 10.2).

### 2. Neuerungen 2017

Die Erwähnung des Remis nach Reklamation bei dreimaliger Stellungswiederholung oder nach der 50 Züge-Regel, im Einzelnen in Art. 9 geregelt, ist entfallen.

### 3. Partiebeendigung durch Gewinn

Art. 5 erweitert die Gewinnmöglichkeit: Art. 5.1.1 wiederholt das schon in Art. 1.4.1. beschriebene Matt; → Punkt 3.1.

Art. 5.1.2 erlaubt einem Spieler, sich nicht mit Verluststellung bis zum Matt quälen zu müssen: Er darf aufgeben; → Punkt 3.2.

Partiegewinn tritt ferner ein durch

- Zeitüberschreitung (Art. 6.10, → Art. 6 Punkt 8.3 S. 24),
- Nicht-Erscheinen des Gegners (Art. 6.7, → Art. 6 Punkt 6.3 Seite 20),

- wiederholter Abschluss eines regelwidrigen Zuges durch den Gegner (Art. 7.5.3, → Art. 7 Punkt 6.3 Seite 28),
- wiederholter Verstoß des Gegners gegen die Regeln über die Zugausführung (Art. 7.5.3 – 7.5.5. → Art. 7 Punkt 6.3 Seite 28), oder
- sonstiger Schiedsrichterentscheid (→ Art. 11, 12).

*Sonderregelungen für Blitz- und Schnellschach:* Alle Regeln gelten auch für Schnellschach- und für Blitzschachpartien.

Eine zusätzliche Möglichkeit, auf Verlust zu entscheiden, ergibt sich aus Ziff. 8.2 der „*Registration, Transfer & Rules of Eligibility for Player*“ der FIDE. Nach Ziff. 1 dieses Regelwerks muss ein Spieler unter einer Schachföderation registriert sein, um an „FIDE Events“ teilnehmen zu können. Ein Verstoß hiergegen wird mit Verlust der Partie, bei Mannschaftswettkämpfen mit dem Verlust aller Partien geahndet.

### 3.1 Matt

Bereits Art. 1.4 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 Seite 12).

Die Regelung wird ergänzt durch Art. 6.2.1.1.: Ein Zug, der die Partie unmittelbar durch seine Ausführung beendet, schließt sie auch ab (→ Art. 6 Punkt 7.3 Seite 21).

?

Wie ist folgender Fall zu entscheiden?

In einer Blitzschachpartie mit folgender Ausgangsstellung:

Verärgert über die fehlende Remisbereitschaft des Gegners zog Weiß anstatt des zu erwartenden Th1-h7+: 1.Th8. Schwarz, der mit Th7 gerechnet hatte, zog à tempo 1... Kd8. Es folgte 2. Kd6#. Ein Schiedsrichter, der dies beobachten hätte können, war nicht zugegen.



Der matt setzende Zug selbst war regelgemäß und hat die Partie beendet. Weiß hatte sein Rügerecht verloren (Anhang A.4.2).

Alles was nach der Partiebeendigung durch das Matt geschieht (Aufgabe, Remisvereinbarung, Blättchenfall), hat keinen Einfluss auf die Partie mehr; ein Grundsatz, der auch bei der Beantwortung von Prüfungsfragen häufig missachtet wird!

### 3.2 Aufgabe

Die Aufgabe (vgl. Art. 5.1.2) ist die Erklärung eines Spielers, dass er die Partie 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.

*Beispiel* aus einem Wettkampf der Bayerischen Mannschaftsmeisterschaft: Der Heimverein hatte die Uhren falsch eingestellt: Es fehlte die Zusatzbedenkzeit, so dass in der Partie A – B die Uhr nach Ausführung von A's 45. Zug „0.00“ und das Fallblättchen anzeigt, obwohl A erst eine Stunde 52 Minuten Bedenkzeit verbraucht hatte. A ging vom Ablauf seiner Gesamtbedenkzeit aus und reichte B die Hand. Nunmehr wurde die fehlerhafte Uhreneinstellung bemerkt. Zu Recht stellte der Schiedsrichter eine neue Uhr mit korrekter (Rest-)Bedenkzeit hin und ordnete die Fortsetzung der Partie an.

Daher sollte sich auch der Schiedsrichter, der ein Händeschütteln beobachtet, sich dafür hüten, heraus und einer eigenen oder fremden Stellungseinschätzung zu einem Ergebnis zu kommen.

☞ Dass selbst hochrangige Schiedsrichter sich nicht an diese einfache Regel halten, zeigt die Meldung aus der Zeitschrift „SCHACH“ Heft 9/2013 Seite 17:

„Nach fast siebenstündigem Kampf, ... vernichtet der schmächtige Italiener eine der beiden weißen Leichtfiguren und will anschließend seinen Bauern durchziehen. „Jawoll, jetzt ist es sicher remis.“ kommentierte Kommentator S. das Schlagen auf g5, dem ein nicht gewinnbares Endspiel von D+S gg. D vor Augen stand. Aber sein Kollege B. entgegnete trocken, der Zug Caruanas sei doch ganz „idiotisch“, denn Weiß könne nun auf g5 zurückschlagen, die auf b1 neu erstehende schwarze Dame über die Zwischenstation e4 von c3 aus aufgabeln und sich erst danach an die Umwandlung seines Freibauern machen.

Kaum hatte Kramnik auf g5 geschlagen, da schüttelten sich die Matadore auch schon die Hände. Sofort stürmten die Schiedsrichter A. F. und A. B. auf den Spieltisch zu und es kam zu einem kurzen Dialog zwischen ihnen und Kramnik. Der Exweltmeister erklärte, dass er die Partie gewonnen habe. Die Referees hatten aber bereits ein Remis als Ergebnis eingetragen (wodurch auch das Publikum im Internet falsch informiert wurde). Sie hatten wie S. und das Gros der Zuschauer vor Ort nur gesehen, dass beide Freibauern sich nach 75... b2 76. g8D b1D verwandeln würden.“

**Merke:** Nur ein von einem *Spieler* selbst gemeldetes Ergebnis ist verbindlich!

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. Es gilt das Gleiche wie bei der Beendigung durch matt.

Wird allerdings nach der Aufgabe festgestellt, dass beide Spieler vorher der eine den anderen matt gesetzt hat (Art. 5.1.1), eine Pattstellung entstanden war (Art. 5.2.1) oder dass eine Stellung entstanden war, aus der heraus keiner der beiden mehr Matt setzen konnte (Art. 5.2.2), dann ist die Partie mit dem Erreichen einer solchen Stellung beendet gewesen und die Aufgabe ist ohne Bedeutung.

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

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.

Der Schiedsrichter entschied auf Gewinn für Weiß. An- gesichts der Drohung, die ungedeckte Dame auf b7 zu schlagen, bestand kein Zweifel, dass das Handreichen als Aufgabe 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. 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2). Die Aufgabe beruht auf einer autonomen Entscheidung des Spielers.

## 4. Partiebeendigung durch remis

Remis ist eine Partie nach Art. 1.5 grundsätzlich dann, wenn keinem der beiden Spieler das Mattsetzen des gegnerischen Königs mehr möglich ist. Art. 5.2.1 (→ 5.1) und 5.2.2 (→ 5.2) definieren solche Stellungen. Die Schachregeln erlauben den Spielern, einem langwierigen vorauszusehenden Partieverlauf, in dem am Schluss nur noch z.B. zwei Könige stehen,

zu entgehen, indem man sich auf remis einigt (Art. 5.2.3, Art. 9.1 → Art. 9 Pkt. 3 Seite 36).

Weitere Gründe für remis sind:

- Remis auf Reklamation eines Spielers bei
  - Stellungswiederholung (Art. 9.2, 9.5, → Art. 9 Punkt 4.1, 4.2 Seite 37, 38),
  - Erreichen einer Höchstzügezahl von 50 (Art. 9.3., 9.5, → Art. 9 Punkt 4.1, 4.3 Seite 37, 38),
  - in der Endspurphase ohne Inkrement nach *Guidelines III.5.6* (früher Art. 10.2 und Anhang G, → *Guidelines* Punkt 5–7 Seite 53, 54),
  - Fallen beider Uhrblättchen in der letzten Zeitphase (*Guidelines* III.3.1.2 → Art. 6 Punkt 8.3, Seite 24),
- Remis ohne Reklamation
  - fünfmalige Stellungswiederholung (Art. 9.6.1, → Art. 9 Punkt 5.1 Seite 36),
  - Erreichen einer Höchstzügezahl von 75 (Art. 9.6.2, → Art. 9 Punkt 5.2 Seite 36),
  - Schiedsrichterentscheid (→ Art. 11, 12).

*Sonderregelungen für Schnellschach- und Blitzschach:* Alle Remisgründe gelten auch im Schnell- und Blitzschach, mit Ausnahme der Remisreklamation nach *Guidelines III.5*, die nicht im Blitzschach anwendbar ist.

## 5 Fehlende Mattmöglichkeit

Darunter fallen das Patt (Art. 5.2.1) und die fehlende Mattmöglichkeit trotz Zugmöglichkeit (Art. 5.2.2). Der Unterschied zwischen beiden ist:

- Beim Patt hat der Spieler, der am Zug ist, überhaupt keinen regelgerechten Zug zur Verfügung.
- Bei der toten Stellung haben zwar beide Spieler jede Menge regelgerechter Züge, aber mit keinem dieser und der weiteren denkbaren Züge ist es möglich, den Gegner matt zu setzen.

### 5.1 Patt (Art. 5.2.1)

Das Patt, definiert in Art. 5.2.1 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. Was danach geschieht (Aufgabe, Zeitüberschreitung o.ä.), ist ohne Bedeutung, es sei denn, das Patt wäre durch einen regelwidrigen Zug herbeigeführt worden oder der Spieler hat mit dem Zug gegen die Berührt-geföhrt-Regeln des Art. 4.2 bis 4.6 verstößen (Art. 5.2.1 Satz 3). Auch für den patt-setzenden Zug gilt Art. 6.2.1.1. Es gelten die gleichen Grundsätze wie beim Matt, → Punkt 3.1.

## 5.2 Tote Stellung (Art. 5.2.2)

Es gibt zwei typische „tote Stellungen“:

- Es fehlen die notwendigen Figuren, um matt zu setzen. zB K – K, K – K+S, K – K+L und K+L – K+L, wenn beide Läufer auf Diagonalen derselben Farbe ziehen.
- eine verkeilte Bauernformation, in der König, Läufern, Türmen oder einer Dame der Weg in das gegnerische Lager, in dem sich der König befindet, versperrt ist. Keine tote Stellung ist eine solche, in der sich eine Figur noch

opfern kann, oder in der auch ein Bauer noch vorwärts rücken kann (was häufig der Fall ist, wenn ein Springer im Spiel ist).

Eine tote Stellung kann auch eine solche sein, die zwingend zu einem Patt führen würde.

Mit Erreichen der Stellung, ab der kein Matt mehr möglich ist, ist die Partie beendet. Es genügt die Ausführung des Zuges, der die Stellung herbeiführt. Ergänzend gilt Art. 6.2.1.1. Es gilt zuvor in Punkt 3.1 und 5.1 für Matt und Patt Ausgeführte entsprechend.

---

## TURNIERSCHACHREGELN

### Artikel 6: Die Schachuhr

- |   |   |
|---|---|
| <p>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.</p> <p>6.2.1 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 (das heißt, er drückt seine Uhr). Damit wird der Zug <i>abgeschlossen</i>. Ein Zug ist auch dann abgeschlossen, wenn</p> <p>6.2.1.1 der Zug die Partie beendet (→ Artikel 5.11., 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 und 9.6.2, oder</p> <p>6.2.1.2 der Spieler seinen nächsten Zug ausgeführt hat, falls sein vorhergehender Zug nicht abgeschlossen war.</p> <p>6.2.2 Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr anzuhalten, nachdem er seinen Zug ausgeführt hat, auch wenn der Gegner seinen Zug ausgeführt hat. Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Drücken der Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.</p> <p>6.2.3 Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand drücken, mit der er seinen Zug ausgeführt hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über dem Knopf zu halten.</p> <p>6.2.4 Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben, sie vor Ausführung des Zuges zu drücken, oder sie umzuwerfen. Der unangemessene Umgang mit der Uhr wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.</p> <p>6.2.5 Nur einem Spieler, dessen Uhr läuft, ist es erlaubt, Figuren zurechtzurücken.</p> <p>6.2.6 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 Schieds-</p> | <p>richter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.</p> <p>6.3.1 Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode einschließlich einer zusätzlichen Bedenkzeit pro Zug abgeschlossen haben. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.</p> <p>6.3.2 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.</p> <p>6.4 Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.3.1 überprüft werden.</p> <p>6.5 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo die Schachuhr zu stehen kommt.</p> <p>6.6 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr von Weiß in Gang gesetzt.</p> <p>6.7.1 Das Turnierreglement bestimmt im Voraus die Wartezeit. Ist keine Wartezeit festgelegt, beträgt sie 0. Jeder Spieler, der nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.</p> <p>6.7.2 Wenn das Turnierreglement eine Wartezeit von mehr als 0 Minuten bestimmt und keiner der beiden Spieler zu Beginn 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.</p> |
|---|---|

## Artikel 6: Die Schachuhr

---

6.8	Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.	6.11.1	Wenn die Partie unterbrochen werden muss, wird die Schachuhr vom Schiedsrichter angehalten.
6.9	Außer in den Fällen, die durch die Artikel 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht 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 durch eine beliebige Folge von regelgemäßen Zügen matt zu setzen.	6.11.2	Ein Spieler darf die Schachuhr nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.
6.10.1	Jede Anzeige auf der Schachuhr ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel an der Uhr vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss durch den Schiedsrichter ersetzt werden. Der Schiedsrichter ersetzt die Uhr und bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.	6.11.3	Der Schiedsrichter entscheidet, wann die Partie wieder aufgenommen werden muss.
6.10.2	Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung der Schachuhr unrichtig ist, muss einer der Spieler oder der Schiedsrichter sofort die Uhren anhalten. Der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und ggf. die Zeiten und den Zugzähler anpassen. Er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen.	6.11.4	Wenn ein Spieler die Schachuhr 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 Schachuhr anzuhalten, wird er gemäß Artikel 12.9 bestraft.
		6.12.1	Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die die Züge und die Anzahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge zeigen, sowie Uhren, die auch die Zügezahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt.
		6.12.2	Ein Spieler darf einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.

---

## Erläuterungen

1.	Allgemeines .....	18	7.1	Die korrekte Bedienung der Schachuhr (Art. 6.2) .....	21
2.	Neuerungen 2017 .....	19	7.2	Der Assistent des Spielers (Art. 6.2.6) .....	21
3.	Die Schachuhr .....	19	7.3	Der Abschluss des Zuges (Art. 6.2 a) .....	21
4.	Die Bedenkzeiten .....	19	7.4	Die mangelhaft oder fehlerhaft eingestellte Schachuhr (Art. 6.10) .....	22
5.	Vor Wettkampfbeginn: Aufstellung und Einstellung der Schachuhren.....	19	7.5	Die Partieunterbrechung (Art. 6.11) .....	23
6.	Der Wettkampfbeginn .....	20	8.	Partieende nach Blättchenfall .....	23
6.1	Spielbeginn (Art. 6.6) .....	20	8.1	Bedeutung des Blättchenfalls .....	23
6.2	Die Wartezeit (Art. 6.7.1) .....	20	8.2	Feststellung des Blättchenfalls (Art. 6.8) .....	23
6.3	Erscheinen am Brett .....	20	8.3	Folgen des Blättchenfalls (Art. 6.9, 6.11) .....	24
6.4	Schiedsrichterentscheid .....	20	9.	Projektionen u.a. (Art. 6.13) .....	25
7.	Die laufende Partie .....	21			

---

### 1. Allgemeines

Art. 6 ist der nach Art. 3 umfangreichste Abschnitt. Er regelt Ausstattung und Bedienung der Schachuhr, die verschiedenen

Bedenkzeiten sowie die Folgerungen, die sich aus dem „Fällen des Blättchens“ bzw. dem Ablauf der im Turnierreglement vorgesehenen Spielzeit ergeben.

## 2. Neuerungen 2017

Art. 6.7 regelt wieder – wie schon 2008 eingeführt, aber 2014 unerklärlicherweise gestrichen – welche Wartzeit gilt, wenn das Turnierreglement hierzu schweigt: nämlich „0“.

Die Regelung über den Folgen des Falles beider Fallblättchen (bisher Art. 6.11, → Punkt 8.3) ist in die *Guidelines III.3* verlegt worden.

## 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.

*Sehbehinderte* Spieler benutzen entweder eine mechanische Uhr ohne Uhrglas, die ihnen ein Ertasten 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 D.6)

## 4. Die Bedenkzeiten

Üblich sind zwei Bedenkzeitvarianten: solche mit Inkrement (d.h. Zeitzuschlag je Zug: Fischermodus und Aufschub- bzw. Bronsteinmodus) und solche ohne Inkrement (Endspurtmodus). Je nach dem gelten für die Schreibpflicht und die Möglichkeit der Remisreklamation nach *Guidelines III* (bisher: Anhang G) unterschiedliche Regelungen.

### Endspurtmodus:

Dieser Modus wird in *Guidelines III.1* definiert als ein Bedenkzeit-Modus, bei dem ein Spieler alle verbleibenden Züge in einer endlichen Zeitspanne ausführen muss. Hier kann es mehrere Zeitphasen geben. Gebräuchlich ist z.B. eine Stunde für die ersten 40 Züge, sodann eine halbe oder eine ganze Stunde für den Rest der Partie; oder nach der ersten Zeitphase eine weitere Stunde für weitere 20 Züge und sodann eine ganze oder eine halbe Stunde für den Rest der Partie.

### Fischer-Bedenkzeit:

Sie ist dadurch gekennzeichnet, dass jeder Spieler pro Zug einen Zeitzuschlag erhält. In der Regel 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:

- „Fischer kurz:“ 90 Minuten für 40 Züge, sodann 30 Minuten für den Rest der Partie, und 30 Sekunden je Zug von Beginn an; Gesamtdauer bei 60 Zügen: 5 Stunden;

- „Fischer 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; Gesamtdauer bei 60 Zügen: 7 Stunden;
- Die Bundesligen spielen eine mittlere Variante: 100 Minuten für 40 Züge, sodann 50 Minuten; Gesamtdauer bei 60 Zügen: 6 Stunden.
- Blitzschach: 3 Min. plus 2 Sek. pro Zug.
- Schnellschach: 15 Min. plus 10 Sek. pro Zug

### Bronstein-Modus (Aufschub-Modus, delay mode):

Beide Spieler erhalten eine zugewiesene „Hauptbedenkzeit“ und mit jedem Zug eine feste Zusatzbedenkzeit („fixed extra time“). Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit beginnt erst mit dem Verbrauch der Zusatzbedenkzeit. Verbraucht der Spieler nicht die gesamte Zusatzbedenkzeit, ändert sich nichts an der Hauptbedenkzeit; die nicht verbrauchte Zusatzbedenkzeit wird nicht der Hauptbedenkzeit zugeschlagen; sie verfällt.

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

Zu den für *Schnellschach* und *Blitzschach* möglichen Gesamtbedenkzeiten → Anhang A und B, Punkt 1 Seite 51

## 5. Vor Wettkampfbeginn: Aufstellung und Einstellung der Schachuhren

Die Position der Schachuhr bestimmt der Schiedsrichter (Art. 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. unten Punkt 3.5 zu Art. 12, Seite 44); hier kann man durch Drehen des Brettes die gewünschte Position der Schachuhr beibehalten. Rechts- oder Linkshänder zu sein, ist keine Behinderung.

Verantwortlich für die Einstellung der Uhren ist der Schiedsrichter (Art. 12.1, 12.2). Weder diese Verantwortung noch die Pflicht zur Einstellung der Uhren kann auf den Turnierorganisator abgewälzt werden. Der Schiedsrichter muss die vom Ausrichter bereitgestellten und schon eingestellten Uhren überprüfen, und sich nicht auf die Zeitanzeige auf Auskünfte des Ausrichters verlassen.

! 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 (und zwar möglichst zügig; 1 Min. ist die von der FIDE angenommene Maximalzeit)
- Anzeige des Blättchenfalls,
- Anzeige schwacher Batterieleistung.

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

Auf der Webseite des Schachbundes Nordrhein-Westfalen sind Bedienungsanleitungen für alle möglichen Uhrentypen veröffentlicht:  
<http://www.schachschiedsrichter-nrw.de/kleine-uhrenkunde/liste/>

Für mechanische Schachuhren gilt: Alle Uhren müssen auf dieselbe Anfangszeit eingestellt werden, sodass um 6.00 Uhr die erste Zeitkontrolle ist (→ *Competition Rules*, Punkt 6.2 c.). 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.

*Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschach:* Keine Sonderregel!

## 6. Der Wettkampfbeginn (Art. 6.6, 6.7)

### 6.1 Spielbeginn (Art. 6.6)

Es gibt zwei Definitionen des *Spielbeginns*, den angesetzten Spielbeginn lt. Turnierreglement und den tatsächlichen Spielbeginn, zu dem der Schiedsrichter das Zeichen zum Start gibt. Beide sollten nicht auseinander fallen. Der Wettkampfbeginn kann sich u.U. verschieben, z.B. weil noch nicht alle Begrüßungsreden gehalten oder noch notwendige Hinweise zu geben sind. Ein Aufschub des Spielbeginns wegen Fehlens einer oder mehrerer Teilnehmer ist nach Tz. H-2.10.4 DSB-Turnierordnung verboten und kann auch sonst nur in Ausnahmefällen in Betracht kommen. → Punkt 6.2 „Wartezeit“.

Wer die Uhr von Weiß 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 Die Wartezeit (Art. 6.7.1)

Die Wartezeit ist diejenige Zeit, um die ein Spieler verspätet am Brett erscheinen kann, ohne die Partie zu verlieren. Es ist in erster Linie Aufgabe des Turnierreglements (Ordnungswerke oder Ausschreibungen), diesen Zeitraum festzulegen. Schweigt das Turnierreglement hierzu beträgt sie „0“. Der Spieler muss dann also beim festgesetzten Spielbeginn, jedenfalls beim Rundenstart durch den Schiedsrichter „am Brett erschienen“ sein (→ Punkt 6.3).

Der Spieler, der – je nach Regelung – entweder bei Spielbeginn oder nach dem Ablauf der Wartezeit nicht anwesend ist, verliert die Partie, mit Gewinn für den Anwesenden. Fehlen beide, so ist das Ergebnis „—“.

Die Schachverbände in Deutschland haben unterschiedliche Wartezeiten. 1. und 2. Schach-Bundesliga, Deutsche Schach-Pokalmeisterschaften für Mannschaften: 30 Minuten, Oberligen: unterschiedlich 30 oder 60 Minuten.

Die Festlegung einer Wartezeit > 0 bedeutet nicht, dass man Zuspätkommen nicht bestrafen darf. Bei der DJEM und der DEM wird ein Spieler mit 15 Minuten Zeitstrafe belegt, wenn er auch nur eine Minute zu spät am Brett erschienen ist; die Wartzeit beträgt dort effektiv 90 bzw. 100 Minuten.

### 6.3 Erscheinen am Brett

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

Die Auslegungsrichtlinien der Schiedsrichter-Kommission zu Art. 6.7.1 besagen, dass der Spieler *im Spielbereich* sein muss. „Spielbereich“ ist der Teil des Turnierareals, in dem die Partien gespielt werden (Art. 11.2.2). Dabei geht man davon aus, dass der Schiedsrichter sich im kritischen Zeitbereich im Spielbereich aufhält, um ggf. den Gewinn festzustellen.

### 6.4 Der Schiedsrichterentscheid

Die Regeln räumen allerdings dem Schiedsrichter die Entscheidungsfreiheit ein, anders zu entscheiden („unless the arbiter decides otherwise“). Einschränkende Kriterien gibt es keine. Allerdings sollte der Schiedsrichter darauf achten, dass die Regelung über den Partieverlust bei unpünktlichem Erscheinen nicht völlig leer läuft. Zwei Umstände sind jedenfalls für die Entscheidung ohne Bedeutung: Mitleid mit dem verspätet Erscheinenden oder die Zustimmung des Gegners zur Aufnahme der Partie.

Die Schiedsrichter-Kommission hat eine Auslegungsrichtlinie beschlossen, dass der Schiedsrichter „von dem ihm eingeräumten Ermessen ... nur in Fällen unvorhersehbarer Umstände Gebrauch [macht]“. Zwischen den hiervon sicherlich erfassten Not- und Katastrophenfällen bis zum Stau auf der Autobahn (den man bei rechtzeitiger Abfahrt vermeiden oder mit Hilfe von Durchsagen und Navigationsgeräten umfahren hätte können, ist ein weiter Bereich schiedsrichterlichen Ermessens eröffnet. Auch wenn solche Entscheidungen häufig vom „Bauchgefühl“ diktiert werden, sollten sie im Protestfall mit rationalen Gründen unterlegt werden.

## 7. Die laufende Partie

### 7.1 Die korrekte Bedienung der Schachuhr (Art. 6.2)

Die Uhr darf nur gedrückt werden, wenn der Zug ausgeführt ist. Das ergibt sich schon aus Art. 6.2.1, ist aber in Art. 7.5.3 noch einmal wiederholt. Zum Begriff der Ausführung eines Zuges → Art. 4 Punkt 6 Seite 12. Ein Verstoß wird behandelt wie ein regelwidriger Zug (Art. 7.5.5, → Art. 7 Punkt 5.3 Seite 27).

Die korrekte Handhabung der Uhr ist im einzelnen in Artikel 6.2.3 und 4 geregelt.

Art. 6.2.2 kann in Blitzpartien oder blitzähnlichen Phasen von Bedeutung sein, 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. 1.3: er ist am Zug) und die Uhr so drückt, dass der Spieler nicht mehr drücken kann.

Eine Unsitte ist auch das zu sich Drehen einer Uhr, vor allem im Blitz und bei mechanischen Uhren. Ebenso wenig darf ein Spieler oder der Schiedsrichter die Schachuhr wegziehen oder gar anheben.

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. 12.6 Satz 3).

*Besonderheiten bei Partien gegen sehbehinderte Spieler:* → Art. 4 Punkt 8 Seite 12.

### 7.2 Der Assistent des Spielers (Art. 6.2.6)

Es gilt das schon zu Art. 4.9 Punkt 8 Seite 12 und Art. 8 Punkt 4 Seite 30 (Behinderung bei Zugausführung und Notation) Ausgeföhrte entsprechend.

### 7.3 Der Abschluss des Zuges (Art. 6.2.1)

Die Regeln unterscheiden zwischen dem *Ausführen des Zuges* („make“) und dem *Abschließen des Zuges* („complete“). Die Ausführung der Züge ist in Art. 4 geregelt (→ Art. 4 Punkt 6 Seite 12). Das zusätzliche Eigenschaftswort „vollständig“ ist aus der neueren Übersetzung als überflüssig gestrichen worden.

Ein *Abschluss* des Zuges ist erforderlich:

- zur Einhaltung der erforderlichen Zügezahl innerhalb einer Zeitperiode, Art. 6.3.1 und 6.9,

Dies korrespondiert mit der Regel des Art. 6.2.2  
Satz 2: „Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Drücken Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.“

- zur Herbeiführung der Folgen eines regelwidrigen Zuges, Art. 7.5.3 oder im Schnell- und Blitzschach nach Anhang A.4.2, B.4,
- zur Reklamation nach dem 50. oder 75. Zug nach dem letzten Schlagen einer Figur oder Bauernzug (Art. 9.3.2, 9.6.2),
- beim 10. Zug nach dem Start einer Schnell- oder Blitzschachpartie, der die Korrektur fehlerhafter Anfangs-(ein-)stellungen ausschließt (Anh. A.4.1, B.4),
- zur Entscheidung des Schiedsrichters im Schnell- und Blitzschach über die Folgen einer regelwidrigen Stellung (Anhang A.4.4, B.4).

Das Drücken der Uhr ist zum Abschluss des Kontrollzuges nicht mehr erforderlich, wenn durch den Zug ein Matt, Patt oder eine sonstige, kein Matt mehr ermöglichte Figurenkonstellation herbeigeführt worden ist, oder wenn eine der Voraussetzungen des Art. 9.6.1 (fünfmalige Stellungswiederholung oder Art. 9.6.2 (75 Züge-Regel) erfüllt worden ist, da diese ja bereits den Zug „abgeschlossen“ haben (Art. 6.2.1.1). Das korespondiert mit Art. 5.1.1 etc. („Damit ist die Partie beendet.“).

?

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 den Knopf seiner 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. 1.3). Der Versuch, die Uhr zu betätigen, bevor Weiß seine Uhr gedrückt hat, ist ohne Bedeutung.

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

Stellt der Schiedsrichter – ggf. auf Reklamation eines Spielers oder auf Hinweis eines Dritten – fest, dass eine oder beide Uhren schon seit einiger Zeit nicht mehr korrekt laufen, prüft er dies 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. 6.10.1), gleich ob die Uhr einen Mangel aufweist oder nur die Ersteinstellung der Uhr falsch war. Der Schiedsrichter bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist (Art. 6.10.1 Satz 3). Bei der Fischer-Bedenkzeit muss berücksichtigt werden, dass in der bisher abgelaufenen Bedenkzeit auch der Zeitzuschlag pro Zug enthalten ist.

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

Beispiel: Bedenkzeit 90 Min./40 Züge, 30 Sek. pro Zug. Rundenstart: 10:00 Uhr. Um 11:00 Uhr kontrolliert der Schiedsrichter die Uhren:

- Brett 1: Weiß 1:15, Schwarz 0:55; 10 Züge abgeschlossen.
- Brett 2: Weiß: 1:03, Schwarz: 1:13; 16 Züge.
- Brett 3: Weiß: 1:10, Schwarz: 0:50; 12 Züge.

Ganz klar: Die Uhren an Brett 1 und 2 laufen korrekt: An Brett 1 ist die verbleibende Bedenkzeit 180 Min. - 60 Min. = 120 Min. + 10 \* 30 Sek/Zug \* 2 = 10 Min. = 130 Min. Uhrenanzeige somit bei jedem „01:05“, wenn beide gleich schnell gespielt hätten. An Brett das Entsprechende: 180 – 60 = 120 Min. + 16 \* 30 Sek./Zug \* 2 = 136 Min; die Uhr müsste bei jedem „01:08“ anzeigen; hier ± 5.

Bei Brett 3 müsste, wenn die Uhr von Weiß mit „01:10“ richtig wäre, die Uhr von Schwarz „01:02“ anzeigen. Es fehlen also 12 Minuten; das ist genau das Inkrement der 12 Züge.

Stellt der Schiedsrichter fest, dass eine Uhr derart wie am Beispieldiagramm falsch eingestellt war, kann er sich nicht mit dem Umstand trösten, dass beide Spieler gleichermaßen benachteiligt worden sind. Das dem Schiedsrichter eingeräumte Ermessen bei der korrekten Einstellung der Uhr gibt ihm auch keinen Freiraum für die Entscheidung, ohne Uhrenkorrektur weiterspielen zu lassen.

Die Regel des Art. 6.10.1 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.

? Bei analogen Uhren ist die Wahrscheinlichkeit fehlerhafter Ganggenauigkeit gegeben.

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, muss er eingreifen. Es stellt sich nach Prüfung oder Befragung der Spieler heraus,

- a) dass Schwarz seinen Hebel öfters nachdrücken musste, um die Uhr von Weiß in Gang zu setzen, was ihm nicht immer sofort aufgefallen ist,
- b) dass die Uhr von Schwarz auf Hebeldruck des Weißen nicht immer gleich angesprungen ist,
- c) dass beiden Spielern bisher nichts aufgefallen ist, und auch der Schiedsrichter beim Drücken der Uhren keine Feststellungen über die Ursache treffen kann.

Was muss der Schiedsrichter unternehmen?

Er wird auf einer neuen(!) Uhr

- im Fall a) Weiß 20 Minuten abziehen, so dass die Uhren jetzt auf W: 1:15h, S: 1:15h stehen,
- im Fall b) Schwarz 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 fünf Minuten zu belassen. (siehe Auslegungsrichtlinien der Schiedsrichter-Kommission zu Art. 6.10).

 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. Er scheint 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. 6.11)

Die Schachuhr darf durch einen Spieler angehalten werden, um den Schiedsrichter zu rufen (Art. 6.11.2. → Art. 3 Punkt 3 Seite 8 (Umwandlung des Bauern). Über die erneute Ingangsetzung der Schachuhr entscheidet der Schiedsrichter (Art. 6.11.3).

Zum Anhalten der Uhr bei Remisreklamation → Art. 9 Punkt 4.1 Seite 37, *Guidelines III* Punkt 4, 5 Seite 54, 55.

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.

Als unsportlich wird es auch angesehen, wenn ein Spieler die Uhr anhält und den Schiedsrichter zum Zweck der Umwandlung eines Bauern um eine zweite Dame bittet, dann aber den Bauern in eine andere, verfügbare Figur umwandelt. Der Spieler kann bestraft werden (zB Zeitstrafe bzw. Zeitgutschrift für Gegner), jedoch nicht zur Umwandlung in die Dame gezwungen werden.

*Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschachpartien:* Nach Anhang A.4.3 und B.4 muss die Uhr angehalten werden, um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu reklamieren.

## 8. Partieende nach Blättchenfall

### 8.1 Bedeutung des Blättchenfalls

Das Fallen des „Fallblättchens“ (österreichisch: „Klappe“) oder eine dem entsprechende Anzeige auf dem Display zeigt

das Ende einer Zeitperiode oder der ganzen Partie an. Es kann die Partie durch Gewinn oder Remis beenden, oder – wenn es sich nicht um die letzte Zeitperiode handelt – die Partie geht weiter.

Das steht natürlich unter der Voraussetzung, dass die Partie nicht zuvor auf andere Weise beendet worden ist (vgl. Art. 5).

### 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) darüber, wann ein Blättchen gefallen ist, sind ohne Bedeutung. Eine Ausnahme gilt für den Helfer eines sehbehinderten Spielers.

 Weiß setzt seinen Gegner matt und hält die Schachuhr an. Schwarz deutet auf das gefallene Blättchen von Weiß hin und ruft der Schiedsrichter, der den Vorfall nicht beobachtet hat. Ein neben dem Brett stehender Zuschauer bestätigt, dass er genau gesehen habe, wie das Blättchen von Weiß schon unten war, als dieser matt setzte.

Wie ist zu entscheiden?

Weiß gewinnt. Der matt setzende Zug hat die Partie beendet. Die Lösung ist allerdings nicht ein angeblicher Grundsatz: „Matt geht vor Zeit“; den gibt es nicht. Es kommt nicht darauf an, wann das Blättchen gefallen ist, sondern auf den Zeitpunkt, in dem das Fallen des Blättchens vom Schiedsrichter beobachtet wurde oder einer der Spieler es reklamiert hat. Daher ist hier auch die Zeugenaussage über den Zeitpunkt des Blättchenfalls unerheblich.

Der Spieler, der sich auf Gewinn durch Zeitüberschreitung beruft, bekommt nur dann REcht, wenn er beweisen kann, dass er reklamiert hat, bevor sein Gegner den matt setzenden Zug ausgeführt hat.

Beim Schiedsrichter genügt das „Beobachten“ durch ihn selbst oder einen von ihm eingesetzten Assistenten. Deshalb liegt eine rechtzeitige Feststellung auch dann vor, wenn der Schiedsrichter erst auf Hinweis eines von ihm eingesetzten Assistenten eingreift. Zu den Besonderheiten beim Schnell- und Blitzschach → Anhang A und B, Punkt 2.4 Seite 52.

 Bei elektronischen Schachuhren springt die Zeit (bei angenommener Zusatzbedenkzeit von 30 Minuten) von „,01“ (= noch 1 Sekunde) auf „,00“ und sodann auf „,30“ (= 30 Minuten). Dann gilt mit dem Auftauen der letzten Anzeige („,30“) das Fallblättchen als gefallen.

### **8.3 Folgen des Blättchenfalls (Art. 6.9, *Guidelines III.3*)**

Hier ist zu unterscheiden, ob das Blättchen

- nach einer Zwischenphase fällt, nach der sich gemäß der Bedenkzeitregel noch eine oder mehrere weitere Zeitphasen anschließen,
  - oder in der letzten (ggf. einzigen) Spielphase.

Fällt das Blättchen *in einer Zwischenphase*,

- und der Spieler hat alle vorgeschriebenen Züge *abgeschlossen*, wird die Partie natürlich fortgesetzt. (Zur Behandlung einer ggf. fehlenden vollständigen Notation → Art. 8 Punkt 6.3 Seite 33)

Die Bedenkzeit ist nur eingehalten, wenn nach (vollständiger) Ausführung des Zuges *und* Drücken der Uhr das Fallblättchen noch oben ist bzw. bei der elektronischen Schachuhr noch nicht angezeigt wird.

- Hat der Spieler noch nicht alle vorgeschriebenen Züge abgeschlossen, dann ist die Partie verloren und der Gegner gewinnt (Art. 6.9). Das gleiche gilt, wenn beide Blättchen gefallen sind, aber feststellbar ist, welches zuerst gefallen ist (Umkehrschluss aus *Guidelines III.3.1*).

„Feststellbar“ ist der frühere Blättchenfall nur bei der elektronischen Schachuhr, bei der das zuerst gefallene Blättchen angezeigt wird. (Auslegung der FIDE-Regelkommission; auch Auslegungshinweise der Schiedsrichter-Kommission zu Anhang A.4.3)

Verfügt der Gegner nicht mehr über ausreichend Material, um den König des Spielers durch eine beliebige Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen, ist die Partie remis. (Art. 6.9 Satz 2)

Dabei sorgt für gelegentliches Unverständnis, wenn ein Spieler durch Zeitüberschreitung gewinnen kann, wenn er nur noch einen Springer oder Läufer hat, der Gegner aber noch verschiedene Figuren oder noch einen Randsbauern. Diese theoretische, d.h. sich aus einer beliebigen Folge regelgemäßer, wenn vielleicht auch unsinniger Züge ergebende Möglichkeit, Matt zu setzen, darf nicht verwechselt werden mit den „normalen Mitteln“, nach denen bei Anwendung der *Guidelines III.5.6* (Punkt 6 Seite 54) die Partie gewinnbar sein muss.

Gewinnbar ist z.B. auch K+L gegen K+T+B.

In Schiedsrichter-Lehrgängen werden oft konstruierte Stellungen vorgeführt. Beispiel:

- Weiß ist am Zug und zieht Txa7. Bevor Weiß allerdings die Uhr drücken kann, fällt das weiße Blättchen in der letzten Partiephase. Ergebnis: remis. Es ist jetzt „eine

Stellung entstanden", in der Schwarz nicht mehr matt setzen kann, da Weiß nach Txa7 und dem erzwungenen Dxa7 überhaupt keinen anderen Zug als Dxa7# hat.

- Ist zweifelhaft, ob der Spieler alle erforderlichen Züge abgeschlossen hat, und kann dies auch durch eine Rekonstruktion gem. Art. 8.5.3 nicht mehr geklärt werden, wird die Partie fortgesetzt.
  - Wird ein Blättchenfall vor Ausführung aller erforderlichen Züge erst bemerkt, wenn auch das Blättchen des Gegners schon unten ist und – was nur für analoge Uhren gilt – nicht feststellbar, welches zuerst gefallen ist, wird die Partie fortgesetzt (*Guidelines III.3.1.1*, auch analog bei Fischer-Bedenkzeit).



Fällt das Blättchen am Ende der *einzigsten Zeitphase oder der letzten von mehreren Zeitphasen*,

- ist die Partie für den Spieler verloren, dessen Blättchen gefallen ist, ohne dass die Partie anderweitig nach Art. 5 beendet worden ist (Art. 6.9 Satz 1),
  - ist die Partie remis gem. Art. 6.9 Satz 2, wenn 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 regelgemäßer Züge matt zu setzen (siehe oben),
  - ist die Partie remis gem. *Guidelines* III.3.1.2, wenn beide Blättchen gefallen sind und nicht feststellbar ist, welches zuerst gefallen ist (analog auch bei Fischer-Bedenkzeit: siehe aber oben zur Feststellbarkeit).

Für die Partiebeendigung durch Blättchenfall gilt, was allgemein für Partiebeendigungen gilt: Was nach der die Partie beendigenden Feststellung des Blättchenfalls noch geschieht, ist für das Partieergebnis ohne Bedeutung. So ist z.B. eine Remisvereinbarung nicht wirksam, wenn der Schiedsrichter zuvor das von den Spielern bis dahin übersehene Fallen des Blättchens beobachtet hat

*Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschachpartien:*  
Die Spieler, der Gewinn durch Zeitüberschreitung reklamieren will, muss die Uhr anhalten. Für einen Gewinn muss er noch Restbedenkzeit haben, sonst ist die Partie Remis (Anhang A.4.3, B.4), auch wenn sich aus der Uhrenanzeige ergibt, welches Blättchen zuerst gefallen ist.

## 9. Projektionen u.a. (Art. 6.12)

Solche Darstellungen, worunter in neuer Zeit vor allem die Abbildungen der Live-Übertragung von Partien gehören,

können aber vom Schiedsrichter durchaus als Hilfsmittel herangezogen werden, wenn es für die Feststellung eines Sachverhalts erforderlich sein sollte.

---

## Artikel 7: Regelverstöße

- |  |  |
|--|--|
| <p>7.1 Wenn eine Regelwidrigkeit geschieht und die Figuren auf eine frühere Stellung zurückgestellt werden müssen, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen die Zeiten, die auf der Schachuhr angezeigt werden. Dies beinhaltet auch die Entscheidung die Bedenkzeiten nicht zu ändern. Er muss auch den Zugzähler der Uhr einstellen.</p> <p>7.2.1 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.</p> <p>7.2.2 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>7.3 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird die Partie nicht fortgesetzt und eine neue Partie mit den richtigen Farben gespielt, sofern weniger als 10 Züge durch beide Spieler ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 Zügen oder mehr wird die Partie fortgesetzt.</p> <p>7.4.1 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen.</p> <p>7.4.2 Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Uhren an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe.</p> <p>7.4.3 Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.</p> <p>7.5.1 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald der Spieler die Uhr gedrückt hat. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt.</p> | <p>Die Artikel 4.3 und 4.7 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.</p> <p>7.5.2 Wenn ein Spieler einen Bauern auf die entfernte Grundreihe gestellt hat, die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine neue Figur ersetzt, ist dies ein regelwidriger Zug. Der Bauer kann dann nur in eine Dame eigener Farbe wie der Bauer umgewandelt werden.</p> <p>7.5.3 Wenn der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.</p> <p>7.5.4 Benutzt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beispielsweise beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung) und drückt er die Uhr, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.</p> <p>7.5.5 Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler 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 regelgemäßer Zügen matt zu setzen.</p> <p>7.6 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass eine Figur von ihrem Feld verschoben worden ist, 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 Partie wird von der wiederhergestellten Stellung fortgesetzt.</p> |
|--|--|

## Erläuterungen

1.	Allgemeines .....	26	5.1	Regelwidriger Zug (Art. 7.5.1, 7.5.2) .....	27
2.	Neuerungen 2017/2018 .....	26	5.2	Umgeworfene und verschobene Figuren (Art. 7.4, 7.6) .....	27
3.	Feststellung „während der Partie“ .....	26	5.3	Regelwidriges Drücken der Uhr (Art. 7.5.3) .....	27
4.	Fehler bei Partiebeginn .....	26	5.4	Regelwidrige Art der Zugausführung (Art. 7.5.4) .....	27
4.1	Falsche Ausgangsstellung (Art. 7.2.1) .....	26	6	Behebung der Regelwidrigkeit, Folgen .....	28
4.2	Verdrehtes Brett (Art. 7.2.2) .....	27	6.1	Korrektur am Schachbrett .....	28
4.3	Falsche Farben (Art. 7.3) .....	27	6.2	Korrektur der Schachuhr .....	28
4.4	Spieler sitzen an falschen Brettern .....	27	6.3	Folgen für den Verursacher .....	28
5.	Fehler während der Partie .....	27			

### 1. Allgemeines

Art. 7 fasst die Behandlung aller Arten von „Regelwidrigkeiten“ zusammen. Der Begriff ist hier allgemein, nicht so eng wie in Art. 3.10 zu verstehen.

Regelwidrigkeiten sind danach:

- fehlerhafte Ausgangsstellung der Figuren (Art. 7.2.1), fehlerhafte Ausgangslage des Schachbretts (Art. 7.2.2),
- Verschieben oder Umwerfen von Figuren, einer falschen Aufstellung umgeworfener Figuren oder Verschiebens von Figuren (Art. 7.4, 7.6).
- ein regelwidriger, d.h. nicht nach den Vorschriften des Art. 3 ausgeführten Zug (hierzu Art. 7.5),
- regelwidrige Art der Zugausführung oder der Uhrendienung (Art. 7.5).

### 2. Neuerungen 2017/2018

Neu eingeführt wurden ausdrückliche Regelungen in Art. 7.7 und 7.8 für den Fall des Verstoßes gegen die Pflicht, Züge mit einer Hand auszuführen und das Drücken der Uhr, ohne einen Zug ausgeführt zu haben. Diese wurden mit der am 01.01.2018 in Kraft getretenen Regeländerung wieder aufgehoben und in Art. 7.5.3 und 7.5.4 untergebracht, um in Artikel 7.5.5 eine einheitliche Sanktionsregelung alle Regelwidrigkeiten der Art. 7.5.1 bis 7.5.4 zu schaffen.

Ein ursprünglicher Vorschlag, entsprechend wie seit 2014 im Schnell- und Blitzschach Regelwidrigkeiten nach 10 Zügen nicht mehr zu korrigieren, ist vom FIDE *Presidential Board* nicht in Kraft gesetzt worden. Die 10-Zügegrenze hat aber in den neu formulierten Artikel 7.3 (vertauschte Farben) Eingang gefunden.

### 3. Feststellung „während der Partie“

Die Feststellung einer Regelwidrigkeit muss „während der Partie“ getroffen werden. Wird die Partie mittels eines regelgemäßen Zuges durch Matt, Patt, tote Stellung, oder durch Aufgabe oder eine Remisvereinbarung beendet, ist eine danach festgestellte Regelwidrigkeit nicht mehr „während der Partie“ festgestellt worden, denn nach Eintritt eines solchen Tatbestandes ist die Partie beendet.

Wird hingegen nach Blättchenfall eine Rekonstruktion zur Feststellung des vollständigen Abschlusses der erforderlichen Zügezahl durchgeführt oder muss der Schiedsrichter prüfen, ob eine drei- oder fünfmalige Stellungswiederholung stattgefunden hat oder 50 bzw. 75 Züge gem. Art. 9.3 ausgeführt wurden, dann ist diese Prüfungsphase noch „während der Partie“; denn hier fehlt eine entsprechende Formulierung wie in Art. 5.1.1 und 2, 5.2.1 bis 3: „Damit ist die Partie sofort beendet.“

Führt hingegen ein *regelwidriger Zug* zu einer Stellung, in welcher der König keinen regelgemäßen Zug mehr hat (Matt, Patt), oder zu einer toten Stellung, beendet ein solcher Zug *nicht* die Partie (Art. 5), sodass eine hierauf gerichtete Feststellung noch „während der Partie“ erfolgt.

### 4. Fehler bei Partiebeginn

#### 4.1 Falsche Ausgangsstellung (Art. 7.2.1)

Dieser Fehler wird behandelt, wie wenn die fehlerhafte Ausgangsstellung durch einen regelwidrigen Zug entstanden wäre. Wenn sich die Spieler allerdings darauf einigen, vertauschte Figuren (z.B. König/ Dame in der Eröffnungsphase) ohne weitere Unterbrechung der Partie richtig zu stellen, hat der Schiedsrichter keinen Anlass zum Eingreifen.

*Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschachpartien:* Sobald jeder der Spieler zehn Züge abgeschlossen hat (d.h. auch die Uhr gedrückt hat), kann eine falsche Figurenaufstellung nicht mehr beanstandet werden. (Anhang A.4.1,

B.4). Hier ist ausdrücklich geregelt, dass die Rochade mit dem falsch aufgestellten König nicht erlaubt ist.

## 4.2 Verdrehtes Brett (Art. 7.2.2)

Solange die Übertragung auf ein anderes Brett läuft, sollte die Schachuhr natürlich angehalten sein. Eine Zeitkorrektur findet ansonsten nicht statt.

Die Regel betrifft nur den Fall, dass das Brett um 90 Grad gedreht ist. Für eine Drehung um 180 Grad sollte man sie analog anwenden.

*Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschachpartien:*  
Wie falsche Aufstellung (→ Punkt 4.1).

## 4.3 Falsche Farben (Art. 7.3)

Die Neuregelung legt nun eine „Zeit“grenze von zehn Zügen fest, bis zu der die falsche Sitzordnung korrigiert werden muss und ab der sie nicht mehr korrigiert werden kann. Eine „andere Entscheidung“ des Schiedsrichters ist seit 2017 nicht mehr vorgesehen.

 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 abweichende Paarung entsprechend geändert werden.

## 4.4 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. Siehe im Lehrheft „Turnierordnungen“.

## 5. Fehler während der Partie

### 5.1 Regelwidriger Zug (Art. 7.5.1, 7.5.2)

Regelwidrig ist ein Zug, der nicht alle Bedingungen des Artikels 3.1 bis 3.9 erfüllt (→ Art. 3.10.1). Ein Zug, der unter Verletzung der Berührt-geführt-Regel der Art. 4.1 bis 4.7 ausgeführt wurde, ist demnach nicht „regelwidrig“, wenn auch ein Regelverstoß. Das ergibt sich daraus, dass der Gegner die Regelverletzung gar nicht rügen muss, sondern durch einen Zug seinerseits das Rügerecht verliert. Das wäre bei einem regelwidrigen Zug des Spielers selbstverständlich nicht möglich.

Regelwidrig sind auch das Schlagen des Königs, auch wenn dies ausdrücklich in Art. 1.4.1 und nicht in Art. 3 aufgeführt ist, und die in Art. 7.5.2 einbezogene unvollständige Bauernumwandlung.

Die Folgen eines regelwidrigen Zuges treten nur ein, wenn der Zug „abgeschlossen“ ist; → Art. 6.2.1, → Art. 6 Punkt 7.3 Seite 21. Auch unvollständige Züge, die zB mit Uhrendrückchen abgeschlossen werden, sind regelwidrige Züge, was vor allem für die in Art. 7.5.1 ausdrücklich erwähnte Bauernumwandlung gilt. → Art. 3 Punkt 3 Seite 8.

### 5.2 Umgeworfene und verschobene Figuren (Art. 7.4, 7.6)

Art. 7.4 regelt den Fall, dass der Spieler der am Zug ist, eine Figur von ihrem Feld wegbewegt („*displace*“), sie entweder verschiebt oder umwirft und sie falsch hinsetzt. Art. 7.6 regelt den Fall, dass zu einem früheren Zeitpunkt eine Figur auf ein anderes Feld bewegt worden ist, ohne dass sie dorthin korrekt gezogen worden ist.

Im ersten Fall (Art. 7.4) muss – ggf. unter Anhalten Uhr – die korrekte Stellung aufgebaut werden. Die Hilfe des Schiedsrichters, die nach Art. 6.11.2 ein Anhalten der Schachuhr erlaubt, ist nur nötig, wenn die Spieler die Stellung nicht wieder rekonstruieren können.

Drückt der Gegner die Uhr zurück, begeht auch er einen Regelverstoß (Art. 6.2.1 Satz 1 und Art. 7.5.3); beim Fischer- oder Aufschub-Modus haben nunmehr beide Spieler sich eine Mehr-Bedenkzeit von 30 Sekunden gegeben.

Wurde die Figur schon zu einem früheren Zeitpunkt auf ein falsches Feld gesetzt, wird dies in gleicher Weise korrigiert wie beim regelwidrigen Zug (Art. 7.6, → Punkt 6.1, 6.2).

### 5.3 Regelwidriges Drücken der Uhr (Art. 7.5.3)

Das Verbot, die Uhr ohne vorherige Zugausführung zu drücken, ergibt sich indirekt schon aus Art. 6.2.1. Es wird nunmehr wie ein rechtswidriger Zug behandelt; → Punkt 6.3.

### 5.4 Regelwidrige Art der Zugausführung (Art. 7.5.4)

Hiernach ist *zwingend* der Verstoß gegen Art. 4.1 zu sanktionieren, was vor allem bei Blitzschachturnieren zu beachten sein wird; → Punkt 6.3.

## 6 Behebung der Regelwidrigkeit, Folgen (Art. 7.1, 7.5.5)

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. 12.1 und gilt auch im Schnell- und Blitzschach.

Der Schiedsrichter muss folgende Maßnahmen treffen:

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

Der Schiedsrichter greift schon dann ein, wenn der regelwidrige Zug ausgeführt worden ist; er wartet nicht ab, bis der Spieler den regelwidrigen Zug (zB durch Drücken der Uhr) abschließt. Die nachteiligen Folgen für den Spieler treten allerdings nur ein, wenn der Zug abgeschlossen worden war.

### 6.1 Korrektur am Schachbrett

Die letzte reguläre Stellung, auf welche die Partie zurückgesetzt werden muss (Art. 7.5.1 Satz 2, Art. 7.6.1 Satz 1), 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.

Zieht ein Spieler seinen Bauern auf die gegnerische Grundreihe und drückt die Uhr, ohne umzuwandeln, ist die letzte regelgemäße Stellung nicht der Bauer vor dem, sondern auf dem Umwandlungsfeld. Der Spieler kann also nicht auf einem anderen Feld umwandeln. Die Umwandlung in Turm, Springer oder Läufer ist ausgeschlossen (Art. 7.5.3).

### 6.2 Korrektur der Schachuhr

Der Schiedsrichter muss die Schachuhren „nach bestem Ermessen“ auf die Zeit zurück drehen, die bei der letzten bekannten bzw. ermittelbaren regelgemäßen Stellung bestanden hat (Art. 7.1). 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).

*Beispiel:* In der ersten Zeitphase wird nach Vollendung des 30. Zuges festgestellt, dass Weiß bei Ausführung des 21. Zuges eine Regelwidrigkeit begangen hat. Die Stellung muss also auf die Stellung nach dem 20. Zug von Schwarz zurückgestellt werden. Die Schachuhr soll nach der Dreisatzmethode korrigiert werden.

*Variante (1):* Die Bedenkzeit beträgt 2 Stunden für 40 Züge. Die Uhr von Weiß zeigt eine Restbedenkzeit von „0:45“ in der ersten Zeitphase bzw. die analoge Uhr 5:15h, die Uhr von Schwarz „0:30“ Restbedenkzeit bzw. steht auf 5:30h.

Abgelaufene Bedenkzeit: W: 1:15h, S: 1:30h; hiervon  $20/30 = 2/3 = W: 0:50h, S: 0:60h$ , Uhreneinstellung daher W: 4:50h bzw. „1:10“, S: 4:58h bzw. „1:02“ (einschließlich zweier Minuten Zeitgutschrift! Siehe nächster Absatz).

*Variante (2):* Die Bedenkzeit beträgt 90 Minuten für 40 Züge; 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); Uhreneinstellung sodann: W: „0:60“, S: „0:52“.

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

### 6.3 Folgen für den Verursacher

Art. 7.5.5 enthält seit 2017/2018 mehrere Strafbestimmungen für die verschiedenen Regelverstöße:

- bei einem regelwidrigem Zug gem. Art. 7.5.1,
- bei unberechtigtem Drücken der Uhr gem. Art. 7.5.3,
- bei Verstoß gegen Art. 4.1 (Zugausführung mit einer Hand) gem. Art. 7.5.4.

Korrigiert man die Uhr bei der Fischer-Bedenkzeit darf nicht vergessen werden, dass der Spieler, der regelwidrig gezogen hat, auch 30 Sekunden Bedenkzeit zu Unrecht bekommen hat.

☞ Erst die Zeiten notieren, dann die Korrektur der Uhr vornehmen. Falscher Knopfdruck kann schnell einmal zum Verlust der Zeitanzeige führen.

Für den zweiten Verstoß ordnen die Regeln *zwingend* Partieverlust an; ggf. Remis bei fehlender Mattmöglichkeit des Gegners). Es 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 (→ Art. 12 Punkt 5.2 Seite 48) nicht gelten.

Es ist gleichgültig von welcher der oben aufgeführten Arten der Verstoß ist. Diese zunächst nach dem 01.07.2017 umstrittene Frage ist durch die am 01.01.2018 in Kraft getretene Neuordnung geklärt. Es kann also sein, dass z.B. der Spieler zunächst mit zwei Händen rochiert hat und später einen nach Art. 3.10 regelwidrigen Zug ausführt; oder als Erstes etwa in ein Schach hinein rochiert hat und später in

## Artikel 7: Regelverstöße

---

Zeitnot einen Schlagzug mit zwei Händen ausführt und die Uhr drückt.

Begeht der Spieler hingegen in einem Zug zwei Regelverstöße (z.B. er rochiert mit zwei Händen in ein Schach hinein), handelt es sich im Sinn der Sanktionsregelung nur um einen Verstoß.

Gleichgültig ist, ob die zuerst begangene Regelwidrigkeit beanstandet worden ist. Reklamiert ein Spieler Gewinn, weil ein Gegner mit zwei Händen gezogen habe, und jetzt stellt der Schiedsrichter fest, dass zuvor schon einmal ein regelwidriger Zug abgeschlossen worden ist, führt der Verstoß gegen die Regel der Zugausführung zum Partieverlust.

In Art. 4 Pkt. 3 (Seite \*\*) wurde schon erwähnt: Ziehen der Figur mit der einen und Drücken der Uhr mit der anderen Hand fällt nicht unter Art. 7.5.4 und wird daher unter Anwendung der Bestrafungsregeln des Art. 12.9 (→ Art. 12 Pkt. 5, Seite 48), bestraft.

Wirft ein Spieler absichtlich Figuren um, ist der Strafenkatalog des Art. 12.9 anzuwenden.

*Sonderregelung für Schnellschach und Blitzschach :*

Die Unterschiede zum Turnierschach sind weitgehend beseitigt, insbesondere der sofortige Verlust beim ersten regelwidrigen Zug. Zu noch bestehenden Besonderheiten beim Blitzschach → Anhang A/B Pkt. 3 (Seite 52).

---

## Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

- |   |  |
|---|--|
| <p>8.1.1 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“.</p> <p>8.1.2 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 <i>Guidelines I.1.1</i>.</p> <p>8.1.3 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.</p> <p>8.1.4 Das Partieformular dient ausschließlich der Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der für einen Antrag maßgeblichen Umstände sowie anderer bedeutsamer Daten.</p> <p>8.1.5 Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular mit einem Symbol (=) aufzeichnen.</p> <p>8.1.6 Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuzeichnen, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.</p> <p>8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden können.</p> <p>8.3 Die Partieformulare stehen dem Turnierveranstalter zu.</p> <p>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 8.1.1 zu erfüllen. Nachdem ein Fallblättchen</p> | <p>gefallen ist, muss der Spieler seine Aufzeichnungen sofort, vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett, vollständig nachtragen.</p> <p>8.5.1 Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mit-schreibt, 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 Schachuhr an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.</p> <p>8.5.2 Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht mitgeschrieben hat, 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.</p> <p>8.5.3 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 Bedenkzeiten und, falls bekannt, die Zahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge auf und vermerkt, wessen Uhr zuletzt lief.</p> <p>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 ausgeführten oder abgeschlossen worden sind.</p> <p>8.7 Nach Ende der Partie unterzeichnen beide Spieler beide Partieformulare mit dem darauf notierten Partiерesultat. Dieses Resultat bleibt gültig, auch wenn es falsch eingetragen worden ist, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.</p> |
|---|--|

## Erläuterungen

1. Allgemeines .....	31	6. Die Zeitnotphase .....	32
2. Allgemeine Regeln (Art. 8.1, 8.2) .....	31	6.1 Schreibpflicht (Art. 8.4) .....	32
3. Verletzung der Schreibpflicht .....	31	6.2 Zügekontrolle (Art. 8.5.1) .....	33
4. Der Assistent des Spielers (Art. 8.1 e) .....	32	6.3 Ende der Zeitnot (Art. 8.5, 8.6) .....	33
5. Das Partieformular (Art. 8.1.4, 8.3, 8.7, 12.4, Turnierordnung) .....	32	7. Spielergebnis (Art. 8.7) .....	34

### 1. Allgemeines

Die Notationspflicht dient sowohl der Archivierung der Partie, ggf. durch Erstellung eines Partiebulletins oder Aufnahme in eine Turnierdatenbank, wie auch der Überprüfung der Rechtmäßigkeit des Partieverlaufs und der Kontrolle darüber, ob innerhalb vorgeschriebener Zeit die festgelegte Anzahl von Zügen abgeschlossen worden ist. Zudem ermöglicht sie die Überprüfung von Remistatbeständen nach Art. 9.2, 9.3, 9.6 und den Guidelines III.

### 2. Allgemeine Regeln (Art. 8.1, 8.2)

Das „algebraischen“ System (Art. 8.1) ist in Anhang C beschrieben. Die Notationsregeln werden als bekannt vorausgesetzt. Besonders hinzuweisen ist auf den noch wenig bekannten Art. 8.1.5 und Anh. 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 kleinlich sein. Wer sein Leben lang gewohnt war, kyrillisch zu schreiben, der sollte das, auch wenn er in Deutschland wohnt, weiterhin dürfen. Ein Internationaler oder FIDE-Schiedsrichter muss das beherrschen!

Die Regeln verlangen eine leserliche Mitschrift. Die Lesbarkeit kann von Bedeutung sein bei der Rekonstruktion einer Partie an Hand der Notation.

! Auf die Lesbarkeit muss auch bei Turnieren geachtet werden, in denen ein Partiebulletin erstellt wird, oder in denen Titelnormen erworben werden; beides ist in der 1. und 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 Abschluss 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. 8.1.3). Ein Spieler kann damit bis zu drei Halbzügen im Notationsrückstand sein: Gegner zieht (1), Spieler zieht sogleich dagegen und drückt die Uhr (2), Gegner zieht und drückt (3); Spieler ist jetzt am Zug und hat drei Halbzüge nicht notiert. Spätestens jetzt, vor Ausführung seines Zuges, muss er seinen vorhergehenden Zug und den davor liegenden Zug des Gegners notieren.

Das Verbot des Vorausschreibens (Art. 8.1.2) hat den Sinn, dass ein Mannschaftsführer, Trainer, Eltern, 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; dies sollte aber nicht geschehen, wenn der Spieler am Zug ist oder sich in Zeitnotphase befindet.

Art. 8.2 ermöglicht die Kontrolle durch den Schiedsrichter. Hiermit wäre nicht zu vereinbaren, wenn z.B. der Spieler die Notationen auf seine Knie legt, damit der Gegner sie nicht einsehen kann.

*Sonderregelung für Schnellschach- und Blitzschach:* Es besteht keine Mitschreibepflicht (Anhang A.2, B.4).

### 3. Verletzung der Schreibpflicht:

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. 11.7).



Manche Schiedsrichter greifen in der Zeitnotphase nicht gegen die Verletzung der Schreibpflicht ein, weil sie meinen, hierdurch den Gegner zu stören. Es ist sicherlich nicht falsch, dies in die Überlegungen einzubeziehen. Gleichwohl sollte man den Zeitvorteil, den er die Schreibpflicht Verletzende hat, nicht unterschätzen.

#### 4. Der Assistent des Spielers (Art. 8.1.6)

Kann ein Spieler nicht mitschreiben, z.B. weil er behindert ist, des Schreibens unkundig, oder aus religiösen Gründen nicht schreiben darf, kann er einen für den Schiedsrichter akzeptablen Helfer hinzuziehen (Art. 8.1.6). Ist der Spieler behindert darf ihm deshalb keine Bedenkzeit abgezogen werden (Art. 12 Punkt 3.5 Seite 44 und oben Art. 6 Punkt 7.2 Seite 20).

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

Für den Einsatz eines Assistenten gilt das Gleiche das wie zu Art. 4.9, Seite 12, Ausgeführt.

#### 5. Das Partieformular (Art.8.1.4, 8.3, 8.7, DSB-Turnierordnung)

Das Partieformular steht nicht dem Spieler, sondern dem Veranstalter zu (Art. 8.3). Es ist auf Verlangen abzugeben. Das dient auch späterer Kontrolle des Partieverlaufs, ohne dass der Spieler zwischenzeitlich die Möglichkeit einer Verfälschung erhält.

Hieraus folgt auch, dass ein Spieler die Herausgabe des Formulars nicht verweigern darf, wenn ein Gegner – natürlich auf eigene Bedenkzeit – ggf. mit Hilfe des Schiedsrichters das Formular zur Vervollständigung seiner eigenen Notation herausbittet.

Zum erlaubten Inhalt des Partieformulars → Art. 8.1.4. „Andere bedeutsame Daten“ sind die Daten der Spieler der Partie oder andere Daten, die mit einem Antrag in Zusammenhang stehen. Ob sonst noch etwas darunter fällt, ist nicht klar; jedenfalls darf es nichts sein, was auf eine Analyse hindeutet, auch nicht „?“ oder „!“.

#### 6. Die Zeitnotphase

Dieser Abschnitt 6 gilt nur bei Partien

- im Endspurmodus,
- beim Fischer- oder Aufschub-Modus, wenn das Inkrement pro Zug *weniger als 30 Sekunden* beträgt.

Bei den in Deutschland üblichen Partien im „Fischer-Modus“ mit einem Inkrement von 30 Sekunden gibt es also keine „Zeitnot“ im regeltechnischen Sinn (Art. 8.4); die Spieler sind bis zum letzten Zug ununterbrochen zum Mitschreiben verpflichtet.



Die Zeitnotphase ist die für Streitfälle anfällige 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.

Wo es eine „Zeitnot“ gibt, gilt das Folgende.

##### 6.1 Schreibpflicht (Art. 8.4)

Ein Spieler ist in Zeitnot, wenn seine Uhr fünf Minuten vor der Zeitkontrolle steht (Art. 8.4). Das gilt auch für die Schlussphase der Partie. 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“.

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 notiert hat. Ein immer noch zu beobachtender Hinweis eines Spielers an seinen in Zeitnot befindlichen Gegner, er müsse mitstricheln, ist eine verbotene Störung.

Nur der Spieler, der in Zeitnot ist, wird von der Schreibpflicht befreit, nicht auch sein Gegner.

Grundsätzlich ist es gleichgültig, wie viele Züge der Spieler, der weniger als fünf Minuten Bedenkzeit hat, noch zu ziehen hat. Liegt die Zeitnot in einer Zwischenphase der Partie (z.B. vor Ablauf von zwei Stunden für die ersten 40 Züge) und es ist offensichtlich, dass die für die ablaufende Zeitperiode erforderliche Mindestzügezahl überschritten ist, stellt sich das Einstellen des Mitschreibens unter Berufung auf Art. 8.4 als missbräuchlich dar und kann geahndet werden.

## 6.2 Zügekontrolle (Art. 8.5.1)

Die Zügekontrolle erfolgt durch den Schiedsrichter. Dabei hat er auf folgendes zu achten:

### Vor Eintritt der kritischen Phase:

Wenn nur einer der beiden Spieler in Zeitnot ist, muss der andere Spieler immer noch mitschreiben. Hierauf muss der Schiedsrichter achten; selbst mitschreiben muss er hier noch nicht. Kritisches 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 Vereinskameraden an sich nimmt und auf diesem die Züge mitschreibt. Das ist verboten; hier muss der Schiedsrichter sofort eingreifen.

Zur Durchführung der Zügekontrolle bedient sich der Schiedsrichter am besten eines oder mehrerer Helfer, die selbstverständlich das Fallen eines Blättchens feststellen dürfen, ja müssen.

-  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.

### In der kritischen Phase

Die kritische Phase ist diejenige, in der beide Spieler nicht mehr mitnotieren müssen.

-  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.

Mitschreiben empfiehlt sich, weil dann eine umständliche Rekonstruktion entfallen kann. Geht es allerdings zu schnell, so muss sich der Schiedsrichter beschränken. Wichtig ist alleine die Kontrolle der Zügezahl. Art. 8.5.1 Satz 1 legt dem Schiedsrichter daher keine Mitschreibepflicht auf.; er „soll“ mitschreiben; notfalls muss „Mitstricheln“ genügen.

-  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 – und möglichst auch die Zuschauer – dürfen keinen Einblick in die Kontrolle der Zügezahl haben. Der Schiedsrichter (oder sein Helfer) dürfen keinen der Spieler darauf hinweisen, dass der Kontrollzug ausgeführt oder abgeschlossen wurde. Auf entsprechende Fragen darf er keine Antwort geben (Art. 12.6 Satz 2). Erst nach dem Blättchenfall darf der Schiedsrichter mitteilen, wie viele Züge (nach seiner Zählung) abgeschlossen 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 unstreitig.

-  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 Schiedsrichter sollte vermeiden, sich allzu sehr auf die Stellung zu konzentrieren und gedankliche Analysen anzustellen. 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. In den Bundesligen muss der Zügezähler 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. 8.5.2). Dabei geht die Regel davon aus, dass der Gegner korrekt geschrieben hat. Wenn allerdings Zweifel darüber bestehen, ob die erforderliche Anzahl von Zügen ausgeführt ist, muss der Schiedsrichter auch hier 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 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 streitig, 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. 8.5.3).

 So geht Ihr als Schiedsrichter bei einer Rekonstruktion vor:

1. Schritt: Uhr anhalten.
2. Schritt: Vorbereitung der Rekonstruktion durch Notieren von Zeiten, Stellung und Zugrechtf. (Der Schiedsrichter kann die Stellung auch mit dem Mobiltelefon abfotografieren.)
3. Schritt: Nachspielen der gesamten Partie auf gesondertem Brett unter Prüfung der Notationen beider Spieler; gleichzeitig Korrektur und Ergänzung der beiden Notationen durch die Spieler. Beide Spieler müssen den Schiedsrichter hierbei unterstützen (Art. 11.11).  
Achtet währenddessen darauf, dass am eigentlichen Turnierbrett nichts verändert wird.
4. Schritt: Prüfen, ob Weiß oder Schwarz vor dem Fallen des Blättchens den Kontrollzug abgeschlossen hat. Zum Abschluss des Zuges → Art. 6.1.
5. Schritt: Entscheidung: → Artikel 6 Punkt 8.3 Seite 24.

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

## 7. Spielergebnis (Art. 8.7)

Die Unterschrift auf dem Partieformular bedeutet keinen Rechtsmittelverzicht (→ Art. 11 Punkt 8 Seite 43).

Wenn das 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.

Bemerkt der Schiedsrichter im zeitlichen Zusammenhang mit der Runde, dass während der Partei ein Zug geschehen ist, der zu einer Partiebeendigung mit anderem Ergebnis als dem gemeldeten Ergebnis führt (z.B. in „toter Stellung“ wurde bis zum Fallen eines Blättchens weitergespielt und 0–1 durch Zeitüberschreitung gemeldet), muss der Schiedsrichter das gemeldete Ergebnis korrigieren.

 Die Auslegungsrichtlinien der Schiedsrichterkommission empfehlen, dass der Schiedsrichter bei Mannschaftswettbewerben von dem ihm eingeräumten Ermessens 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, darf gleichwohl eine bereits veröffentlichte Paarungsliste allenfalls im Rahmen des nach den Schweizer-System-Paarungsregeln Zulässigen verändert werden.

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

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

Welchen Einfluss eine Ergebniskorrektur auf die Paarungen hat, ist im Heft „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)

9.1.1	Das Turnierreglement darf bestimmen, dass die Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters oder gar nicht remis vereinbaren dürfen.	nach dem Zug verloren hat. Das Rochaderecht gehen erst verloren, nachdem der König oder Turm gezogen hat.
9.1.2	Falls jedoch das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes:	9.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, falls
9.1.2.1	Ein Spieler, der remis anbieten möchte, tut dies, nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr gedrückt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, aber Artikel 11.5 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.	9.3.1 er einen Zug auf sein Partieformular schreibt, der nicht geändert werden kann, 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 ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist, oder
9.1.2.2	Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit dem Symbol (=) auf dem Partieformular notiert.	9.3.2 die letzten 50 aufeinander folgenden Züge von jedem Spieler abgeschlossen sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.
9.1.2.3	Ein Antrag auf remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 gilt als Remisangebot.	9.4 Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, verliert er für diesen Zug das Recht, ein Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3. zu reklamieren.
9.2.1	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)	9.5 Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, muss er oder der Schiedsrichter beide Uhren anhalten (siehe Artikel 6.11.1 oder 6.11.2). Er ist nicht berechtigt seinen Antrag zurückzuziehen.
9.2.1.1	sogleich entstehen wird, falls der Spieler als erstes seinen Zug auf sein Partieformular schreibt, der nicht geändert werden kann, und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder	9.5.1 Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis.
9.2.1.2	soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.	9.5.2 Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter zwei 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 3 und 4 ausgeführt werden.
9.2.2	Stellungen 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. Demgemäß sind Stellungen nicht gleich, wenn	9.6 Falls eine oder beide der folgenden Situationen auftreten, ist die Partie remis:
9.2.2.1	ein Bauer zu Beginn der Abfolge <i>en passant</i> geschlagen werden konnte,	9.6.1 sobald eine gleiche Stellung, entsprechend Artikel 9.2.2, mindestens fünfmal entstanden ist,
9.2.2.2	ein König das Recht zur Rochade mit einem Turm, der noch nicht bewegt worden ist, hatte, dieses aber	9.6.2 sobald wenigstens 75 aufeinander folgende Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzte Zug matt setzt, hat dies Vorrang.

## Erläuterungen

1.	Allgemeines .....	36
2.	Neuerungen 2017 .....	36
3.	Remisvereinbarung (Art. 9.1) .....	36
4.	Remis auf Antrag des Spielers (Art. 9.2 bis 9.5) .	37
4.1	Verfahren der Reklamation und Prüfung nach Art. 9.2 bis 9.5 .....	37
4.2	Dreimalige Stellungswiederholung (Art. 9.2) ....	38
4.3	50 Züge-Regel (Art. 9.3) .....	38
5.	Remis ohne Antrag eines Spielers (Art. 9.6, 9.7) .	38
5.1	Fünfmalige Stellungswiederholung (Art. 9.6.1) ...	38
5.2	75 Züge-Regel (art. 9.6.2) .....	38

---

### 1. Allgemeines

Art. 9 behandelt neben Einzelheiten der Remisvereinbarung verschiedene Remistatbestände, die wegen der Beteiligung des Schiedsrichters und des Zusammenspiels mit Uhrenbedienung und Schreibpflicht nicht bereits in Art. 5 geregelt sind:

- Remisvereinbarung, Art. 9.1 (→ Art. 5.2.3),
- Remis auf Reklamation
  - wegen dreimaliger Stellungswiederholung, Artikel 9.2, 9.4, 9.5,
  - nach der 50 Züge-Regel, Art. 9.3, 9.4, 9.5,
- Remis ohne Reklamation
  - nach fünfmaliger Stellungswiederholung, Art. 9.6.1.
  - nach der auf 75 Züge erweiterten 50 Züge-Regel, Art. 9.6.2.

### 2. Neuerungen 2017

Vereinfacht wurde der Remisgrund der fünfmaligen Stellungswiederholung (Art. 9.6.1). Gestrichen wurde Art. 9.7, denn dieser Remistatbestand deckte sich mit demjenigen der „toten Stellung“ nach Art. 5.2.2.

### 3. Remisvereinbarung (Art. 9.1)

Mit der Vereinbarung der beiden Spieler, dass die Partie unentschieden ist, wird die Partie sofort beendet (Art. 5.2.3). 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) dürfen sie nicht selbst treffen und in keiner Weise auf eine solche Vereinbarung Einfluss nehmen. Zur Rolle der Mannschaftsführer → Art. 11 Punkt 4 Seite 41.

- Das Remisangebot kann nur *während der Partie* abgegeben werden. Art. 5.2.2. legt jetzt klar, dass Weiß und Schwarz je einen Zug ausgeführt haben müssen. Remisangebote oder -vereinbarungen nach einem anderweitigen Partieende – gleich ob die Spieler das mitbekommen haben oder nicht (zB ein Matt) sind ohne Bedeutung.

Uneinig ist man sich bei der Antwort auf die Frage, ob zwei Spieler während der Prüfung, ob eine dreimalige Stellungswiederholung vorliegt, remis vereinbaren dürfen, so dass eine weitere Prüfung unterbleiben kann. Es wird hier die Meinung vertreten, dass die Partie mit der Reklamation beendet ist, wenn sich die Reklamation als zutreffend herausstellt. Ich neige eher zu der Auffassung zu, dass die Remisvereinbarung gültig ist. Denn warum sollte die Reklamation als Remisangebot gelten, wenn dies dann nicht doch noch angenommen werden darf?

- Ein Remisangebot ist *immer verbindlich*, gleichgültig, wer am Zug ist, als es abgegeben wurde.  
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. 11.5).
- Das Verbot, ein Remisangebot mit einer Bedingung zu verknüpfen, führt dazu, dass ein solchermaßen abgegebenes Angebot verbindlich ist und vom Gegner angenommen werden kann, auch wenn die Bedingung nicht eintritt.
- Der Gegner muss sich zum Remisangebot erst äußern (durch Annahme oder Ablehnung), wenn er am Zug ist. Bietet ein Spieler, der selbst noch am Zug ist, seinem Gegner remis und der Gegner erwidert, er solle seinen Zug ausführen, so ist das keine Ablehnung des Remisangebots, sondern nur der Hinweis auf die Regeln.

## Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

Ob ein Spieler remis angeboten hat, ist manchmal auslegungsbedürftig. Es gilt das gleiche, was zur Aufgabe gesagt wurde (→ Art. 5 Punkt 3.2 Seite 14).

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

### 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. 9.1.2.3 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.

Die Folge einer unzulässigen Remisvereinbarung ist die Fortsetzung der Partie. Sind beide Spieler verschwunden, bevor der Schiedsrichter auf die unzulässige Remisvereinbarung aufmerksam wird, ist die Konsequenz ein 0:0.

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

Enthalten Turnierordnung oder Turnierausschreibung keine Regelung, ist natürlich die Remisvereinbarung jederzeit nach den Regeln des 9.1.1 zulässig (siehe auch Auslegungshinweis der Schiedsrichter-Kommission zu Art. 9.1.2).

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

Nur auf „berechtigten“ Antrag eines Spielers ist eine Partie Remis

- nach dreimaliger Stellungswiederholung (Art. 9.2),
- nach der 50 Züge-Regel (Art. 9.3),
- im Endspurmodus nach *Guidelines III* (bisher Anhang G; → Seite 53)

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

Die Remisansprüche nach Art. 9.2 und 9.3 haben gemeinsam zur Voraussetzung, dass

- ein Spieler den Antrag auf Remis beim Schiedsrichter stellt,

- der Spieler, wenn er den Anspruch stellt, selbst am Zug ist *und* noch keine Figur „entsprechend Artikel 4.3“, d.h. absichtlich 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-geföhrt-Regel gebunden, wie wenn er ihn am Brett ausgeführt hätte.

 Wird in der Praxis gelegentlich und in Prüfungen häufig übersehen: Wenn die Remisvoraussetzungen schon mit dem letzten Zug des Gegners hergestellt worden, muss der Spieler natürlich keinen eigenen Zug notieren.

Ist eine Remisvereinbarung zulässig (siehe oben), wird die Geltendmachung eines Remisanspruchs wie ein Remisangebot behandelt (Art. 9.1.2.3); der Gegner kann also einwilligen und die Partie ist dann Remis auf Grund der Übereinkunft der Spieler.

 Deshalb wird der Schiedsrichter, sofern eine Remisvereinbarung zulässig ist, zuerst den Gegner fragen, ob 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 und 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)
  - 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.

- Ist dieser beabsichtigte Zug auch regelgemäß?
- Falls eine dieser formellen Voraussetzungen nicht vorliegt, lehnt der Schiedsrichter ohne weiteres den Anspruch ab und lässt weiterspielen:

## Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

- Wurde die Schachuhr angehalten, erhält der Gegner eine Zeitgutschrift von zwei Minuten.
- 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 fortfestzen. Das ist jetzt klargelegt durch den Zusatz „der nicht geändert werden kann“. 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; zunächst anhand der Notation. Falls die Voraussetzungen des Remisantrags 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 (→ Art. 8 Punkt 6.3 S: 33) sicherstellen, dass in der Zwischenzeit das Turnierbrett und die Uhren nicht verändert werden.
- Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie Remis (Art. 9.5.2).
- Ist der Anspruch nicht berechtigt, ist die Partie fortzusetzen. Der Schiedsrichter geht ebenso vor wie bei der Zurückweisung des Remisantrags wegen Fehlens einer formellen Anspruchsvoraussetzung.

Nicht berechtigt ist der Anspruch auch, wenn die Voraussetzungen für die dreimalige Stellungswiederholung oder die 50 Züge auch durch Rekonstruktion nicht mehr feststellbar sind.

Die Zeitgutschrift ist, ähnlich wie die nach Art. 7.5.4 (→ Art. 7 Punkt 6.3 Seite 28), keine Strafe, so dass die Grundsätze über die Verhängung von Strafen (→ Art. 12 Punkt 5.2 Seite 48) nicht gelten.

Wird während der Prüfung festgestellt, dass im Lauf der Partie ein regelwidriger Zug geschehen ist, muss nach Art. 7.5 vorgegangen werden. (→ Art. 7 Punkt 6.1 bis 6.3 Seite 28)

### 4.2 Dreimalige Stellungswiederholung (Art. 9.2)

Bei einer evtl. Rekonstruktion der Partie sind die gleichen Schritte wie in Art. 8 Punkt 6.3 Seite 31 zu beachten. Bei Schritt 4 müsst Ihr prüfen, wann die fragliche Stellung, die zum dritten Mal hergestellt worden sein soll oder werden soll, zum ersten Mal erschienen ist und welche Zugmöglichkeiten dabei bestanden (Möglichkeit zu rochieren oder *en passant* zu schlagen).

Was auch hier in Praxis und Prüfungen übersehen wird: Es kommt darauf an, ob die *Stellungen* gleich sind, nicht darauf, mit welchen Zügen sie entstanden sind. Oft lassen sich Spieler und Schiedsrichter irritieren, wenn jeweils verschiedene Züge zur selben Stellung geführt haben.

Der Remisantragspruch 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. Für Schnell- und Blitzschachturniere ohne Schreibpflicht ist das jetzt ausdrücklich in Anh. A.2 festgelegt.

### 4.3 50 Züge-Regel (Art. 9.3)

Die Regel ist so zu lesen, dass beide Bedingungen erfüllt sein müssen: in den letzten 50 Zügen darf weder eine Figur geschlagen noch ein Bauer gezogen worden sein. Der 50. Zug nach dem letzten Figurenschlag oder Bauernzug muss *abgeschlossen* sein. Wie beim vorhergehenden Punkt muss der Remisantragspruch nicht durch eine eigene Notation nachgewiesen werden. Ansosten gelten zur Reklamation und zum Prüfungsverfahren des Schiedsrichters die Ausführungen zu Punkt 4.1.

### 5. Remis ohne Antrag eines Spielers (Art. 9.6, 9.7)

Diese Remistatbestände ergänzen die in Art. 5.2.1 und 5.2.2 geregelten Remisgründe, die ebenfalls keinen Antrag eines Spielers voraussetzen.

Nach dem Auftreten der Situation, d.h. beim Loslassen der Figur, ist die Partie remis, ähnlich wie beim Patt etc. Daher sind diese Erledigungstatbestände in Art. 6.2.1.1 erwähnt. Es gibt kein Ermessen des Schiedsrichters („... die Partei ist remis ...“).

### 5.1 Fünfmalige Stellungswiederholung (Art. 9.6.1)

Die erstmalige Fassung dieser Regel war höchst unglücklich. Es genügt nunmehr, wenn die Stellung fünfmal, nicht mehr notwendig hintereinander, in gleicher Weise entsteht, wie es in der dreimaligen Stellungswiederholung geregelt ist (→ Art. 9.2 und Punkt 4.2).

### 5.2 75 Züge-Regel (Art. 9.6.2)

Die Regel entspricht der 50 Züge-Regel, nur dass es 75 Züge sein müssen. Der 75. Zug nach dem letzten Figurenschlag oder Bauernzug muss *ausgeführt* sein. (Bis 2017 galt hier, dass er abgeschlossen sein musste.)

## Artikel 10: Punkte

- |  |  |
|--|--|
| 10.1 Außer nach anders lautender Regelung im Turnierreglement gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen Punkt (1), der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen Punkt (0), der remis spielt, einen halben Punkt (1/2) erzielt. | 10.2 Die Gesamtzahl der Punkte eines Spiels kann nicht höher sein als die Höchstzahl an Punkten, die unter normalen Umständen für diese Partie vergeben werden. Die Punkte, die einem einzelnen Spieler vergeben werden, müssen auch unter normalen Umständen erzielbar sein; z.B. ist ein Ergebnis von $\frac{3}{4} : \frac{1}{4}$ nicht erlaubt. |
|--|--|

### Erläuterungen

Andere Wertungen (z.B. Sieg = 3 Punkte) können auch angewandt werden. Jedoch ist für die FIDE-Rating-Auswertung zu berücksichtigen, dass als Punkte nur 1, 0,5 oder 0 berücksichtigt werden dürfen (Tz. 8.5.5 a der *Rating Regulations*, siehe

auch Heft „Wertungen ...“ Punkt 2.4.4), da andernfalls die Berechnung der FIDE-Ratingzahl nicht korrekt funktioniert. Art. 10.2 ist 2017 neu hinzugekommen.

---

## Artikel 11: Das Verhalten der Spieler

- |  |  |
|--|--|
| 11.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.   | elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben.  |
| 11.2.1 Das Turnierareal umfasst den Spielbereich, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.                              | Das Turnierreglement kann jedoch gestatten, dass ein solches Gerät in der Tasche eines Spielers untergebracht/gelagert wird, sofern das Gerät vollständig abgeschaltet ist. Diese Tasche muss gemäß der Weisung des (in Absprache mit dem) Schiedsrichters untergebracht werden. Beiden Spielern ist es verboten, diese Tasche ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu benutzen.   |
| 11.2.2 Der Spielbereich ist der Ort, in dem die Partien eines Wettkampfes gespielt werden.   | 11.3.2.2 Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein solches Gerät im Turnierareal bei sich trägt, ist auf Verlust zu erkennen. Der Gegner gewinnt die Partie.<br>Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen.   |
| 11.2.3 Nur mit Zustimmung des Schiedsrichters darf   | 11.3.3 Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke, anderer Gegenstände oder seines Körpers zu lässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person darf den Spieler untersuchen, wobei der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie der zu Untersuchende haben muss. Verweigert ein Spieler die Erfüllung dieser Pflichten, hat der Schiedsrichter Maßnahmen gemäß Artikel 12.9 zu ergreifen. |
| 11.2.3.1 ein Spieler das Turnierareal verlassen,   |  |
| 11.2.3.2 ein Spieler, der am Zug ist, den Spielbereich verlassen,  |  |
| 11.2.3.3 eine Person, die weder Spieler noch Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten.  |  |
| 11.2.4 Das Turnierreglement kann bestimmen, dass der Gegner des am Zug befindlichen Spielers es dem Schiedsrichter anzeigen muss, wenn er den Spielbereich verlassen will.                         |  |
| 11.3.1 Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, sich irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zunutze zu machen oder auf einem anderen Schachbrett zu analysieren. |  |
| 11.3.2.1 Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein   |  |

## Artikel 11: Das Verhalten der Spieler

11.3.4	Rauchen einschließlich der Benutzung sog. „e-Zigaretten“ ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.	11.8	Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 11.7 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.
11.4	Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.	11.9	Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der Schachregeln verlangen.
11.5	Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von remis oder das Mitbringen einer Geräusquelle in den Turniersaal.	11.10	Sofern das Turnierreglement nichts anderes bestimmt, darf ein Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, auch wenn er das Notationsformular unterzeichnet hat (siehe Art. 8.7).
11.6	Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 11.1 bis 11.5 wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.	11.11	Beide Spieler müssen den Schiedsrichter in Fällen einer notwendigen Partierekonstruktion und bei der Prüfung von Remisanträgen unterstützen.
11.7	Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktzahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.	11.12	Die Überprüfung einer dreimaligen Stellungswiederholung oder des Remisantrags nach der 50-Züge-Regel obliegt den Spielern, allerdings unter Aufsicht des Schiedsrichters.

## Erläuterungen

1.	Allgemeines .....	40	5.	Elektronische Geräte (Art. 11.3.2, 11.3.3) .....	42
2.	Neuerungen 2017 .....	40	5.1	Mitführen des Geräts .....	42
3.	Allgemeine Verhaltensregeln .....	41	5.2	Die Spielerkontrolle .....	42
3.1	Generalklausel (Art. 11.1), grob wettbewerbswidriges Verhalten .....	41	5.3	Folgen .....	43
3.2	Turnierareal, Spielbereich (Art. 11.2) .....	41	6.	Rauchverbot (Art. 11.3.4) .....	43
3.3	Störung des Gegners (Art. 11.5) .....	41	7.	Sanktionsmöglichkeiten (Art. 11.6 bis 8) .....	43
3.4	Weigerung, die Regeln zu befolgen (Art. 11.7) .....	41	8.	Protestmöglichkeit (Art. 11.10) .....	43
3.5	Regelerläuterung (Artikel 11.9) .....	41	9.	Mitwirkungspflichten der Spieler (Art. 11.10, 11.11) .....	43
4.	Nutzen fremder Hilfe (Art. 11.3.1) .....	41			

### 1. Allgemeines

Für das Verhalten der Spieler enthält Art. 11.1 eine Generalklausel, die durch die folgenden Artikel konkretisiert wird. Sofern die Regelung selbst keine Sanktion vorschreibt, gilt für Verstöße gegen eine der Bestimmungen des Art. 11 der Sanktionskatalog des Art. 12.9.

„Handy-Verbots“ eingefügt worden. Klargestellt wurde nun, was im Wortlaut der Regel bisher nicht so deutlich zum Ausdruck gekommen ist, dass auch der Körper eines Spieler durchsucht werden darf.

Ein weiterer Versuch zur Eindämmung von „Betrug“ ist die Einschränkung der Bewegungsmöglichkeit eines Spielers durch Art. 11.2.4.

Das Rauchverbot ist auf sog. „e-Zigaretten“ ausgedehnt worden (Art. 11.3.4).

Art. 11.11 und 11.12 legen Mitwirkungspflichten der Spieler bei bestimmten Überprüfungen fest.

### 2. Neuerungen 2017

In Art. 11.3.2 über den Gebrauch elektronischer Kommunikationsmittel ist vor allem eine schon 2014 geplante und nach dem Beschluss der FIDE *Arbiters Commission* bereits praktizierte Regelung über eine vereinfachte Handhabung des

### 3. Allgemeine Verhaltensregeln

#### 3.1 Generalklausel (Art. 11.1), grob wettbewerbswidriges Verhalten

Die Diskussionen um das sog. „E-Doping“ (→ 5) haben das Augenmerk wieder auf andere Formen regelwidrigen und vor allem wettbewerbsschädigenden Verhaltens gelenkt:

- Partieabsprachen (zB Remisvereinbarungen vor der Partie, vorherige Absprache über das Ergebnis eines Mannschaftswettkampfes),
- Freilassen von Brettern im Mannschaftswettkampf,
- Nichtantritt beim Wettkampf mit entscheidenden Folgen für die Schlusstabelle.

Hier sind vor allem die Verbandspolitik und die Turnierleitung aufgerufen, über die dem Schiedsrichter zustehenden Strafmöglichkeiten (Partieverluste, Ausschluss aus dem Turnier) hinaus strenge Sanktionen vorzusehen.

#### 3.2 Turnierareal, Spielbereich (Art. 11.2)

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

 Zu empfehlen ist, vor Beginn der 1. Runde darauf hinzuweisen, welche Bereiche zum Turnierareal gehören und welche zum engeren Spielbereich.

Für Zuschauer (worunter auch Spieler nach Ende ihrer Partie fallen, Art. 11.5), gilt: Sie dürfen nicht den Spielbereich betreten. Ansonsten ist das Verhalten der Zuschauer in Art. 12.7, 12.8 geregelt.

Mannschaftsführer kommen in den Schachregeln nicht vor und gelten daher als Zuschauer. Zu ihren Pflichten und Beauftragnissen → bei Punkt 4.

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.

Vor allem für hochrangige Turniere, in denen höhere Anforderungen an den Turnierorganisator gestellt werden können, ist Art. 11.2.4 gedacht, der einem auch nicht am Zug befindlichen Spieler den Zugang zu einem vom Schiedsrichter nicht ohne Weiteres überschaubaren Raum verwehren kann.

Unbedingt ausschließen vom Turnierareal sollte man – wenn eine Trennung möglich ist – Bereiche, in denen z.B. Schach-

literatur angeboten wird, eine Kommunikation mit der Außenwelt ohne Einwirkung des Schiedsrichters möglich ist, oder in denen Computer betrieben werden. Zum Turnierareal gehört daher *nicht* der Raum, der von einem Ausrichter gem. Tz. H-2.14 Nr. 4, 5 DSB-TO zur Unterbringung von Mobiltelefonen u.ä. zur Verfügung gestellt wird. Vgl. auch Tz. 5.3.4 Satz 2 der Turnierordnung des Schachbundesliga e.V. für die 1. Schach-Bundesliga. Der Bereich, in dem die für die Live-Übertragung notwendigen Geräte betrieben werden, sollte für Spieler nicht zugänglich sein; jedenfalls darf der dort betriebene Rechner keine Analyse oder Partiebewertung mitlaufen lassen.

#### 3.3 Störung des Gegners (Art. 11.5)

Hierunter fallen Regelwidrigkeiten, für welche die Art. 4 bis 9 keine ausdrücklichen Folgen vorsehen: Zurechtrücken von Figuren, während der Gegner am Zug ist (→ Art. 4.2 und Art. 4 Punkt 4.1 Seite 10), Inanspruchnahme der gegnerischen Mitschrift, ohne am Zug zu sein (→ Artikel 8.5.2 letzter Satz und Art. 8 Punkt 6.3 Seite 33). Ausdrücklich aufgeführt ist das unberechtigte Remisbieten.

Man sollte nicht immer auf eine Beschwerde eines Spielers warten. Spieler beschweren sich oft erst hinterher, weil sie nicht wissen, dass man während der Partie die Hilfe des Schiedsrichters in Anspruch nehmen darf.

Generelle Maßstäbe für die Annahme einer Störung, die zum Eingreifen zwingt, lassen sich nicht aufstellen. Wie bei der „externen“ Störung (siehe unten), ist eher Psychologie als Regelanwendung gefragt.

#### 3.4 Weigerung, die Regeln zu befolgen (Art. 11.7)

„Andauernde“ Weigerung bedeutet einen mehrfachen oder länger andauernden Verstoß trotz Hinweises auf die Regeln, Ermahnung oder Verweis.

#### 3.5 Regelerläuterung (Art. 11.9)

Hier muss der Schiedsrichter darauf achten, nicht die Grenze zur verbotenen Hilfeleistung zu überschreiten!

### 4. Nutzen fremder Hilfe (Art. 11.3.1)

Das Verbot, sich fremde Hilfe zunutze machen (Art. 11.3.1) gilt zB auch für Fragen an Umstehende, die sich auf die konkrete Stellung oder abgelaufene Zeit oder Anzahl gespielster 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 → Punkt 5.

Es ist nicht nur verboten, die eigene, noch laufende Partie zu analysieren, sondern der Spieler darf auch an überhaupt keiner Analyse teilnehmen. 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, z.B. 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 Competition Rules“ vor:

„Alle Gespräche des Mannschaftsführers mit seinen Spielern sollen vermittelst des Schiedsrichters oder in dessen Anwesenheit stattfinden, und zwar in einer dem Schiedsrichter verständlichen Sprache. ... Der Mannschaftsführer soll seine Mannschaft ermutigen, Buchstaben und Geist des Art. 11 der FIDE-Regeln über das Verhalten der Spieler zu folgen. 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 (Brettpunktestand) geben oder ihm auch die allgemeine Einschätzung der anderen Bretter mitteilen;
- einem Mannschaftsspieler auf die Frage, ob er Remis bieten oder annehmen solle, 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 12.7);
- 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);
- einen Spieler darauf hinweisen, dass er am Zug ist. verbindliche Erklärungen zu einer Partie abgeben (z.B.

aufgeben, Remis anbieten, annehmen oder reklamieren); diese Befugnisse stehen alleine den Spielern zu.

### 5. Elektronische Geräte (Art. 11.3.2)

#### 5.1 Mitführen des Geräts

Das Mitschaffen eines elektronischen Kommunikationsgeräts oder eines anderen Geräts, das in der Lage ist, Züge vorzuschlagen, ist schlicht verboten, gleich ob es an- oder (mehr oder weniger vollständig) abgeschaltet ist. Es gibt auch keinen Genehmigungsvorbehalt des Schiedsrichters mehr.

! Von der Regelung des Art. 11.3.2 darf bei durch die FIDE ausgewerteten Turnieren keine Ausnahme gemacht werden, da sonst die Auswertung in Gefahr gerät! (→ Vorwort, Seite 3)

Art. 12.7 verbietet auch den Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für andere Personen im Turnierareal und dem vom Schiedsrichter bestimmten Bereich.

Die FIDE-Schiedsrichterkommission hat schon 2014 empfohlen, das sehr strikte und für die große Mehrzahl der Schachturniere schwer handzuhabende Verbot etwas zu lockern, was nun in Art. 11.3.2.1 auch in die Regeln Eingang gefunden hat: Die Erlaubnis, ein solches Gerät (es betrifft vor allem Mobiltelefone) in den Spielbereich mitzunehmen, wenn auch unter der einschränkenden Bedingung, dass es vollständig abgeschaltet sein muss und in einer vom Spieler getrennten Tasche, die der Spieler während der Partie nicht mit sich herumtragen darf, untergebracht wird. Eine Benutzung der Tasche (nicht des Geräts) ist nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters gestattet.

Ein Diabetes-Messgerät würde zwar auch unter die Regel fallen, ist aber nach Art. 12.2 f) erlaubt.

#### 5.2 Die Spielerkontrolle

Das „oder“ bedeutet nicht, dass der Schiedsrichter sich nur auf einen Durchsuchungsgegenstand beschränken darf. Er kann zB auch Gepäck und Kleidung überprüfen. Die Möglichkeit der Durchsuchung ist nicht dahin eingeschränkt, dass der Schiedsrichter einen „begründeten Verdacht“ haben muss. Die Schiedsrichter-Kommission rät aber dazu, nur bei Vorliegen sonstiger Verdachtsumstände von dieser Ermittlungsmöglichkeit Gebrauch zu machen.

Bei der Erlaubnis, auch den „Körper“ des Spielers durchsuchen zu dürfen, denkt man erschreckt an die Durchsuchung von Körperöffnungen. Allerdings betrifft die zur Klarstellung eingefügte Erlaubnis in erster Linie den Einsatz von Scannern, die auch Metallteile im Körper aufspüren können.

### 5.3 Folgen

Der Verstoß gegen Art. 11.3.1.1 führt grundsätzlich zum Partieverlust. Ob das Gerät läutet oder etwas anderes von sich gibt, ist nach ohne Bedeutung.

Wird auf Verlust erkannt, erhält der Gegner einen Gewinn. Auf die Mattsetzungsmöglichkeit kommt es hier nicht an.

Nur wenn bereits das Turnierreglement, also Turnierordnung oder Turnierausschreibung – ggf. auch eine Information vor Turnierstart –, eine mildere Maßnahme erlaubt, muss nicht auf Partieverlust erkannt werden. Fehlt eine solche vorangekündigte Regelung, muss der Schiedsrichter auf Partieverlust erkennen, wenn das Turnier zur Elo-Wertung eingereicht werden soll.

### 6. Rauchverbot (Art. 11.4)

Zonen, in denen das Rauchen erlaubt ist, gehören zum Turnierareal und sollten vom Schiedsrichter ebenfalls kontrolliert werden. Neu ist die Einbeziehung von „e-Zigaretten“.

### 7. Sanktionsmöglichkeiten (Art. 11.6 bis 8)

→ Art. 12.9. Ergänzend bestimmt Art. 11.8, dass auch beide Spieler bestraft werden können.

Erkennt der Schiedsrichter auf Partieverlust, muss er das Ergebnis des Gegners festlegen. Hierzu hat die Schiedsrichterkommission in den Auslegungsrichtlinien zu Art. 11.7 beschlossen:

„Falls der Schiedsrichter auf Partieverlust erkennt, weil ein Spieler sich andauernd weigert, sich an die Schachregeln zu halten, gewinnt dessen Gegner die Partie, sofern dieser genügend Material hat, um mit einer beliebigen Anzahl von regelmäßigen Zügen Matt zu setzen. Andernfalls ist das Ergebnis des Gegners remis.“

Die Schiedsrichterkommission geht dabei davon aus, dass der Schiedsrichter schon bei der ersten Störung einschreitet, so

dass eine frühere Störung keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf mehr nehmen konnte.

### 8. Protestmöglichkeit (Art. 11.10)

Art. 11.10 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 Turniergerichts vor. Einzelheiten hierüber enthalten die *Competition Rules* der FIDE und die *General Regulations for FIDE Competitions*, Nr. 30 ff.

Die Unterzeichnung des Partiformulars stellt keinen Rechtsmittelverzicht dar. Ein Spieler kann auch trotz Unterschrift, zu deren Leistung er verpflichtet ist, z.B. gegen eine während der Partie getroffene, seiner Meinung nach falsche Schiedsrichterentscheidung Protest erheben.

### 9. Mitwirkungspflichten der Spieler (Art. 11.10, 11.11)

Art. 11.11 betrifft Rekonstruktionen nach Art. 8.5.3 (Feststellung der Zügezahl nach Ende der Zeitnot), 7.5 (Ermittlung der letzten regelgerechten Stellung) und 9.6 (Voraussetzungen der Remisentscheidung des Schiedsrichters, wenn diese angefochten wird). Verweigert ein Spieler trotz Aufforderung durch den Schiedsrichter und entsprechenden Hinweis auf die Folgen die Mitwirkung an einer notwendigen Rekonstruktion, kann dies m.E. wie die Verweigerung des Weiterspielens behandelt werden.

Für die Überprüfung der Voraussetzungen des Remisantrags bestimmt Art. 11.12, dass die Beweislast und damit die Pflicht der Überprüfung die Spieler trifft.

## Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters

- |   |  |
|---|--|
| <p>12.1 Der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der Schachregeln.</p> <p>12.2 Der Schiedsrichter</p> <p>12.2.1 sorgt für faires Spiel,</p> <p>12.2.2 handelt im besten Interesse der Veranstaltung,</p> <p>12.2.3. sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen,</p> <p>12.2.4 sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden,</p> <p>12.2.5 überwacht den Fortgang der Veranstaltung,</p> <p>12.2.6 ergreift besondere Maßnahmen zu Gunsten behinderter Spieler und solcher Spieler, die medizinische Betreuung benötigen,</p> <p>12.2.7 befolgt die <i>Anti-Cheating</i>-Regelungen.</p> <p>12.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.</p> <p>12.4 Der Schiedsrichter kann Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, zum Beispiel wenn mehrere Spieler eine knappe Restbedenkzeit haben.</p> <p>12.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem der Spieler oder auch beiden zusätzliche Bedenkzeit gewähren.</p> <p>12.6 Der Schiedsrichter darf nicht in eine Partie eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der abgeschlossenen 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.</p> | <p>12.7 Wenn jemand eine Regelwidrigkeit beobachtet, darf er nur den Schiedsrichter benachrichtigen. Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauer dürfen sich nicht in eine Partie einmischen. Der Schiedsrichter darf Störer aus dem Turnierareal weisen.</p> <p>12.8 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.</p> <p>12.9 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:</p> <p>12.9.1 eine Verwarnung,</p> <p>12.9.2 das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,</p> <p>12.9.3 das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,</p> <p>12.9.4 eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,</p> <p>12.9.5 eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,</p> <p>12.9.6 den Verlust der Partie für den zu Bestrafenden (Der Schiedsrichter bestimmt auch das Erebnis des Gegners),</p> <p>12.9.7 ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,</p> <p>12.9.8 den Ausschluss von einer oder mehreren Runden,</p> <p>12.9.9 den Ausschluss vom Turnier.</p> |
|---|--|

---

## Erläuterungen

<p>1. Allgemeines ..... 45</p> <p>2. Neuerungen 2017 ..... 45</p> <p>3. Pflichten des Schiedsrichters ..... 45</p> <p>3.1 Die Rolle des Schiedsrichters ..... 45</p> <p>3.2 Sorge für Einhaltung der Schachregeln ..... 45</p> <p>3.3 „Fair play“ und Handeln im besten Interesse des Wettkampfes ..... 46</p> <p>3.4 Sorge für gute Spielbedingungen ..... 46</p> <p>3.5 Maßnahmen zug. behinderter Spieler ..... 46</p> <p>3.6 Die Anti-Cheating-Regelungen ..... 46</p>	<p>3.7 Helfer (Art. 12.4) ..... 47</p> <p>3.8 Nichteingreifen des Schiedsrichters (Art. 12.6) ..... 47</p> <p>4. Verhalten Dritter (Art. 12.7, 12.8) ..... 47</p> <p>5. Bestrafung eines Spielers (Art. 12.3, 12.9) ..... 48</p> <p>5.1 Zu einzelnen Sanktionen ..... 48</p> <p>5.2 Grundsätze für die Verhängung von Sanktionen ..... 48</p> <p>5.3 Zwingende Folgen ..... 48</p>
--	--

---

## 1. Allgemeines

Art. 12 behandelt die Rechte und Pflichten des Schiedsrichters. Die allgemeinen Regeln werden durch eine Fülle in Art. 6 bis 10 und in den Anhängen im einzelnen geregelter Pflichten ergänzt.

Art. 12.7, 12.8 behandeln das Verhalten von Zuschauern und Personen, die nicht unmittelbar an der Schachpartie beteiligt sind.

Art. 12.9 enthält den Strafenkatalog, der dem Schiedsrichter zur Verfügung steht, soweit nicht einzelne Regelungen eine verbindliche Folge vorsehen.

## 2. Neuerungen 2017

Neu eingeführt wurde die Beachtung der *Anti-Cheating*-Regeln durch den Schiedsrichter (Art. 12.2.7) und eine zusätzliche Bestrafungsmöglichkeit (Art. 12.9.8).

## 3. Pflichten des Schiedsrichters

### 3.1 Die Rolle des Schiedsrichters

Trotz der zahlreichen Pflichten soll sich der Schiedsrichter auch über folgende Grundsätze im Klaren sein:

- 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 Einhaltung der Schachregeln (Art. 12.1)

Die allgemein gehaltene Pflichtenzuweisung wird bereits in zahlreichen Einzelregelungen konkretisiert:

- Entscheidung über die Stellung der Schachuhren (Artikel 6.5),
- Start des Turniers bzw. der Partie und Ingangsetzen der Uhren (Art. 6.6),
- Entscheidung bei Verspätung eines Spielers (Art. 6.7),
- Feststellung des Fallens des Blättchens (Art. 6.8) und der sich daraus ergebenden Folgerungen (Art. 6.9),

- Austauschen defekter Schachuhren und Einstellen der Austauschuhren (Art. 6.10),
- Anhalten der Schachuhr bei Unterbrechung einer Partie und deren Fortsetzung (Art. 6.12),
- Einstellen der Uhren bei Rückversetzung einer Partie (Art. 7.1, 7.5),
- Entscheidung bei Regelverstößen (Art. 7),
- Hilfestellung beim Zurechtrücken von Figuren (Art. 7.1),
- Hilfestellung bei Feststellung regelwidriger Züge (Art. 7.1, 7.5),
- Kontrolle der Anzahl abgeschlossener Züge in Zeitnot (vgl. auch Art. 12.3), Feststellung der erreichten Zugzahl bei Ende der Zeitnot, Beaufsichtigung der Ergänzung des Partieformulars, ggf. Rekonstruktion (Art. 8.5, 11.11),
- Entscheidung über Remisreklamationen wegen dreimaliger Stellungswiederholung, nach der 50-Züge-Regel (Art. 9.2 – 9.5, 11.12),
- Remisentscheidungen nach Art. 9.6,
- Entscheidung nach Guidelines III.4 und 5,
- Ergebniserfassung, ggf. Ergebniskorrektur (vgl. Artikel 8.7).

Aus der Gesamtheit dieser Regeln ergibt sich, dass der Schiedsrichter – auch ohne dass dies ausdrücklich in den Regeln niedergelegt ist – die Tatbestände, nach denen gem. Art. 5 eine Partie beendet wird, feststellen muss und dass er 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, fünfmalige Stellungswiederholung, 75 Züge-Regel),
- Feststellung abweichender Stellung bei einem Wettkampf mit einem sehbehinderten Spieler auf gesondertem Brett.

Ausnahmen hiervon im Turnierschach:

- Feststellung 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. Guidelines III ohne entsprechenden Antrag eines Spielers.

Ausnahmen hiervon in *Schnellschach und Blitzschachpartien*:

- Keine Korrektur der fehlerhaften Ausgangsstellung nach zehn Zügen (Anhang A4.1); kein Eingreifen bei regelwidrigen Zügen, wenn der Gegner seinen nächsten Zug

ausgeführt hat *und* der Schiedsrichter nicht zuvor eingegriffen hat, oder bei sofort korrigierten regelwidrigen Stellungen (Anhang A.4.2, A.4.4).

Siehe im Übrigen zum Nichteingreifen des Schiedsrichters Art. 12.6.

Beim Mannschaftswettkampf treffen den Schiedsrichter zusätzliche Verwaltungsaufgaben, welche die Turnierordnung regelt. → Heft „Turnierordnungen“.

### **3.3 „Fair play“ und Handeln im besten Interesse des Wettkampfes (Art. 12.2.1 und 2)**

„Faires“ und „unfaires“ Verhalten sind ein Gegensatzpaar, das sich nicht immer mit „regelkonform“ und „regelwidrig“ deckt. So wird zB gelegentlich das Anhalten der Schachuhr durch einen Spieler, weil der Gegner auf die Toilette muss, als „fair“ bezeichnet, stellt aber grundsätzlich einen Regelverstoß dar. Es kann aber Situationen geben, in denen ein solches Anhalten der Schachuhr sogar geboten sein kann, zB bei Behinderten (Artikel 12.2.6).

Der Spieler, der dem Gegner gestattet, die Partie trotz Überschreitens der Wartezeit aufzunehmen, mag „fair“ handeln; für den Schiedsrichter kein Grund, dies zu akzeptieren. Wo eindeutige Regeln bestehen, haben diese Vorrang. Wo die Regeln dem Schiedsrichter ein Ermessen einräumen, ist ein breiter Raum für den Grundsatz „fairen Spiels“. Faire Spielbedingungen heißt vor allem: für alle gleiche Spielbedingungen. Was dem einen Spieler verboten wird, kann dem anderen nicht erlaubt sein.

Unfair ist eine Ergebnismanipulation außerhalb der Spezialregelungen des Art. 11.3. → Art. 11 Punkt 3.1 Seite 41.

### **3.4 Sorge für gute Spielbedingungen (Art. 12.2.2 und 3, 12.5)**

Was alle zu „guten Spielbedingungen“ gehört und worauf – neben dem Organisator oder Ausrichter – auch der Schiedsrichter ein Auge werfen muss, ist im Einzelnen in Heft „Turnierverwaltung“ aufgeführt.

### **3.5 Maßnahmen zug. behinderter Spieler (Art. 12.2 f, Guidelines, Anhang D)**

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

Die Richtlinien für den Umgang mit behinderten Spielern sind für „FIDE Events“ maßgeblich, sollten 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 behinderte 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 sehbehindeter Spieler sie lesen kann; nötigenfalls müssen sie ihm vorgelesen werden.

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

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,

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.

### **3.6 Die Anti Cheating-Regelungen (Art. 12.2.7)**

Die „Anti Cheating Guidelines“ oder „Anti Cheating Rules“ sind Richtlinien, die im Laufe des Jahres 2014 durch das

„Anti Cheating Committee“ (ACC, inzwischen zur Kommission hochgestuft) erlassen worden sind. Das ist ein nach dem Fall *Feller* (Olympische Spiele 2010) und anderen prominenten „Betrugs“fällen vom FIDE Präsidium eingesetztes Gremium unter der Leitung des FIDE-Vizepräsidenten *Israel Gelfer*, dem auch DSB-Vizepräsident *Klaus Deventer* angehört.

Inhalt der sehr wortreichen Richtlinie, in manchen Bereichen mit heißer Nadel gestrickt, ist im Wesentlichen:

- Mittel zur Verhinderung von Betrug,
- drei Schutzstufen („*levels of protection*“), abgestuft je nach Bedeutung des Turniers,
- Empfehlungen für die Schiedsrichter sowohl was die Verhinderung von Betrug betrifft wie auch die Aufklärung.
- Verfahrensregeln bei Betrugsverdacht.

Als „Standard-Schutzmittel“ werden aufgeführt:

- Hinweis an die Spieler auf die *Anti-Cheating*-Regeln.
- Klare Abgrenzung des Spielbereichs und des Bereichs, in dem sich Zuschauer bewegen, um einen Kontakt zwischen den beiden Personenkreisen möglichst zu vermeiden. Der Schiedsrichter darf keinen Gebrauch eines Schachprogramms im Turnierareal dulden.
- Alle Partien, die mit dem Erwerb einer Titelnorm im Zusammenhang stehen, werden im PGN-Format an die FIDE geschickt, damit diese sie mittels *Screening* auf Übereinstimmung mit Computerprogrammen prüfen kann.

Ein Schiedsrichter sollte erkennen, ob Verhaltensweisen oder bestimmte Geräte mit einem Betrug im Zusammenhang stehen. Dazu gehören:

- Häufiges Verlassen des Spielbereichs,
- Kontakte mit anderen Personen: Mit-Spieler, Mannschaftsführer, Zuschauer. Spieler, die häufig den Spielbereich verlassen, sollen – diskret – kontrolliert werden, ob sie Kontakt mit anderen Spielern, Zuschauern oder anderen Personen haben.
- Der Schiedsrichter soll auf Gespräche zwischen Spielern untereinander oder zwischen diesen und Außenstehenden achten, oder darauf, ob sie per Signale signalisieren.
- Geht ein Spieler häufig auf die Toilette, sollte der Schiedsrichter geeignete Maßnahmen treffen, um die Gründe hierfür herauszubekommen.

Anlass für Maßnahmen kann vor allem sein, wenn ein Spieler während der Partie das Turnierareal verlassen hat. Der Schiedsrichter sollte berücksichtigen, dass ein elektronisches Gerät irgendwo in oder in der Nähe des Turnierareals ver-

steckt werden kann, oder vor Partieende einem Außenstehenden übergeben werden kann. Es kann sich auch empfehlen, einen Schiedsrichter nur zur Beobachtung verdächtigen Verhaltens hinzuzuziehen.

Das ACC stellt eigene Ermittlungen an und wird auf Grund von Anzeigen tätig. Damit das Komitee nicht mit jedem möglichen Verdacht überschwemmt wird, ist das Anzeigeverfahren formalisiert worden. Die Guidelines kennen:

- „*In-tournament complaints*“,
- „*Post-tournament complaints*“.

Dafür gibt es eigene Formulare, die auf der FIDE-Webseite zur Verfügung gestellt werden.

### 3.7 Helfer (Art. 12.4)

Dass der Schiedsrichter speziell in Zeitnot sich eines oder mehrerer Helfer bedienen darf, war aber bisher schon selbstverständlich und ist schon in Art. 8.5.2, 3 erwähnt. Ein solcher Helfer hat vor allem das Recht, auf ein gefallenes Blättchen hinzuweisen. Für die Erfordernisse des Art. 6.9 gilt dessen Beobachtung (vgl. oben Art. 6.9 Punkt 8.2 Seite 23).

### 3.8 Nichteingreifen des Schiedsrichters (Art. 12.6)

Zur Verpflichtung zum Eingreifen bei notwendigen Feststellungen oder Regelwidrigkeiten, aber auch zu Ausnahmen hiervon, → Punkt 3.2.

Für Uhrenbedienung: Einzelheiten hierzu → Art. 6 Punkt 7.1 Seite 21.

## 4. Verhalten Dritter (Art. 12.7, 12.8)

*Zuschauer* sind alle Personen außer den Spielern mit laufender Partie (vgl. Art. 11.5), den Schiedsrichtern und den Helfern von Schiedsrichtern oder Spielern. Auch die *Mannschaftsführer* sind „Zuschauer“. Zur Rolle des Mannschaftsführers → Art. 11.3.1 und Art. 11 Punkt 4 Seite 41).

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. 12.3, 12.9)

### 5.1 Zu einzelnen Sanktionen

- Mündliche Hinweise ohne konkrete Folgen (Art. 12.9.1):

Die FIDE-Regeln kennen nur die Verwarnung (*warning*). Tz. A-13.1.1 DSB-Turnierordnung kennt die Ermahnung, die Verwarnung und den Verweis. Die Ermahnung hat noch keinen förmlichen Charakter; sie ist eher ein Regelhinweis. Die Verwarnung ist eine förmliche Rüge und muss in den Spielbericht eingetragen werden. Der Verweis ist die Vorstufe einer ernsthafteren Folge, insbesondere eines Partieverlustes bei nochmaligen Verstoß. Sonderfall: Art. 7.5.4.

- Zeitstrafen (Art. 12.9.2 und 3)



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

Der Partieverlust (Art. 12.9.6) ist schweren oder wiederholten Verstößen vorbehalten. Maßstab können Art. 7.5.4, 7.7.2 und 7.8.2 sein, wonach schon die zweite Regelwidrigkeit den Partieverlust nach sich zieht. Ähnlich kann man z.B. bei wiederholtem Verstoß gegen die Schreibpflicht trotz Hinweises und Verwarnung mit Verlustandrohung vorgehen.

Zu den Regeln, die zwingend den Partieverlust vorsehen  
→ Punkt 5.3.

In der Regel erhält der Gegner den Gewinn zugesprochen. Entsprechend der Regelung in Art. 7.5.5 kann man dem Gegner nur Remis geben, wenn er mit keiner erdenklichen Folge von Zügen mehr matt setzen 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 zugilligt werden. Siehe hierzu aber die Auslegungsrichtlinien der Schiedsrichter-Kommission zu Art. 11.7 (oben Art. 11 Punkt 7 Seite 41).

Während Art. 12.9.6 eine noch laufende Partie betrifft, beziehen sich Art. 12.9.4 und 5 (Kürzung und Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person oder des Gegners) auf eine einzelne beendete Partie.

- Geldbuße (Art. 12.9.7)

Dies muss „im Voraus festgelegt“ sein, also schon im Turnierreglement verankert sein.

- Ausschluss von einzelnen Runden (Art. 12.9.8)

Gegenüber dem Ausschluss vom Turnier ist es das mildere Mittel und daher auch nach bisheriger Regelung möglich gewesen.

- Ausschluss vom Turnier (Art. 12.9.9).

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. → Tz. A-13.1.1 h DSB-TO.

### 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 anzuwendende Mittel. Der Schiedsrichter sollte bedenken, dass die Mehrzahl der Verstöße nicht aus Vorsatz geschieht, sondern weil der Spieler entweder nicht über dataillierte Regelkenntnisse verfügt, oder weil er sich in einer ungewohnten Drucksituation (z.B. Zeitnot) befindet.

Ausdrücklich auf die Bestrafungsmöglichkeiten des Art. 12.9 verweisen folgende Regeln:

- unangemessene Bedienung der Schachuhr (Art. 6.2.4),
- Anhalten der Schachuhr durch einen Spieler ohne triftigen Grund (Art. 6.11.4),
- Verschieben (oder Umwerfen) von Figuren (Art. 7.4.3),
- Verstöße gegen das Verhalten von Spielern nach Art. 11.1 bis 11.5 (Art. 11.6).

Die Strafbestimmungen sind „Kann“-Bestimmungen. Verschulden ist nicht erforderlich; jedoch ist der Grundsatz der Verhältnismäßigkeit zu beachten. Das bedeutet, dass sich der Schiedsrichter Gedanken darüber machen muss, wie schwer der Verstoß im Vergleich zu anderen ähnlichen Verstößen wiegt, ob er näher beim denkbar schlimmsten oder beim denkbar harmlosen Fall liegt; sodann muss er innerhalb des ihm zur Verfügung gestellten Rahmens die ihm angemessen erscheinende Höhe finden. Diese Abwägung kann der Schiedsrichter nicht auf das Beschwerdeverfahren abschieben.

### 5.3 Zwingende Folgen

*Zeitungsschriften* für den Gegner sind in den nachfolgenden Fällen ausdrücklich und zwingend vorgesehen. In diesen Fällen sind keine Erwägungen über die Verhältnismäßigkeit

## Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters

---

anzustellen. Es handelt sich nicht um Strafen im eigentlichen Sinn (→ Art. 7 Punkt 4.3 Seite 27).

- Zeitgutschrift von zwei Minuten (eine Minute im Blitzschach, Anhang B.2) für den Gegner, wenn der Spieler einen regelwidrigen Zug abgeschlossen hat, bei der Zugausführung zwei Hände gebraucht hat, oder die Uhr gedrückt, ohne zuvor einen Zug ausgeführt zu haben (Art. 7.5.5)
- Zeitgutschrift von 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 Anhang G ablehnt oder die Entscheidung aufschiebt.

*Partieverlust* ist in folgenden Fällen ausdrücklich und zwingend vorgesehen:

- Verspätetes Erscheinen am Brett gem. Art. 6.7.1, sofern der Schiedsrichter nicht anders entscheidet (nur mit gutem Grund, → Art. 6 Pkt. 6.3 Seite 19),
- Zweiter Verstoß beim Abschluss eines regelwidrigen Zuges, Ziehen mit zwei Händen entgegen Art. 4.1 oder Drücken der Uhr ohne vorherige Zugausführung (Art. 7.5.5),
- Mitführen eines elektronischen Kommunikationsmittels unter Verstoß gegen Art. 11.3.2, falls das Turnierreglement keine geringere Strafe vorsieht.
- Rechtzeitige Rüge eines regelwidrigen Zuges im Schnell- und Blitzschach oder rechtzeitiges Beobachten oder Eingreifen des Schiedsrichters (Anhang A.4.2, B.4).

Entsprechendes gilt für das „0–0“, wenn ein Partieergebnis vorher abgesprochen worden ist. Denn eine Partie, die kein Wettkampf war, sondern das Ergebnis einer vorher gehenden Absprache, ist zu behandeln wie eine nicht gespielte Partie.

---

## Anhang A Schnellschach

- |  |  |
|--|--|
| <p>A.1 Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten je Spieler abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.</p> <p>A.2 Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen, verlieren aber nicht das Recht, einen Anspruch geltend zu machen, der üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Ein Spieler kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten.</p> <p>A.3 Die Turnierschachregeln gelten, wenn</p> <p>A.3.1 ein Schiedsrichter höchstens drei Spiele überwacht und</p> <p>A.3.2 jedes Spiel durch einen Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, elektronisch aufgezeichnet wird.</p> <p>A.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünf Mal fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.</p> <p>A.4 Andernfalls gilt folgendes:</p> <p>A.4.1 Sobald jeder Spieler ab der Ausgangsstellung aus zehn Zügen abgeschlossen hat,</p> <p>A.4.1 dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr mehr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan würde hierdurch erheblich gestört oder der Schiedsrichter entscheidet anders,</p> | <p>A.4.1.2 darf eine fehlerhafte Figurenaufstellung oder Brettausrichtung nicht mehr beanstandet werden. Im Falle einer fehlerhaften Ausgangsstellung des Königs ist die Rochade unzulässig. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung eines Turms ist die Rochade mit diesem Turm unzulässig.</p> <p>A.4.2 Wenn der Schiedsrichter einen Fall gemäß Art. 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 beobachtet, muss er nach Art. 7.5.5 verfahren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner den Gewinn reklamieren, vorausgesetzt er hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Gegner nicht Reklamiert und der Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat der Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht korrigiert werden, es sei denn die Spieler einigen sich hierauf ohne Anrufung des Schiedsrichters.</p> <p>A.4.3 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, kann der Antragsteller beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Das Ergebnis ist jedoch remis, wenn der reklamierende Spieler aus dieser Stellung heraus mit keiner Folge regelgemäßer Züge matt setzen kann.</p> <p>A.4.4 Beobachtet der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt er die Partie remis.</p> <p>A.4.5 Der Schiedsrichter muss auf ein gefallenes Blättchen hinweisen, wenn er dies beobachtet.</p> <p>A.5 Das Turnierreglement bestimmt, welche der Artikel A3 oder A4 für das gesamte Turnier gilt.</p> |
|--|--|

## Anhang B: Blitzschach

- |  |   |
|--|---|
| <p>B.1 Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von höchstens 10 Minuten abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge höchstens 10 Minuten beträgt.</p> <p>B.2 Die in Art. 7 und 9 der Turnierschachregeln aufgeführten Zeitstrafen beträgt eine anstatt zwei Minuten.</p> <p>B.3.1 Die Turnierschachregeln gelten, wenn</p> <p>B.3.1.1 ein Schiedsrichter eine Partie überwacht und</p> | <p>B.3.1.2 jede Partie durch einen Schiedsrichter oder einen Helfer und, wenn möglich, elektronisch aufgezeichnet wird.</p> <p>B.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.</p> <p>B.4 Andernfalls gelten die Schnellschachregeln gem. Anhang A.2 und A.4.</p> <p>B.5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel B.3 oder B.4 für das gesamte Turnier gilt.</p> |
|--|---|
- 

## Erläuterungen

### 1. Allgemeines

Im *Schnellschach* und im *Blitzschach* gibt es nur eine Zeitperiode, die sich durch die in Anhang A.1 und B.1 definierte Länge unterscheidet:

- Schnellschach: zwischen 10 und 60 Minuten,
- Blitzschach: bis zu 10 Minuten,

jeweils als gesamte Bedenkzeit, wenn im Endspurtmodus gespielt wird, oder Gesamtbedenkzeit bei Ausführung von 60 Zügen, wenn mit einer Zeitzugabe pro Zug gespielt wird, zB im Fischer-Modus. Bindend sind die Zeitgrenzen, wenn das Turnier zur Auswertung für das besondere Schnellschach- oder Blitzschach-Rating der FIDE gemeldet werden soll. Für andere Turniere sind es Empfehlungen. In der Turnierausschreibung sollte immer klar gestellt werden, nach welchem Modus gespielt wird.

Zu den anwendbaren Regeln ist als Grundsatz zu merken: Es gelten fast ausnahmslos die normalen Schachregeln, außer der Notationspflicht (A2), also die Artikel 1 bis 7 und 9 bis 12. Sodann wird bezüglich der Geltung weiterer Ausnahmen von den Turnierschachregeln danach unterschieden,

- ob die Partien unter angemessener Überwachung stehen: dann gelten ausnahmehaft alle Regeln außer der Schreibpflicht, oder

- ob – wie zumeist der Fall – keine angemessene Überwachung besteht: dann gelten im Schnellschach und im Blitzschach die Ausnahmen des Art. A.4.

Ob die allgemeinen Regeln (bei angemessener Überwachung) oder die besonderen Schnellschachregeln des Art. A.4 bzw. Blitzschachregeln des Art. B.4 in Verbindung Art. A.4 gelten, muss im Turnierreglement im Voraus festgelegt werden (Tz. A5)

Diese Regelung ist geschaffen worden für Turniere, die im Tiebreak durch Schnell- oder Blitzschachpartien entschieden werden sollen.

Wenn das Turnierreglement keine Regelung vorsieht, dann ist meist auf Grund des Verhältnisses der Anzahl der Schiedsrichter zur Teilnehmerzahl und der fehlenden Aufzeichnung klar, dass Art. B.3 und A.3 nicht gelten können.

### 2. Neuerungen 2018

Hat die 2014 in Kraft getretene Regeländerung viele Sonderregeln für Schnell- und Blitzschach beseitigt, wurde dies mit der am 01.01.2018 in Kraft getretenen Regeländerung noch weiter fortgeführt: Vorbei mit der lieb gewordenen Gewohnheit, dass im Blitzschach – seit 2014 auch im Schnellschach – bereits der erste regelwidrige Zug verliert. Anhang A.4.2 verweist jetzt auf Art. 7.5.5. Geblieben ist das

Erfordernis rechtzeitiger Reklamation des Gengers oder Eingreifens des Schiedsrichters. Gestrichen wurde auch in Anh. A.4.3, dass derjenige, der einen Gewinn durch Zeitüberschreitung reklamiert, noch Restbedenkzeit haben muss. In A.5 wurde das „kann“ zur Klarstellung in eine „muss“ abgeändert.

### 3. Besondere Regeln

#### 3.1 Fehler bei Spielbeginn (Art. A.4.1)

Es gilt die allgemeine Regel der Art. 6.10.2 oder 7.2, allerdings mit der Maßgabe, dass nach beiderseitigem Abschluss von 10 Zügen keine Korrektur mehr möglich ist. Bei falscher Uhreneinstellung kann der Schiedsrichter auch anders entscheiden. Das ist denkbar, wenn eine Uhr überhaupt nicht auf die neue Bedenkzeit umgestellt wäre, ein Spieler also zB eine Stunde anstatt wenige Minuten hat.

Züge aus einer falschen Ausgangsstellung sind keine regelwidrigen Züge. ZB ist Sc1-d3, wenn der Springer bei Spielbeginn auf c1 stand, dem Art. 3.6 entsprechend. Die Rochade hingegen ist bei fehlerhafter Ausgangsstellung des Königs regelwidrig (Art. A4.1.2 Satz 2).

#### 3.2 Regelwidrige Züge(Art. A.4.2)

Es gilt Anhang 7.5. Den regelwidrigen Zügen im Sinn des Art. 3.10.1 sind somit das Drücken der Uhr ohne vorhergehenden Zug (Art. 7.5.3) und das Ziehen mit zwei Händen (Art. 7.5.4) gleichgestellt. Der ersten Verstoß führt zu einer Zeitstrafe, die im Blitzschach auf eine Minuten reduziert ist (Anh. B.2); erst der zweite Verstoß führt zum Partieverlust oder ggf. zum remis bei fehlender Mattsetzungsmöglichkeit des Gegners.

 Was Spieler häufig nicht wissen oder übersehen: Der Gewinn wegen regelwidrigen Zuges des Gegners darf erst reklamiert werden, wenn der Gegner seinen Zug *abgeschlossen* hat (→ Art. 6 Pkt. 7.3 Seite 23). Hat der Gegner seine Uhr noch nicht gedrückt, darf er den regelwidrigen Zug nach allgemeiner Regel korrigieren (→ Art. 4 Punkt 4.1 Seite 10).

Aus Satz 3 des Anh. A.4.2 ergibt sich, dass der Schiedsrichter rechtzeitig *eingegriffen* haben muss; rechtzeitige Beobachtung der Regelwidrigkeit genügt nicht.

Zwei besondere Unsitten sind die *unvollständige Umwandlung eines Bauern* und das *Schlagen des Königs*. Diese sind auch im Schnell- und Blitzschach regelwidrig mit der Folge des Partieverlustes bei rechtzeitiger Rügt durch den Gegner oder rechtzeitigem Eingreifen des Schiedsrichters.



Ich empfele 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.

#### 3.3 Regelwidrige Stellung

Die Regelwidrige Stellung ist in Art. 3.10.3 definiert. Art. 4.4 behandelt zwei Sonderfälle regelwidriger Stellungen, die jedenfalls nicht im unmittelbar vorhergehenden Zug entstanden sind.,

Zu dem Fall, dass beide Könige im Schach stehen, zähle ich auch den Fall, dass beide Könige auf unmittelbar benachbarten Feldern stehen.



Was Spieler häufig nicht wissen oder übersehen: Der Gewinn wegen regelwidrigen Zuges des Gegners darf erst reklamiert werden, wenn der Gegner seinen Zug *abgeschlossen* hat (→ Art. 6 Pkt. 7.3 Seite 21). Hat der Gegner seine Uhr noch nicht gedrückt, darf er den regelwidrigen Zug nach allgemeiner Regel korrigieren (→ Art. 4 Punkt 4.1 Seite 10).

#### 3.4 Blättchenfall

Es gilt die allgemeine Regel des Art. 6.8, dass das Fallblättchen als gefallen gilt, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet (bestätigt in Anh. A.4.5) oder der Spieler dies reklamiert. In der offiziellen deutschen Übersetzung steht noch, dass der Spieler, der den Gewinn reklamieren will, die beide Uhren anhalten *muss*. Tatsächlich steht im Original hier „*may*“ (A.4.3).

Ein Gewinn durch Zeitüberschreitung kann nicht mit Erfolg reklamiert werden, wenn der letzte, vom Spieler vor dem Blättchenfall des Gegners ausgeführt Zug gegen Art. 3 oder 4 verstoßen hat. Hier gilt der Rechtsgedanke des Art. 5, wonach man nicht durch einen regelwidrigen oder gegen die Berührungsgeföhrt-Regel verstoßenden Zug matt setzen kann.

#### 3.5 Remisanspruch wegen fehlender Gewinnmöglichkeit

Der Remisanspruch wegen fehlender Gewinnmöglichkeit mit „normalen Mitteln“ gem. *Guidelines III* (früher Anhang G und der ehemalige Art. 10.2) ist auf Schnellschachpartien (ohne Inkrement) anwendbar, nicht jedoch auf Blitzpartien (*Guidelines III.2.2*).

## Richtlinien III: Partien ohne Zeitinkrement. Endspurphase

- |  |   |
|--|---|
| <p>III.1 Die „Endspurphase“ ist die Phase in einer Partie, in welcher alle (verbleibenden) Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.</p> <p>III.2 Die nachfolgenden Richtlinien betreffen die letzte Zeitperiode einschließlich der Endspurphase. Sie werden nur in Turnieren angewandt, für die dies im Voraus angekündigt wurde.</p> <p>III.2.2 Diese Richtlinien gelten nur für Turnierschach und Schnellschach ohne Zeitinkrement und nicht für Blitzschach.</p> <p>III.3.1 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst,</p> <p>III.3.1.1 wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode außer der letzten geschieht;</p> <p>III.3.1.2 ist die Partie remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in welcher alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.</p> <p>III.4 Wenn der Spieler, der am Zuge ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass ein Zeitinkrement von fünf Sekunden für beide Spieler eingeführt wird. Dies gilt zugleich als Remisantrag. Wird dies abgelehnt und der Schiedsrichter stimmt dem Antrag zu, sind die Uhren entsprechend mit der Zusatzbedenkzeit einzustellen; dem Gegner wird eine Zeitgutschrift von zwei Minuten gegeben und die Partie wird fortgesetzt.</p> <p>III.5 Wenn G4 keine Anwendung findet und der Spieler, der am Zuge ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er remis beantragen, bevor sein Fallblättchen gefallen ist. Er ruft den Schiedsrichter herbei und darf die Uhren anhalten (siehe Artikel 6.11.2). Er kann seinen Anspruch damit begründen, dass der Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen könne und/oder dass sein Gegner keine Anstrengungen unternehme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.</p> <p>III.5.1 Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass der Gegner die Partie mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen</p> | <p>Mitteln zu gewinnen, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.</p> <p>III.5.2 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 eines der beiden Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass der Gegner des Spielers, dessen Blättchen gefallen ist, die Endstellung mit normalen Mitteln überhaupt nicht gewinnen kann, oder dass dieser keine genügenden Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.</p> <p>III.5.3 Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.</p> <p>III.6 Wenn das Turnier nicht durch einen Schiedsrichter überwacht wird, gilt folgendes:</p> <p>III.6.1 Ein Spieler darf zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, remis beantragen. Dies beendet die Partie. Er kann seinen Antrag damit begründen, dass</p> <p>III.6.1.1 sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen könne, oder</p> <p>III.6.1.2 sein Gegner keine Versuche unternommen habe, mit normalen Mitteln zu gewinnen.</p> <p>Im Fall III.6.1.1 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen.</p> <p>Im Fall III.6.1.2 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein komplett ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Endstellung.</p> <p>III.6.2 Der Antrag wird einem dafür bestimmten Schiedsrichter übergeben.</p> |
|--|---|
-

## Erläuterungen

1. Allgemeines .....	54	5. Die Entscheidung des Schiedsrichters .....	55
2. Die formalen Voraussetzungen .....	54	6. Die „normalen Mittel“ zum Gewinn .....	56
3. Der Antrag nach III.4 .....	54	7. Endspurphase ohne Schiedsrichter (III.6) .....	56
4. Die Remisreklamation nach III.5 .....	54		

### 1. Allgemeines

Für wie unwichtig die FIDE die „Endspurphase“ nach dem weiteren Vordringen des Fischer- und Aufschubmodus hält, zeigt die Wanderung des ursprünglichen Art. 10 zunächst 2014 in die Anhänge und schließlich noch in bloße „Richtlinien“ (*Guidelines*). Ziff. III.2.2 hat auch den Streit beendet, was gelten soll, wenn das Turnierreglement keine Regelung über die Geltung dieses Abschnitts enthält.

Wie bisher ist die Regelung nur im Standard- oder Turnierschachschach und im *Schnellschach* anwendbar, wenn kein Inkrement pro Zug hinzugefügt wird, keinesfalls im *Blitzschach* (III.2.1).

Neu ist, dass der bisherige Art. 6.10 hier eingefügt wurde – auch ein Zeichen für das allmähliche Verschwinden mechanischer Uhren aus dem Verbandsturnierleben (→ Art. 6 Punkt 8.3 Seite 24). Ansonsten sind die Ziff. III.4 bis 6 identisch mit dem bisher geltenden Anh. G.4 bis 6.

### 2. Die formalen Voraussetzungen

Der zulässige Antrag des Spielers setzt voraus, dass

- es sich um eine Partie im Endspurmodus handelt,
- dass der Antragsteller am Zug ist,
- !** Der Spieler ist am Zug, solange er seinen Zug noch nicht ausgeführt hat; → Art. 4. Eine dem Art. 9.4 entsprechende Regelung, wonach schon die Berührung einer Figur zum Verlust des Reklamationsrechts führt, kennt Anh. G nicht.
- dass der Antragsteller weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat,
- dass der Spieler eindeutig einen Antrag an den Schiedsrichter stellt.

Der Antrag gilt zunächst als Remisangebot an den Gegner; wohl auch dann, wenn der Spieler bei Antragstellung noch mehr als zwei Minuten auf der Uhr hat.

### 3. Der Antrag nach III.4

Akzeptiert der Gegner das Remis nicht, dann hat der Schiedsrichter – bei zulässigem Antrag (s. o.) und nach Anhalten der Schachuhr – gem. Satz 3 zwei Möglichkeiten:

- Er stellt die Uhr entsprechend Satz 3 ein.
- Er lehnt den Antrag ab, wenn die Umstellung der Uhr nicht möglich ist (zB bei einer Analoguhr).

Die einstellbaren Zeiten („Fischer-Modus“ oder „Aufschub-Modus“) sind in Art. 6 Punkt 4 Seite 18 beschrieben.

Ziff. III.4 stellt keine weiteren materiellen Voraussetzungen für den Antrag auf, insbes. nicht die erst in Ziff. III.5 näher beschriebenen Voraussetzungen über die Möglichkeit des Partiegewinns. Der Schiedsrichter kann m.E. den Anspruch nicht mit der Begründung ablehnen, dass er sich außerstande sehe, die Uhr einzustellen. Dagegen sehe ich es als Ablehnungsgrund an, wenn ein Spieler in eindeutiger Verluststellung nur der drohenden Niederlage wegen Zeitüberschreitung entgehen will.

### 4. Die Remisreklamation nach III.5

Die Reklamation nach Ziff. III.5 steht selbständig neben derjenigen nach Ziff. III.4. Lehnt der Schiedsrichter den Antrag nach Ziff. III.4 ab, steht es dem Spieler frei, nach Ziff. III.5 zu reklamieren. Umgekehrt kann m.E. der Spieler einen Antrag nach Ziff. III.4 stellen, wenn der Schiedsrichter die Reklamation nach Ziff. III.5 zurückgewiesen hat, nicht aber, wenn der Schiedsrichter die Entscheidung aufgeschoben hat.

Zu den formalen Voraussetzungen einer gültigen Remisreklamation → Punkt 3.

Die Remisreklamation setzt nicht voraus, dass der Spieler die Schachuhr anhalten muss; er *darf* 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.



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. 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 begehr wird. Solche Verhaltensweisen können auch eine unangenehme 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.

## 5. Die Entscheidung des Schiedsrichters

Fehlt eine der formellen Voraussetzungen (→ Punkt 2), lehnt der Schiedsrichter den Antrag ab und gibt dem Gegner eine Zeitgutschrift von zwei Minuten (Ziff. III.5.3).

Sind die formellen Voraussetzungen erfüllt muss der Schiedsrichter spätestens jetzt die Uhr anhalten, um die sachlichen Voraussetzungen des Remisanspruchs zu prüfen. Zu den „Anstrengungen“ und den „normalen Mitteln“ → Punkt 7.

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

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



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



Die zweite Variante soll 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 der Gegner bisher ausreichende Gewinnanstrengungen unternommen hat oder die Partie für den Gegner mit normalen Mitteln zu gewinnen ist: In diesem Fall weist er den Remisantrag

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. Besser ist es meist, bis zum Blättchenfall zuzuwarten; es läuft nichts davon. Siehe hierzu auch die Auslegungsrichtlinien der Schiedsrichterkommission zu RL III.5.2.

- 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 Anh. Ziff. III.5 nicht dadurch verloren, dass er zwischenzeitlich wegen regelwidrigen Zuges des Gegners oder aus einem anderen Grund eine Zeitgutschrift erhält und deshalb seine Restbedenkzeit mehr als zwei Minuten ist.

## 6. Die „normalen Mittel“ zum Gewinn

Die FIDE-Regeln definieren im 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 Ziff. III.5 hat nicht den Zweck, den (material- undstellungsmäßig) 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 Gegner es trotz des Materialübergewichts verabsäumt (oder nicht schafft), den Bauern einfach zu schlagen, um das Remis sicherzustellen. Ein Spieler mit K+S (oder K+L) kann bei ungenauem Spiel von K+T matt gesetzt werden. Auch der Spieler mit K+T gegen K+T+B kann nicht mit Erfolg remis reklamieren, sondern 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.

„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 vorgerückt 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.

## 7. Endspurphase ohne Schiedsrichter (Ziff. III.6)

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

Die materiellen Voraussetzungen des Remisanspruchs der Ziff. III.6 entsprechen denen der Ziff. III.5.

Ziff. III.6 unterscheidet sich von Ziff. III.5 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 Remianspruchs gegeben sind (dann Remis) oder nicht (dann Partieverlust für den reklamierenden Spieler).

Unklar ist, was eine Protestinstanz entscheiden soll, wenn sie auf die, nunmehr gegebene Möglichkeit der Anfechtung, zum Ergebnis gelangt, dass ein Schiedsrichter die Partie zu Unrecht remis gegeben hat.

Der reklamierende Spieler muss keine Notation abgeben, die vor Partieabbruch erstellt worden ist. Er darf auch eine Notation abgeben, die er erst nach Partieabbruch komplettiert hat.

## Stichwortverzeichnis

50 Züge-Regel.....	35	Grundsätze.....	48
Geltendmachung.....	35	Verhalten der Spieler.....	40
Verfahren.....	37	Verhältnismäßigkeit.....	48
Zeitungsschrift.....	35	Weigerung eines Spielers.....	40
50 Züge-Regel.....	38	Blättchenfall.....	23
Allgemein.....	38	Blitzschach.....	24
Abschluss des Zuges.....	17, 21	Feststellung.....	23
am Zug.....	4	Schiedsrichter.....	45
Analysieren.....	39, 42	Schnellschach, Blitzschach.....	24, 52
Anfangsstellung.....	5	Blitzschach, Schnellschach.....	50 ff.
Angreifen.....	6	Schiedsrichter.....	45
König.....	6f.	Blättchenfall.....	52
Anhalten der Schachuhr.....	8, 18, 23	Falsche Aufstellung.....	50, 52
Anzeigen im Turnierbereich.....	18	Regelwidrigkeit.....	29, 50, 52
Assistent.....	21	Schiedsrichter.....	45
Schachuhr.....	9, 17	Zeitüberschreitung.....	50
Sehbehinderter Spieler.....	46	Bronstein-Modus.....	19
Aufgabe.....	13f.	Dame, Anfangsstellung.....	5
Aufschub-Modus.....	17, 19	Diagonale.....	5
Ausführung der Züge.....	9, 12	Dreimalige Stellungswiederholung.....	35, 38
Bauernumwandlung.....	6, 8	Geltendmachung.....	35
Schlagen.....	9	Partie.....	35
Sehbehinderte Spieler.....	10	Verfahren.....	37
Auskunft des Schiedsrichters.....	41	Zeitungsschrift.....	35, 49
Ausschluss vom Turnier .....	48	Durchsuchung d. Spielers.....	39, 42
Bauer.....		Elektronische Geräte.....	42
Anfangsstellung.....	5	Elektronische Kommunikationsmittel.....	
Schlagen.....	6	1. Schach-Bundesliga.....	41
Umwandlung.....	8	2. Schach-Bundesliga.....	41
Bauernumwandlung.....	8	Zuschauer.....	44
Berührt - geführt.....	9	Ende der Partie.....	13, 23
Bedenkzeiten.....	17, 19	Partieformular.....	30
Beendigung der Partie.....	13	Endspurmodus.....	19
Beginn der Partie.....	4, 20	Endspurphase.....	53
Schiedsrichter.....	45	Normale Mittel zum Gewinn.....	56
Behinderte Spieler.....	12, 46	ohne Schiedsrichter.....	56
Berühren einer Figur.....	9	Remisanspruch.....	53
Berührt - geführt.....	9, 10	Ergebniskorrektur.....	48
Bauernumwandlung.....	9, 11	Ermahnung.....	48
Remianspruch, unberechtigter.....	38	Erscheinen am Brett.....	20
Rochade.....	9, 11	Fallblättchen, gefallenes.....	23
Rügeverlust.....	9, 12	Falsch eingestellte Schachuhr.....	18
Schiedsrichter.....	12	Falsche Aufstellung.....	26
Schlagen.....	9, 11	Schnellschach, Blitzschach.....	50, 52
Sehbehinderte Spieler.....	10	Fehlende Mattmöglichkeit.....	13, 16
Verletzung.....	45	FIDE.....	3
Bestrafung.....	43, 48	FIDE-Regeln.....	3
Anhalten der Schachuhr.....	18	Verbindlichkeit.....	3

## Stichwortverzeichnis

---

Fischer-Bedenkzeit.....	19	Spielergebnis.....	34
Fremde Hilfe.....	39, 41	Patt.....	15
Mannschaftsführer.....	42	Protest.....	43
Gangart.....		Punkte.....	39
Bauer.....	6	Rating Regulations, Remisvereinbarung.....	4
Dame.....	6	Rauchen.....	40, 43
Läufer.....	6	Regelwidrige Stellung.....	52
Springer.....	6	Regelwidriger Zug.....	8
Turm.....	6	Regelwidrigkeit.....	25
Gangart der Figuren.....	6	Feststellung.....	26
Geldbuße.....	48	Korrektur.....	28
Geltendmachung des Remisanspruchs.....		Rekonstruktion der Partie.....	28
Neuerungen 2017.....	36	Schiedsrichter.....	45
Gewinn.....	13	Schnellschach, Blitzschach.....	29, 50, 52
Matt.....	14	Zeitungsschrift.....	28
Gewinn der Schachpartie.....	13	Reihen.....	5
Grundspielregeln.....	3	Rekonstruktion der Partie.....	28, 30
Guidelines for Disabled Persons.....	46	Remis.....	4, 15, 35
Helfer: siehe Assistent		50 Züge-Regel.....	35, 38
J'adoube.....	10	Dreimalige Stellungswiederholung.....	38
König.....	4	Fehlende Mattmöglichkeit.....	13
Anfangsstellung.....	5	Normale Mittel zum Gewinn.....	56
Berührt - geführt.....	9	Notation.....	30
Gangart.....	6	Patt.....	13, 15
Mattsetzen.....	4, 13	Regelwidrigkeit.....	28
Rochade.....	6f.	Remisvereinbarung.....	35
Schlagen.....	4	Remisvereinbarung.....	13, 36
Korrektur der Schachuhr.....		Schiedsrichter.....	45
Schiedsrichter.....	45	Tote Stellung.....	13, 16
Läufer, Anfangsstellung.....	5	Verlust des Reklamationsrechts.....	35
Linien.....	5	Zeitungsschrift.....	35
Mangel der Schachuhr.....	18	Remisvereinbarung.....	35
Mannschaftsführer.....	42	Remisanspruch.....	
Matt.....	14	Blitzschach.....	52
Mattsetzen.....	13	Geltendmachung.....	35
Mobiltelefon.....		Neuerungen 2017.....	36
Zuschauer.....	44	Remisvereinbarung.....	13, 36
siehe auch: elektronische (Kommunikations-)Geräte		Allgemein.....	35
Neuerung.....		Einschränkung.....	37
50 Züge-Regel.....	36	Rating Regulations.....	4
Dreimalige Stellungswiederholung.....	36	Rochade.....	6f.
Geltendmachung des Remisanspruchs.....	36	Berührt - geführt.....	9
Normale Mittel zum Gewinn.....	56	Schachbrett.....	4
Notation der Partie.....		Falsche Stellung.....	25
Assistent.....	32	Schachuhr.....	17, 19
Schiedsrichter.....	31	Anhalten.....	18
Partieformular.....	30	Assistent.....	17
Partieformular.....	30, 32	Aufstellung.....	19
Partiegewinn.....	13	Bedienung.....	17, 21
Partienotation.....		Beginn der Partie.....	17
Allgemein.....	30	Blättchenfall.....	23

## Stichwortverzeichnis

---

Einstellung.....	19	Spieler, falsche Sitzordnung.....	27
Feststellung d. Blättchenfalls.....	23	Spielergebnis. Partieformular.....	34
Korrektur.....	18, 28	Punkte.....	39
Mangel.....	18	Springer, Anfangsstellung.....	5
Partieende.....	23	Stellung der Schachuhr.....	45
Sehbehinderte Spieler.....	19	Störung des Gegners.....	40f.
Spieler.....	18	Störungen, externe.....	44
Stellung.....	17	Tote Stellung.....	13, 16
Uhrdrücken ohne Zugausführung.....	25, 27	Turm.....	
Unterbrechung der Partie.....	23	Anfangsstellung.....	5
Schachuhr, angehaltene.....		Berührt - geführt.....	9
Bestrafung.....	18	umgedrehter.....	8
Partiefortsetzung.....	18	Turnierareal.....	41
Schachuhr, mangelhafte.....	45	Turnierreglement.....	2
Schiedsrichter.....	44, 45	Remisvereinbarung.....	35
Assistenten.....	44	Wartezeit.....	17
Beobachtung des Blättchenfalls.....	18	Turnierschachregeln.....	3
Berührt - geführt.....	12	Uhr, siehe Schachuhr.....	
Blättchenfall.....	23	Umgeworfene Figuren.....	25, 27
Einstellung der Schachuhr.....	19	Schiedsrichter.....	45
Ergebniskorrektur.....	48	Unterbrechung der Partie.....	18, 23
Partieformular.....	30	Schiedsrichter.....	45
Partieverlust.....	49	Verschobene Figuren.....	25, 27
Regelwidrigkeit.....	28	Schiedsrichter.....	45
Spielbedingungen.....	46	Verspätetes Erscheinen.....	17
Unterbrechung der Partie.....	18	Erscheinen am Brett.....	20
Zeitnot.....	33	Schiedsrichter.....	45
Zuschauer.....	47	Wartezeit.....	20
Schlagen.....		Verwarnung.....	48
en passant.....	6	Vollständiger Abschluss:siehe Abschluss des Zuges.....	
König.....	4	während der Partie.....	26
Sehbehinderter Spieler.....	10	Wartezeit.....	17, 20
Schnellschach, Blitzschach.....	50	Weigerung des Spielers.....	40, 41
Blättchenfall.....	52	Zeitungsschrift.....	49
Falsche Aufstellung.....	50, 52	Dreimalige Stellungswiederholung.....	49
Regelwidrigkeit.....	29, 50, 52	Zeitnot.....	30
Schiedsrichter.....	45	Assistent.....	44, 47
Zeitüberschreitung.....	50	Notation.....	30
Schreibpflicht.....	32	Rekonstruktion der Partie.....	30, 34
Sehbehinderte Spieler.....		Zügekontrolle.....	33
Assistent.....	12	Zeitstrafen.....	48
Ausführung der Züge.....	10	Zeitüberschreitung.....	18
Berührt - geführt.....	10	Schnellschach, Blitzschach.....	50
Schachuhr.....	19	Zugausführung: Ziehen mit zwei Händen.....	10, 25, 27
Schiedsrichter.....	45	Zuschauer.....	40
Schlagen.....	10	Zuschauer.....	44
seine.....	12	Allgemein.....	40, 44
Spielbedingungen.....	46	Mobiltelefon.....	44
Spielbereich.....	41	Sanktion.....	47

---