

I. Hinweise zu oft missverstandenen bzw. zu wenig bekannten FIDE-Regeln

Die Ziffern in Klammern verweisen auf den entsprechenden Abschnitt der FIDE-Regeln (Stand 01.01.2023).

Der/die Schiedsrichter:in achtet auf die Einhaltung der Schachregeln (... und einiges mehr, siehe FIDE 12.1 bis 12.3). Er/sie muss bei Regelverstößen eingreifen, auch wenn die Spielenden nicht reklamiert haben.

Beobachten Zuschauende - das sind auch die Spielenden der anderen Bretter - eine vermeintliche Regelwidrigkeit oder auch eine Zeitüberschreitung, so dürfen sie den/die Schiedsrichter:in darauf aufmerksam machen, jedoch ohne die Spielenden zu beeinflussen (also für diese unmerklich).

Schiedsrichter:innen dürfen jederzeit Assistent:innen (FIDE 12.4) oder Stellvertreter:innen (BTO 5.13) benennen, was bei Zeitnot an mehreren Brettern, oder auch, falls die Partie des/der Schiedsrichter:in noch läuft, sinnvoll sein kann. Diese müssen keiner Mannschaft angehören, sollten aber ausreichend sachkundig sein.

Spielende dürfen von dem/der Schiedsrichter:in eine Erklärung bestimmter Punkte der Schachregeln verlangen (FIDE 11.9). Bei Unsicherheit ist also Fragen erlaubt und sinnvoll. Man muss dazu am Zug sein (sonst ist es eine Störung des Gegners) und darf dafür natürlich die Uhr nicht anhalten.

Verbot elektronischer Geräte (FIDE 11.3.2.1 ff und BTO 2.05)

Es handelt sich um einen Paragrafen gegen die Nutzung verbotener Hilfsmittel („Cheating“ bzw. Verstoß gegen Fair Play Bestimmungen) und hat nichts mit Ruhestörung zu tun. Daher ist es untersagt, ein zur Manipulation geeignetes elektronisches Gerät bei sich zu haben. Ob dieses Gerät eingeschaltet ist oder nicht, „klingelt“ oder nicht, ist belanglos.

Die FIDE-Regeln untersagen in der neuesten Fassung die Mitführung jedlichen elektronischen Geräts ohne Zustimmung des/der Schiedsrichter:in. Das betraf auch eine batteriebetriebene Armbanduhr.

Für die Bezirksturniere ist BTO 2.05 inkl. EDB da kulanter und hebt nur auf elektronische Kommunikationsmittel ab. Mobiltelefone, Smartphones, Smartwatches u.Ä. sind untersagt, normale elektrische/elektronische Armbanduhren nicht.

Dass ein korrekt verwahrtes, versehentlich nicht ausgeschaltetes und dann klingelndes Gerät nicht automatisch die Partie verliert (nur Ruhestörung, keine „Cheating“-Möglichkeit gegeben), hat in 2023 auch Eingang in die Auslegungshinweise der Schiedsrichterkommission des DSB gefunden.

Regelwidrige Züge (FIDE 7.5)

Gemäß Artikel 7.5.5 der FIDE-Regeln bestraft der/die Schiedsrichter:in

- einen ersten abgeschlossenen (=Zug ausgeführt und „Uhr gedrückt“) regelwidrigen Zug eines Spielenden, indem er/sie dem/der Gegner:in zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit gibt,
- einen zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielenden, indem er/sie die Partie für diesen als verloren erklärt – sofern Letzterer noch Matt setzen kann, sonst ist die Partie remis.

Die Partiestellung und Uhreneinstellung vor dem regelwidrigen Zug muss wiederhergestellt werden (Abzug der 30 Sekunden Inkrement, das beim Drücken der Uhr mit dem Abschluss des regelwidrigen Zugs dazukam, und die zwei Minuten Zeitgutschrift für die Gegenpartei nicht vergessen), und die Partie wird von dieser Stelle aus fortgesetzt.

Als regelwidriger Zug gelten diese (und nur diese) vier Sachverhalte:

- Verstöße gegen die richtige Gangart der Figuren (FIDE 3.1 bis 3.9, gemäß 3.10.2), dazu gehört auch das Nichtbeachten von Schachgeboten
- Unvollständige Bauernumwandlung (FIDE 7.5.2, z.B. steht der Bauer statt einer Umwandlungsfigur noch auf dem Umwandlungsfeld, wenn die Uhr gedrückt wird – passiert leider oft, wenn ein Spielender annimmt, die Umwandlungsfigur würde ohnehin sofort geschlagen, und die Bedenkzeit knapp ist).
Weitere Konsequenz hier: Es ist nach Rückabwicklung gemäß 7.5 in eine Dame umzuwandeln, das Recht der Wahl der Umwandlungsfigur erlischt.
- Benutzung beider Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (FIDE 7.5.4, passiert gerne mal bei Schlagzügen, Umwandlungen, Rochade)
- Uhr drücken, ohne einen Zug ausgeführt zu haben (FIDE 7.5.3 – „du bist dran ! Nein du !“ ... und schon haben beide mal energisch auf die Uhr gedrückt, jedoch ohne vorher gezogen zu haben...)

Ein Verstoß gegen „berührt-geführt“ (FIDE 4.3) oder das Drücken der Uhr mit der „falschen“ Hand (FIDE 6.2.3) sind Regelverstöße, aber keine regelwidrigen Züge im Sinne des 7.5 mit den drastischen Konsequenzen bis zum Partieverlust im Wiederholungsfall.

Die Mannschaftsführer:innen der Heimmannschaft sollten als Schiedsrichter:innen der Begegnungen jeweils in der Lage sein, entsprechende Zeitkorrekturen auf den elektronischen Uhren vorzunehmen, also mit den elektronischen Uhren zumindest des eigenen Vereins ausreichend vertraut sein.

Bauernumwandlung

Die Umwandlungsfigur ist gewählt, sobald diese das Umwandlungsfeld berührt (FIDE 4.4.4). Vorangehendes Suchen im Haufen der außerhalb des Brettes befindlichen Figuren ist problemlos, „berührt-geführt“ gilt nur für auf dem Brett befindliche Figuren.

Fehlt die gewünschte Figur, darf der/die Spielende die Uhr anhalten und den/die Schiedsrichter:in um Beschaffung der benötigten Figur bitten. Dies bedeutet noch keine Umwandlungsentscheidung für diese Figur.

Ein auf dem Umwandlungsfeld eingesetzter „umgedrehter Turm“ ist eine regelgemäße und damit nicht mehr änderbare Umwandlung in einen Turm – egal, ob man dazu „Dame“ ruft (was ohnehin nur eine Störung darstellt) oder nicht. Aufmerksame Schiedsrichter:innen werden Spielende ggf. im Anschluss anweisen, den Turm richtig herum aufzustellen, um einen regelgemäßen Fortgang der Partie zu befördern. Erfolgt keine Klarstellung der Situation des „umgedrehten Turms“, und dieser zieht zum Beispiel dreimal korrekt wie ein Turm und danach dann jedoch als vermeintliche Dame einmal diagonal, ist Letzteres ein regelwidriger Zug mit den entsprechenden Konsequenzen, ohne weiteren Bezug zur bereits 4 Züge vorher erfolgten Umwandlung oder den 3 zwischenzeitlich korrekt ausgeführten Turmzügen. Diese früheren, regelgemäßen Züge haben alle Bestand.

Zeitkontrolle und Zeitüberschreitung

„Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter dies

beobachtet oder die Spielerin / der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat“ (FIDE 6.8)

Zuschauerhinweise (z.B. nach Mattsetzung oder Remisschluss oder auch nach Erreichen eine Pattstellung) oder entsprechende nachträgliche Reklamationen der Spielenden, dass die Zeit schon vorher abgelaufen war, ja selbst eine Uhrenanzeige, die dies nachträglich belegt, sind belanglos. Daher der Spruch „Matt vor Blatt“.

Warum ist es so geregelt? Damit das Partieende immer eindeutig ist.

Verlassen von Spielbereich oder Turnierareal

„11.2.3 Nur mit Genehmigung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters darf

11.2.3.1 eine Spielerin / ein Spieler das Turnierareal verlassen,

11.2.3.2 der am Zug befindliche Spielende den Spielbereich verlassen“

Also erst ziehen, danach zur Toilette oder zum Raucherbereich. Und während der Partie nicht ohne Genehmigung des Schiedsrichters nochmal zum Auto oder gar zum Kiosk laufen.

Was genau Spielbereich und Turnierareal jeweils sind, kündigt der/die Schiedsrichter:in zu Wettkampfbeginn an. Noch Spielende haben nichts im Analyseraum zu suchen, falls es einen solchen geben sollte – so spannend die gerade zu Ende gegangene Partie anderer, die jetzt dort analysiert werden soll, auch sein mag. Der Analyseraum gehört also regelmäßig nicht zum Turnierareal. Toiletten und ein eventueller Raucherbereich gehören dazu. Der Spielbereich ist i.A. nur der Raum, in dem sich die Bretter befinden.

II. Weitere allgemeine Regelungen und Anmerkungen

Mannschaften mit Dauerheimrecht

Was sich dadurch außer dem Wettkampfort noch ändert, ist in BTO Anhang A Ziffer 4 dargestellt.

Spiellokale

Die gastgebende Mannschaft hat im Rahmen ihrer Möglichkeiten für einwandfreie Spielbedingungen zu sorgen. Insbesondere ist vorher zu klären, ob durch andere Veranstaltungen Lärmbelästigung in erheblichem Maße entsteht. Falls ja, sollte mit der Gastmannschaft erörtert werden, ob eine Spielverlegung (Ort und/oder Termin) geraten erscheint. Ablauf dann entsprechend BTO Anhang A.

Sollte es aus irgendwelchen Gründen notwendig sein, während eines Wettkampfes innerhalb des Spiellokals den Raum zu wechseln, so ist das kein ausreichender Grund für einen Protest mit Ziel der kampflosen Wertung der noch nicht beendeten Partien zugunsten der Gäste. Empfehlung für solche Fälle: Die Uhr wird angehalten, wenn die Gastmannschaft am jeweiligen Brett am Zuge ist; die erreichte Stellung samt Zeitverbräuchen notiert, Brett und Uhr in den Ausweichraum transportiert und dort weitergespielt. Als Ausgleich für die Störung sollen die Spielenden der Gastmannschaft jeweils 5 Minuten Zeitgutschrift erhalten. Unterbrechungen in der Zeitnotphase sind zu vermeiden.

Bei allen vorhersehbaren Problemen gilt: Rechtzeitig untereinander abstimmen. Steht erst eine Mannschaft auf Verlust, ist oft kein Konsens mehr zu erzielen.

Mehrere Vereine haben darauf hingewiesen, dass in ihren Spiellokalen der Verzehr mitgebrachter Speisen und Getränke nicht erlaubt ist. Das gilt für alle Gaststätten, aber

inzwischen auch für alle Freizeitheime. Man sollte sich also im Zweifelsfall vorher bei dem/der Mannschaftsführer:in der gastgebenden Mannschaft erkundigen.

Anmerkungen zur Barrierefreiheit

Entsprechende Hinweise sind im Ergebnisdienst der jeweiligen Staffel hinterlegt.