

Die wichtigsten Schachregeln für die Verbandsrunde

Stand: 17.08.2008

Die Aufgaben des Mannschaftsführers:

- a) Nominieren der eigenen Mannschaft (die Mannschaftsnominierung muss der Reihenfolge der gemeldeten Rangliste entsprechen, ein Brettertausch ist nicht möglich);
- b) Prüfen der gegnerischen Mannschaftsnominierung (Mannschaftsführer sind berechtigt, von den gegnerischen Spielern zu verlangen, dass sich diese durch Vorlage des Personalausweises oder sonst wie ausweisen; ist dies nicht möglich, ist das Spiel unter Vorbehalt bis zur Klärung der Identität auszutragen);
- c) Wahrnehmung des Rechts, seinen Spielern zur Abgabe oder Annahme eines Remisangebots zu raten, ohne dass damit eine Bewertung der betreffenden Stellung verbunden sein darf;
- d) Unterzeichnen des Spielberichts;
- e) Der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft meldet das Ergebnis des Mannschaftskampfes am gleichen Tag elektronisch der Spielleitung. Er muss das Ergebnis des Mannschaftskampfes und der einzelnen Bretter bis zu einem festgesetzten Zeitpunkt melden. Die von beiden Mannschaftsführern unterschriebene Spielberichtskarte ist bis zum Ende der Verbandsrunde aufzubewahren.
- f) Der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft ist, wenn keine andere Person bestimmt wurde, Schiedsrichter des Mannschaftskampfes.

Der Mannschaftsführer darf bei einem Remisangebot gefragt werden, ob es angenommen werden soll. Er darf auch gefragt werden, ob ein Remisangebot ausgesprochen werden soll. Der Mannschaftsführer darf von sich aus Spieler seiner Mannschaft auffordern, ein Remis anzubieten. In all diesen Fällen muss sich der Mannschaftsführer aber darauf beschränken, einen kurzen Hinweis zu geben, der nicht als Partiekommentar oder als Stellungsanalyse ausgelegt werden kann. Ob letztlich ein Remisangebot ausgesprochen oder angenommen wird, entscheidet aber ausschließlich der Spieler und nicht der Mannschaftsführer. Die besonderen Befugnisse des Mannschaftsführers im Zusammenhang mit Remisangeboten können nicht ganz so einfach, formlos und unausgesprochen an Dritte delegiert werden. Zu jedem Zeitpunkt darf auch nur eine einzige, dem Gegner benannte Person diese Befugnis ausüben.

Die weiteren Aufgaben des Mannschaftsführers sind hauptsächlich administrativer Art. Er hat vor Wettkampfbeginn die Mannschaftsaufstellung aufzuschreiben und mit dem gegnerischen Mannschaftsführer auszutauschen. Er darf die Spielberechtigung und Identität der eingesetzten Spieler der gegnerischen Mannschaft kontrollieren. Die schriftliche Ergebnismeldung (Spielberichtsvordruck) ist von beiden Mannschaftsführern zu unterschreiben. Streitfälle, Proteste und andere Einwände sind auf dem Spielbericht zu vermerken (mit lesbarer Unterschrift). Bei Streitfällen sollten sich die beiden Mannschaftsführer um ein gemeinsames Protokoll zum Sachverhalt bemühen.

Die Aufgaben des Schiedsrichters (FIDE-Artikel 13)

nimmt der Mannschaftsführer der gastgebenden Mannschaft wahr. Hierzu sollte er stets die FIDE-Regeln und die Turnierordnungen des Verbandes und des Bezirks bei Mannschaftskämpfen bei sich führen. Er muss nicht alles wissen, aber er sollte wenigstens nachschauen können.

Wenn ein Mannschaftsführer selbst spielt oder anderweitig verhindert ist, so können die Schiedsrichteraufgaben auch von anderen Vereinsvertretern, etwa von Spielern mit beendeter Partie, ohne besonderen Auftrag übernommen werden. Die gegnerische Mannschaft ist aber im Voraus von der Vertretung zu informieren. Zu den Schiedsrichteraufgaben gehört es, dafür zu sorgen, dass die Schachregeln genau eingehalten werden. Insbesondere ist die Zeitkontrolle durchzuführen.

Zum Mannschaftskampf sind vom Mannschaftsführer mitzubringen:

- die vom Spielleiter bestätigten Ranglisten (aus dem Internet aktuell vor dem Spiel ausdrucken)
- die Turnierordnungen und die deutsche Übersetzung der FIDE-Regeln vom 01.07.2005
- eine Spielberichtskaart

Auszug aus der Turnierordnung des BSV für Mannschaftskämpfe

(Verbandstagsbeschluss vom 03.05.2008)

TO A-0.1 Spielregeln

Die Regeln des Badischen Schachverbandes e.V. können weder alle Situationen erfassen noch können Sie alle administrativen Fragen regeln. In Fällen, die nicht durch einen Artikel der Regeln genau geklärt sind, sollte es möglich sein, durch das Studium analoger Situationen, die von den Regeln erfasst werden, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen. Die Regeln setzen voraus, dass Entscheidungsträger das notwendige Sachverständnis, gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte den Entscheidungsträgern ihre Entscheidungsfreiheit nehmen und sie somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden. Bei konkurrierenden Regeln des Turnierbereichs gelten die vom Deutschen Schachbund e.V. angenommenen jeweils gültigen FIDE-Regeln in der übersetzten deutschen Fassung. Die Turnierregeln des BSV sind nachrangig.

A-3.3 Wettkampfleitung

Ist kein Schiedsrichter eingesetzt, so übernimmt eine von der Heimmannschaft vor Beginn des Kampfes bestimmte Person – z. B. der Mannschaftsführer – alle Schiedsrichteraufgaben und -rechte. Erfolgt keine Namensnennung, so gilt der Mannschaftsführer als bestimmt.

A-4.1.1 Ausrichtung, Durchführung

Das Spiellokal muss eine ausreichende Größe haben, sowie gut belüftet und ggf. ausreichend beheizt sein. Die Spieltische müssen ausreichend beleuchtet sein; die Lichtquellen dürfen nicht blenden. Im Spielsaal muss Ruhe herrschen. Es dürfen keine Geräusche aus Nebenräumen eindringen.

A-4.1.2

Es müssen ausreichendes Spiel- und Verbrauchsmaterial sowie Schachuhren gestellt werden. Spiele und Figuren müssen eine blendfreie (matte) Oberfläche haben. Es ist anzustreben, das vom DSB mit dem Gütesiegel ausgezeichnete Material zu verwenden. Die Uhren sind vor dem Kampf auf Ganggenauigkeit zu prüfen. Auf der Vorderseite der Partiezettel muss mindestens Raum für so viele Züge vorhanden sein, wie vor Beginn der Endspurtphase mindestens zu spielen sind. Schwierigkeiten wegen fehlenden bzw. unzureichenden Spielmaterials gehen bei Mannschaftskämpfen zu Lasten des gastgebenden Vereins.

A-4.1.3

Während des Turniers sollen für Spieler und Turnierleitung bzw. Schiedsrichter Kaffee und andere nicht alkoholische Getränke im Spielsaal oder in einem Vorraum angeboten werden. Im Spielbereich dürfen keine alkoholischen Getränke verzehrt werden (oberhalb der Bezirksebene). Im Turnierraum darf nicht geraucht werden.

A-5 Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt bei Mannschaftswettkämpfen des BSV sowie bei allen Turnieren des BSV 2 Stunden für 40 Züge. Nach der ersten Zeitkontrolle erhält jeder Spieler für die verbleibenden Züge weitere 60 Minuten zu seiner vorhandenen Restbedenkzeit hinzugefügt. Die Gesamtspieldauer beträgt sechs Stunden ohne zwischenzeitliche Unterbrechung, es sei denn, es ist für ein Turnier oder eine Staffel anderes festgelegt. Schnellschach wird mit einer Bedenkzeit von 30, Blitzschach mit einer Bedenkzeit von 5 Minuten pro Spieler gespielt, bei

Seniorenturnieren 7 Minuten. Für einzelne Turniere können in der Ausschreibung andere Bedenkzeiten festgelegt werden.

A-6 Spielergebnisse

Art und Form der Ergebnismeldung gibt der zuständige Turnierleiter vor Beginn der ersten Runde bekannt. Erfolgt diese Meldung rein elektronisch, so bewahrt der Heimverein das Original des Spielberichtes mit den Unterschriften beider Mannschaftsführer bis zum Beginn des neuen Spieljahres auf. Die Partieaufzeichnungen der Oberliga und der Verbandsligen sind dem Spielbericht beizufügen oder direkt an einen vom Turnierleiter Benannten zu senden.

(A-8.1.1 - A-8.1.3: Maßnahmen der Schiedsrichter/Turnierleiter sind in § 19 der BSV-Satzung geregelt [Satzung hat Priorität vor der TO].) Bei Verstößen gegen die Turnierordnung können die nachfolgenden Strafen verhängt werden.

A-8.1.1

Maßnahmen des Schiedsrichters:

- a) Ermahnung,
- b) Verwarnung,
- c) Verweis,
- d) Zeitstrafen,
- e) Annullierung von Spielergebnissen und Anordnung von Wiederholungsspielen,
- f) Erkennung auf Verlust von Partien,
- g) Kürzung der Punktezahl im Partieresultat der zu bestrafenden Partei,
- h) Erhöhung der Punktezahl im Partieresultat des Gegners bis zur Höchstzahl der in dieser Partie zu erreichenden Punkte,
- i) Ausschluss von der laufenden Runde,
- j) Anordnung, den Spielraum zu verlassen,
- k) Anordnung, den Zuschauerraum zu verlassen.

A-8.1.2

Maßnahmen des zuständigen Turnierleiters über Tz. A-8.1.1 hinaus:

- a) Punktabzug,
- b) Geldbußen bis zu EURO 50,--,
- c) Ausschluss von der laufenden Veranstaltung.

A-8.1.3

Maßnahmen des Landesturnierleiters oder der Referenten für Damen- bzw. Seniorenschach über Tz. A-8.1.1 und A-8.1.2 hinaus:

- a) Geldbußen bis zu EURO 250,--,
- b) Spielsperren für die Dauer von bis zu zwei Jahren,
- c) Zwangsabstieg.

A-8.2

Der Grundsatz der Verhältnismäßigkeit ist anzuwenden. Die Entscheidungen sind hinsichtlich des festgestellten Sachverhalts, der Notwendigkeit der Maßnahme und der Abwägungen zur Art der Maßnahme schriftlich zu begründen. Auf die schriftliche Begründung kann bei Maßnahmen nach Tz. A-8.1.1 verzichtet werden, wenn der Betroffene die Maßnahme akzeptiert. Ein gegen eine solche Maßnahme beabsichtigter Protest ist unverzüglich dem Schiedsrichter/Turnierleiter mitzuteilen, dieser gibt dann einen schriftlichen Bericht an den Turnierleiter oder den Landesturnierleiter. Der Protest und/oder seine Ankündigung haben keine aufschiebende Wirkung.

H-2.6 Mannschaftsaufstellung

Eine Mannschaft besteht aus 8 Spielern, die namentlich im Spielbericht genannt sein müssen. Ein Freilassen hinterer Bretter ohne Namensnennung ist zulässig. Ein Spieler darf in

einer Mannschaft nicht eingesetzt werden, wenn er bereits mehr als viermal in höheren Mannschaften eingesetzt war. Bei Einsätzen in der 1. Bundesliga zählt ein Wochenende als ein Einsatz. Bei Entscheidungsspielen dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die mehr als die Hälfte ihrer Partien in der oder in niederklassigeren Mannschaften gespielt haben.

H-2.6.1 Ersatzspieler

Das Ersatzspielrecht der oberen Mannschaften wird nicht begrenzt, es können beliebige Ersatzspieler in der gemeldeten Reihenfolge unter Aufrücken angeschlossen werden. Spieler auf den Ranglistenplätzen 1-8 dürfen nur in der ersten Mannschaft spielen, Spieler auf den Ranglistenplätzen 9-16 nicht tiefer als in der zweiten, 17-24 nicht tiefer als in der dritten, und so weiter. Für den Fall kleinerer Mannschaftenstärken auf Bezirksebene werden diese Mannschaftsgrößen berücksichtigt. Tritt eine Mannschaft mit weniger Spielern an, so dürfen die Bretter nur von hinten nach vorne lückenlos freigelassen werden, ansonsten wird eine Geldbuße gem. § A-8.1.3 TO fällig.

Alle Spieler, die beim Wettkampf zum Einsatz kommen sollen, müssen bei der Abgabe der Mannschaftsaufstellung anwesend sein. Die Bretter sind von den anwesenden Spielern von Brett 1 ab durchgehend zu besetzen.

H-2.6.3.1 Aufstellungsfehler

Es können nur gemeldete (Rangliste oder Nachmeldung) Spieler eingesetzt werden. Bei Einsatz nicht spielberechtigter Spieler haben diese und alle nach ihnen aufgestellten Spieler verloren.

H-2.6.3.2 Aufstellungsfehler

Ein Spieler hat auch verloren, wenn vor ihm in der Mannschaft ein Spieler mit einer höheren Ranglistennummer spielt.

H-2.7.1 Spielfähigkeit

Eine Mannschaft kann nur antreten, wenn sie eine ordnungsgemäße Aufstellung abgegeben hat und mindestens die Hälfte der Spieler nach der regulären Mannschaftsstärke anwesend ist.

H-2.7.2 Freie Bretter

Besetzt eine Mannschaft ein Brett nicht, so hat die gegnerische Mannschaft dieses Brett kampflos gewonnen. Besetzen beide Mannschaften ein Brett nicht, so haben beide dieses Brett kampflos verloren.

H-2.7.3 Ergebnis des Mannschaftskampfes

Eine Mannschaft, die mehr Bretter gewonnen hat als ihr Gegner, hat den Mannschaftskampf gewonnen und erhält 3 Punkte. Ihr Gegner bekommt 0 Punkte. Haben beide Mannschaften gleich viele Bretter gewonnen, erhalten beide Mannschaften jeweils 1 Punkt.

H-2.7.4 Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft nicht an, wird für sie der Kampf als verloren gewertet und für den Gegner mit 3:0 Mannschaftspunkten und 8:0 Brettspunkten gewertet, bei einer geringeren Mannschaftsgröße als 8 mit dem Maximum der zu vergebenen Brettspunkte. Wenn um Auf- oder Abstieg bei Gleichstand in den Mannschaftspunkten Punkte aus einem kampflosen 8:0-Gewinn enthalten sind, werden sowohl diese Brettspunkte, als auch die von der punktgleichen Mannschaft gegen den betreffenden Gegner erzielten Brettspunkte gestrichen.

H-2.7.5 Ergebnismeldung

Die Ergebnismeldung ist Bestandteil des Kampfes. Verantwortlich ist der Schiedsrichter oder der Mannschaftsführer der Heimmannschaft. Art und Form der Ergebnismeldung bei den Badischen Mannschaftsmeisterschaften gibt der Landesturnierleiter vor Beginn der Saison verbindlich bekannt. In allen übrigen Fällen (Pokalbegegnungen, Seniorenmannschaftskämpfen usw.) übt diese Funktion der jeweilige Turnierleiter aus. Bei Versäumnissen wird nach der Verfahrensordnung verfahren.

H-2.7.6 Farbverteilung

Die in der Spielpaarung zuerst genannte Mannschaft hat an den Brettern mit ungerader Zahl die schwarzen Steine, an den Brettern mit gerader Zahl die weissen Steine.

VERFAHRENSORDNUNG des BSV

Stand: 03. Mai 2008

1.2 Protestberechtigte

Protestberechtigt sind in allen Spielangelegenheiten im BSV und seinen Bezirken

- bei Mannschaftskämpfen ein Verein
- bei Einzelwettbewerben jeder Spieler. Protestieren können nur unmittelbar Beteiligte und mittelbar Betroffene (Beschwerte). Beteiligte sind der Beschwerdeführer und sein Gegner.

1.3.1 Protestgrundsatz

Gegen eine Entscheidung eines Schiedsrichters oder einer am Turnierort präsenten Turnierleitung kann Protest eingelegt werden. Der Protest ist innerhalb von einer Woche schriftlich mit einer Begründung beim zuständigen übergeordneten Turnierleiter einzulegen. Die Protestgebühr beträgt EURO 25,--.

Turnierordnung des Schachbezirks Freiburg vom 09.07.2004

§ 7 Allgemeine Bestimmungen

1. Die Bezirksklasse und die Kreisklassen A, und B spielen in der Regel mit jeweils 10 Mannschaften aus acht Spielern. Die Kreisklasse C spielt mit Mannschaften aus fünf Spielern.
2. Die Bedenkzeit in der Bezirksklasse entspricht der der Bereichsklasse. In den Kreisklassen beträgt die Bedenkzeit 2h / 40 Züge + 30 min für den Rest der Partie.
3. Die Wartezeit auf gegnerische Spieler beträgt 30 Minuten.

Die FIDE -Schachregeln

Deutsche Übersetzung gültig ab: 1. Juli 2005

3.8 a)

Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen:

- i. er zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld, das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird.
- ii. er "rochiert". Die "Rochade" ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turmes auf der gleichen Reihe. Sie gilt als ein Zug und wird folgendermaßen ausgeführt: Der König wird von seinem Ursprungsfeld um zwei Felder in Richtung des Turmes hin versetzt, dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.
- iii. Das Recht zu rochieren ist verloren: a) wenn der König bereits gezogen hat, oder b) mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

Die Rochade ist vorübergehend verhindert,

- a) wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird,
- b) wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

Artikel 4: Die Ausführung der Züge

1. Jeder Zug muss mit einer Hand allein ausgeführt werden.

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

Artikel 5: Die Beendigung der Partie

- 5.1 a) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, regelgemäß war.
- b) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 5.2 a) Die Partie ist "remis" (unentschieden), wenn der Spieler, der am Zuge ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt "Pattstellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, regelgemäß war.

- b) Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt "tote Stellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, regelgemäß war.
- c) Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft. Damit ist die Partie sofort beendet (siehe Artikel 9.1).
- d) Die Partie darf remis gegeben werden, falls irgendeine identische Stellung mindestens zum dritten Mal auf dem Schachbrett entstanden ist oder sogleich entstehen wird (siehe Artikel 9.2).
- e) Die Partie darf remis gegeben werden, falls mindestens die letzten 50 aufeinander folgenden Züge von jedem Spieler gemacht worden sind, ohne dass irgendein Bauer gezogen oder irgendeine Figur geschlagen wurde (siehe Artikel 9.3).

Artikel 6: Die Schachuhr

- 6.1 Eine "Schachuhr" ist eine Uhr mit zwei Zeitanzeigen, die so miteinander verbunden sind, dass zu gleicher Zeit nur eine von ihnen laufen kann. "Uhr" bedeutet in den Schachregeln jeweils eine der beiden Zeitanzeigen. Das Fallen des "Fallblättchens" bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.
- 6.2 a) Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode ausführen, und / oder es darf ihm pro Zug eine zusätzliche Bedenkzeit zugeteilt werden. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.
- 6.3 Jede Zeitanzeige hat ein "Fallblättchen". Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.2.a) überprüft werden.
- 6.4 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo die Schachuhr zu stehen kommt.
- 6.5 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.
- 6.7 Jeder Spieler, der mehr als eine Stunde nach dem angesetzten Spielbeginn am Schachbrett eintrifft, verliert die Partie, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.8 b) Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand anhalten, mit der er seinen Zug gemacht hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über dem Knopf zu behalten.
- 6.9 Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.
- 6.13a) Wenn die Partie unterbrochen werden muss, werden die Uhren vom Schiedsrichter angehalten.
 - b) Ein Spieler darf die Uhren nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z. B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.

Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

- 8.1 Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise aufzuzeichnen, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang E), auf dem für das Turnier vorgeschriebenen "Partieformular". Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, es sei denn, der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3. Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufzeichnet. Er muss seinen eigenen vorangegangenen Zug aufzeichnen, bevor er einen neuen macht. Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular aufzeichnen
- 8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden können.
- 8.3 Die Partieformulare sind Eigentum des Turnierveranstalters.
- 8.4 Wenn ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat, ist er nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1 zu erfüllen. Dies gilt nicht, wenn er pro Zug mindestens 30 zusätzliche Sekunden zu seiner Bedenkzeit hinzugefügt bekommt. Nachdem ein Fallblättchen gefallen ist,

muss der Spieler seine Aufzeichnungen sofort, vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett, vollständig nachtragen.

- 8.5 a) Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreiben muss, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter, unmittelbar nachdem eines der Fallblättchen gefallen ist, die Uhren an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.

Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters

- 13.4 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:
- a) eine Verwarnung,
 - b) das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
 - c) das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
 - d) den Verlust der Partie,
 - e) eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Partei,
 - f) eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,
 - g) den Ausschluss vom Turnier.
- 13.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem der Spieler oder auch beiden zusätzliche Bedenkzeit gewähren.
- 13.6 Der Schiedsrichter darf nicht in eine Partie eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der gespielten Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens ein Fallblättchen gefallen ist. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt oder dass der Spieler die Uhr nicht betätigt hat.
- 13.7 a) Zuschauer und Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Falls nötig, darf der Schiedsrichter die Störer aus dem Turnierareal weisen.
- b) Der Gebrauch eines Mobiltelefons ist für Jedermann im Turnierareal und in jedem vom Schiedsrichter bestimmten Bereich verboten.