

Entwurf

Turnierordnung SV Anderssen Arolsen

(Stand: nach der Vorstandsrunde am 15.8.2025)

Präambel

Diese Turnierordnung gilt für sämtliche im Schachverein Anderssen Arolsen durchgeführten Turnierpartien. Sie hat das Ziel, ein kameradschaftliches und sportlich faires Miteinander im Schachsport zu fördern und einen geregelten Ablauf aller Turniere sicherzustellen.

Mit der Teilnahme an einem Turnier erkennen alle Teilnehmenden diese Ordnung an und verpflichten sich, aktiv Verantwortung für einen respektvollen, fairen und reibungslosen Turnierverlauf zu übernehmen. Teilnehmende, die an akut ansteckenden Krankheitssymptomen leiden, werden gebeten, aus Rücksicht auf andere dem Turnier fernzubleiben.

§ 1. Vereinsturniere

Der Verein richtet jährlich folgende Turniere aus:

A) Interne Turniere

Die internen Kurzpartienturniere werden im regelmäßigen Wechsel nach Fischermodus (mit Inkrement) und Normalmodus (ohne Inkrement) gespielt. Die Vereinsmeisterschaften (Lang-/Blitz) werden im alternierenden im Jahresrhythmus nach Fischermodus (mit Inkrement) und Normalmodus (ohne Inkrement) gespielt

1. Porsche Pokal → Fischermodus

- KO-Turnier im doppelten KO-Modus (1 Spieltag)
- Turniermodus: Schnellschach mit 15 Min.

2. Runtemund-Turnier → Normalmodus

- CH-System-Turnier mit je 5 Runden pro Turniertag
- Gesamtwertung mit 3 aus 5 bzw. 6 Turnieren (je nach Turnierplan)
- Turniermodus: Schnellschach mit 15 Min. oder 12 Min +Sek (mit Inkrement)
 - Die Entscheidung über den Turniermodus wird nach Mehrheitsprinzip zur 1. Runde gefällt (unter allen stimmberechtigten Teilnehmern) und gilt für das gesamte Turnier.

3. Vereinsmeisterschaft → Fischermodus 2026; Normalmodus 2027 ...

- Rundenturnier mit max. 7 Runden (oder CH-Turnier mit max. 7 Runden ODER Gruppensystem bei zu großer Teilnehmerzahl); das Turnier findet in der ersten Jahreshälfte statt
- Turniermodus: Uhr Nr. 14 (modifizierter Modus 14)
- Der Sieger ist Vereinsmeister; der bestplatzierte Senior ist Seniorenvereinsmeister (keine Doppelpokalvergabe!)

4. Meckelburg-Turnier → Fischermodus

- CH-System-Turnier mit je 5 Runden pro Turniertag
- Gesamtwertung mit 3 aus 5 bzw. 6 Turnieren (je nach Turnierplan)
- Turniermodus: Schnellschach mit 15 Min. oder 12 Min + Sek (mit Inkrement)
 - Die Entscheidung über den Turniermodus wird nach Mehrheitsprinzip zur 1. Runde gefällt (unter allen stimmberechtigten Teilnehmern) und gilt für das gesamte Turnier.

5. Vereins-Blitzmeisterschaft → Normalmodus 2026; Fischermodus 2027 ...

- Jahreswertung mit 9 aus 14 Turnieren (mit Erdbeerblitz und Weihnachtsblitz)
- Punktwertung nach Grandprix-Modus
- Turniermodus: 5 Min. (ohne Inkrement) oder 3 Min + Sek (mit Inkrement)
 - Die Entscheidung über den Turniermodus wird nach Mehrheitsprinzip zur 1. Runde gefällt (unter allen stimmberechtigten Teilnehmern) und gilt für das gesamte Turnier.

6. Kirschning-Turnier → Normalmodus

- CH-System-Turnier mit je 5 Runden pro Turniertag.
- Gesamtwertung mit 3 aus 5 bzw. 6 Turnieren (je nach Turnierplan)
- Turniermodus: Schnellschach mit 15 Min. oder 12 Min +Sek (mit Inkrement)
 - Die Entscheidung über den Turniermodus wird nach Mehrheitsprinzip zur 1. Runde gefällt (unter allen stimmberechtigten Teilnehmern) und gilt für das gesamte Turnier.

B) Offene Turniere

1. Stadtmeisterschaft

- Je nach Teilnehmerzahl CH-System mit 5 oder 7 Runden; das Turnier findet in der zweiten Jahreshälfte statt
- Turniermodus Uhr Nr. 26: 1:40 + 050 + 30 Sec. Zug
- Der Sieger ist Stadtmeister; der bestplatzierte Senior ist Seniorenstadtmeistermeister (keine Doppelpokalvergabe!)

2. Erdbeerblitz, Weihnachtsblitz, Neujahrsblitz

- Je nach Teilnehmerzahl vollrundig oder in Vor- und Endrunde
- Turniermodus: 3 Min + Sek (mit Inkrement)

3. Sauerlandpokal-Turnierserie (gemeinsam mit Meschede, Korbach etc.)

- Je nach Teilnehmerzahl vollrundig oder in Vor- und Endrunde
- Modus: 3 Min + Sek (mit Inkrement)

§ 1.1: StICKKämpfe

Stichkämpfe sind unmittelbar nach Turnierende durchzuführen. Innerhalb von 14 Tagen muss mit dem Turnierleiter ein entsprechender Termin vereinbart werden. Bei Turnieren mit Langpartien gilt: Es werden 2 Langpartien mit wechselnder Farbfolge gespielt. Der Wettkampfleiter oder ein von ihm bestimmter Vertreter lost die Farbverteilung aus und überwacht die Stichkämpfe. Bei Punktgleichheit folgen 2 Kurzpartien mit 2 x 30 Minuten Bedenkzeit. Bei erneuter Punktgleichheit folgen Blitzpartien im Zweierhythmus bis zur Entscheidung. Bei Turnieren mit Langpartien wird der erste Stichkampf

grundsätzlich auf den der letzten Runde folgenden Freitag festgesetzt, Abweichungen bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung des Wettkampfleiters. Der Wettkampfleiter setzt dann im Einvernehmen mit den Spielern einen neuen Termin an.

Bei Turnieren mit verkürzter Bedenkzeit gilt: Es werden zwei Blitzpartien mit wechselnder Farbfolge gespielt. Der Wettkampfleiter lost die Farbverteilung aus und überwacht die StICKKämpfe. Bei Punktgleichheit ist derjenige Sieger des Turniers, der die nächste Partie gewinnt. Die Farben wechseln hierbei in der ursprünglich ausgelosten Reihenfolge. Bei Turnieren mit verkürzter Bedenkzeit werden die StICKKämpfe unmittelbar nach dem letzten Turnier durchgeführt.

§ 1.2: Umgang mit Zeitüberschreitungen

(A) In allen Turnierformen (Blitz, Schnellschach, Langpartien) endet eine Partie durch Zeitüberschreitung, wenn ein Spieler seine Bedenkzeit vollständig verbraucht hat und der Gegner dies rechtzeitig bemerkt und reklamiert. Die Reklamation ist durch das Anhalten der Uhr und Mitteilung an die Turnierleitung zu erklären.

(B) In Blitz- und Schnellschachpartien ist die Reklamation einer Zeitüberschreitung durch den Gegner erforderlich. Erfolgt keine Reklamation, wird die Partie fortgesetzt. Die Entscheidung richtet sich dabei nach dem Stand der Uhr zum Zeitpunkt der Reklamation.

(C) In Langpartien soll die Turnierleitung nach Möglichkeit selbst auf Zeitüberschreitungen achten. Ist dies nicht gewährleistet, gilt auch hier: Die Überschreitung der Bedenkzeit muss von einem der Spieler bemerkt und angezeigt werden.

(D) Bei digitalen Uhren gilt der angezeigte Zeitfall nur in dem Fall als maßgeblich, wenn der Gegner reklamiert.

(E) Eine Zeitüberschreitung führt nur dann zum Verlust der Partie, wenn der Gegner über ausreichendes Material verfügt, mit dem er seinen Gegenspieler theoretisch mattsetzen könnte. Ist dies nicht der Fall, endet die Partie remis.

§ 2. Spielbeginn und Spielort

A) Spielbeginn ist Freitag 20.00 Uhr. Über Sonderregelungen (z.B. bei der Beteiligung von Jugendlichen) entscheidet der Turnierleiter oder sind mit dem Turnierleiter abzusprechen (Nachholpartien, Verlegung etc.).

B) Spielort ist das Vereinshaus in Helsen. Sonderregelungen (z.B. bei der Beteiligung von Jugendlichen) sind mit dem Turnierleiter abzusprechen.

§ 3. Spielregeln

Alle Wettkämpfe werden nach den im Deutschen Schachbund e.V. und dem Weltschachbund FIDE gültigen Spielregeln durchgeführt (s. relevante Fide-Auszüge im Anhang).

Besonders zu achten ist auf Fair Play und ‚kollegiale‘ Lösungen.

§ 4. Rückzug aus einem Turnier

Ein Rückzug aus einem begonnenen Turnier sollte nur aus wichtigem Grund erfolgen. Aus Gründen der Fairness und des kameradschaftlichen Miteinanders im Verein wird darum gebeten, auf einen vorzeitigen Ausstieg nach Möglichkeit zu verzichten. Ein Rückzug ist der Turnierleitung vor der nächsten Runde mitzuteilen.

§ 5. Turnierleitung

Für die Organisation des Turniers und die Einhaltung der Turnierordnung ist der Wettkampf- bzw. Turnierleiter zuständig, er kann für einzelne Turniere einen Vertreter benennen. Bei Abwesenheit übernimmt ein Vorstandsmitglied die Turnierleitung und die Schiedsrichterfunktion (s. § 5).

§ 6. Schiedsrichter/Schiedsgericht

A) Der Schiedsrichter entscheidet nach dem Tatsachenprinzip (sofort, ohne Einspruchsmöglichkeit, wg. der Turnieranforderungen); Ausnahme sind Langpartien, wo eine Einspruchsoption besteht.

B) Der Turnierleiter ist automatisch Schiedsrichter – mit folgenden Ausnahmen:

- Der Turnierleiter steht nicht als Schiedsrichter zur Verfügung bei:
 - 1. Befangenheit, da selbst in die Partie involviert
 - 2. Freiwilligem Verzicht
 - 3. Abwesenheit
- Im Fall von 1 und/oder 2 und/oder 3 greift folgende Regelung: Die Schiedsrichterfunktion übernimmt der Vorstand (anwesende Vorstandsmitglieder; exklusive selbst Beteiligter).

C) Bei Einsprüchen (nur bei Langpartien!) gegen eine Entscheidung am Spielabend muss Einspruch innerhalb 1 Woche danach eingelegt werden. Daraufhin hat das Schiedsgericht 1 Woche Zeit, den Einspruch zu verhandeln und zu entscheiden.

§ 7. DWZ-Auswertung

Eine DWZ-Auswertung erfolgt für alle gespielten Langpartien zeitnah (Vereinsmeisterschaft/Stadtmeisterschaft). Für die Auswertung zuständig ist die Schriftleiterin Diana Strube-Losch.

§ 8. Inkrafttreten und Änderungen

Über das Inkrafttreten der Turnierordnung entscheidet die Mitgliederversammlung. Die Turnierordnung kann durch den Vorstand mit Mehrheitsbeschluss geändert werden, mindestens 4 Vorstandsmitglieder stimmen darüber ab. Änderungen müssen der jeweils nachfolgenden JHV vorgelegt werden.

Diese Turnierordnung tritt mit Beschluss der Mitgliederversammlung vom ###.###.## in Kraft.

Vorsitzender Pressewart Schriftführerin Schatzmeister Wettkampfleiter Jugendwart

Anlage: Auszug Fide-Regeln

(Stand 2023)

Zu Artikel 3. Regelwidrige Züge

- 3.9.2 Keine Figur darf einen Zug machen, der entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.
- 3.10.2 Ein Zug ist regelwidrig, wenn er eine der maßgeblichen Bedingungen 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.

Zu Artikel 4. Die Ausführung der Züge

- 4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand alleine ausgeführt werden.
- 4.2.1 Nur die Spielerin / der Spieler, die / der am Zug ist, darf eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken, vorausgesetzt, dass sie / er ihre / seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zum Beispiel durch die Ankündigung „j'adoube“ oder „ich korrigiere“).
- 4.2.2 Jede andere Berührung einer Figur gilt als absichtliche Berührung, außer dies geschieht offensichtlich aus Versehen.
- 4.3 Berührt die Spielerin / der Spieler, die / der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2.1 ausgenommen, auf dem Schachbrett mit der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, eine oder mehrere eigene Figuren, muss sie / er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann ...
- 4.4 Wenn die / der am Zug befindliche Spielerin / Spieler: 4.4.1 ihren / seinen König und einen Turm berührt, muss sie / er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß möglich ist, 4.4.2 absichtlich ihren / seinen Turm und danach seinen König berührt, darf sie / er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren und der Fall wird durch Artikel 4.3.1 geregelt, 4.4.3 in der Absicht zu rochieren ihren / seinen König und dann den Turm berührt, die Rochade mit diesem Turm jedoch regelwidrig ist, muss sie / er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf die Spielerin / der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen, 4.4.4 einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur endgültig, sobald die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.
- 4.5 Falls keine der nach Artikel 4.3 oder 4.4 berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf die Spielerin / der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.
- 4.6 Die Bauernumwandlung kann verschieden ausgeführt werden: 4.6.1 Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden. 4.6.2 Das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur auf dem Umwandlungsfeld können in beliebiger Reihenfolge geschehen. 4.6.3 Wenn eine gegnerische Figur auf dem Umwandlungsfeld steht, muss sie geschlagen werden.
- 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: 4.7.1 im Fall des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und die Spielerin / der Spieler beim Setzen ihrer / seiner Figur auf ihr neues Feld diese losgelassen hat; 4.7.2 im Fall der Rochade, sobald die Spielerin / der Spieler den Turm auf dem Feld losgelassen hat, welches der König vorher überquert hat. Wenn die Spielerin / der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber die Spielerin / der Spieler darf keinen anderen Zug als die Rochade auf dieser Seite

ausführen, vorausgesetzt, diese ist regelgemäß. 4.7.3 Falls die Rochade auf dieser Seite regelwidrig ist, muss die Spielerin / der Spieler einen anderen regelgemäßen Königszug (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt) ausführen. Wenn der König keinen regelgemäßen Zug ausführen kann, darf die Spielerin / der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen. im Fall der Bauernumwandlung, sobald die Spielerin / der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat und der Bauer vom Brett genommen worden ist.

- 4.8 Eine Spielerin / ein Spieler verliert das Recht, einen Verstoß der Gegnerin / des Gegners gegen Artikel 4.1 bis 4.7 zu reklamieren, sobald sie / er absichtlich eine Figur berührt, um diese zu ziehen oder zu schlagen.

Zu Artikel 5: Die Beendigung der Partie

- 5.1.1 Die Partie ist von der Spielerin / dem Spieler gewonnen, die / der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet
- 5.1.2 Die Partie ist von der Spielerin / dem Spieler verloren, die / der erklärt, dass sie / er aufgabe (dies beendet sofort die Partie), es sei denn, es ist eine Stellung entstanden, aus der heraus es der Gegnerin / dem Gegner nicht möglich ist, den König der Spielerin / des Spielers durch eine beliebige Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen. In diesem Fall ist die Partie remis.
- 5.2.1 Die Partie ist remis, wenn die Spielerin / der Spieler, die / der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und ihr / sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt „Pattstellung“. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 5.2.2 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der beiden Spielenden den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt „tote Stellung“. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 5.2.3 Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielenden während der Partie getroffene Übereinkunft, sofern beide Spielende mindestens einen Zug ausgeführt haben. Damit ist die Partie sofort beendet.

Zu Artikel 6: Schachuhr und Aktivitäten der Spieler

- 6.2 Handhabung der Schachuhr:
- 6.2.1 Während der Partie hält jede Spielerin / jeder Spieler, nachdem sie / er ihren / seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, ihre / seine eigene Uhr an und setzt die des Gegenübers in Gang (d.h. sie / er drückt ihre / seine Uhr). Damit wird der Zug „abgeschlossen“. Ein Zug ist auch dann abgeschlossen, wenn der Zug die Partie beendet oder die Spielerin / der Spieler ihren / seinen nächsten Zug ausgeführt hat, falls ihr / sein vorhergehender Zug nicht abgeschlossen war.
- 6.2.2 Einer Spielerin / einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, ihre / seine Uhr nach ihrem / seinem Zug anzuhalten, auch wenn ihr / sein Gegenüber den nächsten Zug ausgeführt hat.
- 6.2.3 Eine Spielerin / ein Spieler muss ihre / seine Uhr mit der gleichen Hand drücken, mit der sie ihren / er seinen Zug ausgeführt hat.
- 6.2.4 Die Spielerinnen / Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln ... Der unangemessene Umgang mit der Uhr wird bestraft.
- 6.2.5 Nur der Spielerin / dem Spieler, deren / dessen Uhr läuft, ist es erlaubt, die Figuren zurechtzurücken.

- 6.2.6 Falls einer Spielerin / einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf sie / er für diese Aufgabe eine Assistentin / einen Assistenten stellen, die / der aus Sicht der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters geeignet sein muss. Ihre / seine Bedenkzeit wird von der Schiedsrichterin / vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn die Spielerin / der Spieler behindert ist.
- 6.3 Zugewiesene Bedenkzeit:
- 6.3.1 Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jede Spielerin / 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.
- 6.4 Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.3.1 überprüft werden.
- 6.5 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo die Schachuhr zu stehen kommt.
- 6.6 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr der Spielerin / des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.
- 6.7 Wartezeit: 6.7.1 Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Jede Spielerin / jeder Spieler, die / der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet anders ...
- 6.8 Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter dies beobachtet oder die Spielerin / der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.
- 6.9 Außer in den Fällen, die durch einen der Artikel 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 erfasst werden, gilt, dass eine Spielerin / ein Spieler ihre / seine Partie verloren hat, wenn sie / 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 der Gegnerin / dem Gegner nicht möglich ist, den König der Spielerin / des Spielers durch eine beliebige Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen.
- 6.10.1 Jede Anzeige auf der Schachuhr ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel an der Schachuhr vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss durch die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter ersetzt werden, die / der nach bestem Ermessen die Zeitanzeigen der Ersatzuhr einstellt. 6.10.2 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren falsch ist, muss die Spielerin / der Spieler oder die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter sofort die Schachuhr anhalten. Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und ggf. die Zeiten und den Zugzähler anpassen. Sie / er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Uhren.
- 6.11.1 Wenn die Partie unterbrochen werden muss, wird die Schachuhr von der Schiedsrichterin / vom Schiedsrichter angehalten.
- 6.11.2 Eine Spielerin / ein Spieler darf die Schachuhr anhalten, um die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.
- 6.11.3 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet, wann die Partie wieder aufgenommen wird.

Zu Artikel 7: Regelverstöße

- 7.1 Wenn ein Regelverstoß geschieht und eine frühere Stellung wiederhergestellt werden muss, bestimmt die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter nach bestem Ermessen die

richtigen Einstellungen der Zeiten auf der Schachuhr; dies beinhaltet auch die Entscheidung, die Einstellung der Zeitanzeigen nicht zu ändern. Sie / er muss auch, falls notwendig, den Zugzähler anpassen.

- 7.2.1 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine Neue gespielt.
- 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.
- 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 Spielenden ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 Zügen oder mehr wird die Partie fortgesetzt.
- 7.4 Verschobene Figuren: 7.4.1 Wenn eine Spielerin / ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss sie / er die korrekte Stellung auf Kosten ihrer / seiner eigenen Zeit wieder aufbauen. 7.4.2 Falls nötig hält die Spielerin / der Spieler oder ihr / sein Gegenüber die Schachuhr an und bittet die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter um Hilfe. 7.4.3 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter darf die Spielerin / den Spieler, die / der die Figuren verschoben hat, bestrafen.
- 7.5 Regelwidrige Züge: 7.5.1 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald die Spielerin / 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. 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. 7.5.2 Wenn eine Spielerin / ein Spieler ihren / seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt. 7.5.3 Wenn die Spielerin / der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft. 7.5.4 Benutzt eine Spielerin / ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beispielsweise beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung) und drückt die Uhr, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.
- 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 die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug einer Spielerin / eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegenübers hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug derselben / desselben Spielenden erklärt die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter die Partie für diesen Spielenden für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegenüber nicht möglich ist, den König des Spielenden durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.
- 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.

Zu Artikel 9: Remis

- 9.1.2 Falls das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes: 9.1.2.1 Eine Spielerin / ein Spieler, die / der Remis anbieten möchte, tut dies, nachdem sie / er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor sie / er ihre / seine Uhr gedrückt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit während der Partie ist ... gültig.
- 9.2 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages der Spielerin / des Spielers, die / der am Zug ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung) 9.2.1 sogleich entstehen wird, falls die Spielerin / der Spieler als erstes ihren / seinen Zug, der nicht geändert werden kann, auf ihr / sein Partieformular schreibt bzw. in das elektronische Gerät zur Partieaufzeichnung eingibt und der Schiedsrichterin / dem Schiedsrichter ihre / seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder 9.2.2 soeben entstanden ist und die Antragstellerin / der Antragsteller am Zug ist. 9.2.3 Stellungen gelten nur dann als gleich, wenn dieselbe / derselbe Spielende am Zug ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spielenden gleich sind.
- 9.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages der Spielerin / des Spielers, die / der am Zug ist.
- 9.4 Wenn eine Spielerin / ein Spieler eine Figur berührt, verliert sie / er für diesen Zug das Recht, ein Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3. zu reklamieren.
- 9.5 Remisanträge: Wenn eine Spielerin / ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, hält sie / er oder die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter die Schachuhr an. ... 9.5.1 Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis. 9.5.2 Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt die Schiedsrichterin 9.5.3 / der Schiedsrichter zwei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegenübers hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt.
- 9.6 Falls eine oder beide der folgenden Situationen auftreten, ist die Partie remis: 9.6.1 sobald eine gleiche Stellung, entsprechend Artikel 9.2.2, mindestens fünfmal entstanden ist, 9.6.2 sobald wenigstens 75 Züge von jeder / jedem Spielenden ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzte Zug mattsetzt, hat dies Vorrang.

Zu Artikel 11: Das Verhalten der Spielenden

- 11.1 Die Spielenden dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.
- 11.3 Notizen und elektronische Geräte: Während des Spielverlaufs ist es den Spielenden verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu benutzen oder auf einem anderen Schachbrett eine Partie zu analysieren. ...
- 11.4 Spielende, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauende.
- 11.5 Es ist verboten, die Gegnerin / den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen, ungerechtfertigtes Anbieten von Remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Spielbereich.
- 11.6 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 11.1 bis 11.5 wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.
- 11.7 Die andauernde Weigerung einer / eines Spielenden, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft.

- 11.8 Wenn sich beide Spielende gemäß Artikel 11.7 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.
- 11.10 Sofern das Turnierreglement nichts anderes bestimmt, kann eine Spielerin / ein Spieler gegen jede Entscheidung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters Protest einlegen, selbst wenn sie / er die Partienotation unterzeichnet hat (siehe Artikel 8.7).
- 11.11 Beide Spielende müssen an einer notwendigen Partierekonstruktion und bei der Prüfung von Remisanträgen mitwirken.
- 11.12 Die Überprüfung auf dreimaliges Auftreten einer Stellung oder des Remisantrags nach der 50-Züge-Regel obliegt den Spielenden, allerdings unter Aufsicht der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters.

Zu Artikel 12: Der Aufgabenbereich der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters

- 12.1 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der Schachregeln.
- 12.2 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter sorgt für faires Spiel, handelt im besten Interesse der Veranstaltung, sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen, sorgt dafür, dass die Spielenden nicht gestört werden, überwacht den Fortgang der Veranstaltung, ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spielerinnen und Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen, befolgt die Fair-Play-Regeln und -Richtlinien.
- 12.3 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die sie / er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spielerinnen und Spieler.
- 12.4 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter kann Assistentinnen / Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, z.B. wenn mehrere Spielerinnen / Spieler eine knappe Restbedenkzeit haben.
- 12.5 Bei externen Störungen darf die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter einer / einem oder beiden Spielenden zusätzliche Bedenkzeit gewähren.
- 12.6 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Sie / er gibt die Zahl der abgeschlossenen Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5, wenn mindestens ein Fallblättchen gefallen ist. Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter unterlässt es, einer Spielerin / einem Spieler mitzuteilen, dass ihr / sein Gegenüber einen Zug ausgeführt oder dass die/ der Spielende die Uhr nicht gedrückt hat.
- 12.7 Wenn jemand eine Regelwidrigkeit bemerkt, darf sie / er nur die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter benachrichtigen. Spielerinnen und Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauerinnen und Zuschauer dürfen sich nicht in Partien einmischen. Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter darf die Störenden aus dem Turnierareal weisen.
- 12.8 Ohne Genehmigung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jede Art von Kommunikationsmitteln für jede Person im Turnierareal und entsprechend der Bestimmung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.
- 12.9 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:
 - eine Verwarnung,
 - das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegenübers,
 - das Verkürzen der Restbedenkzeit der / des zu bestrafenden Spielerin / Spielers,

- eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegenübers bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,
- eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,
- den Verlust der Partie für die zu bestrafende Person (die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegenübers),
- ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,
- den Ausschluss von einer oder mehreren Runden,
- den Ausschluss vom Turnier.

Sonderformen:

A) Schnellschach

- 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 Spielerin / Spieler abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschriften für 60 Züge beträgt mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten pro Spielerin / Spieler.
- A.2 Die Spielenden müssen die Züge nicht aufzeichnen, verlieren aber nicht das Recht, einen Anspruch geltend zu machen, der üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Eine Spielerin / ein Spieler kann zu jeder Zeit die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten, um die Züge zu notieren.
- A.3 Die in den Artikeln 7 und 9 erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten.
- **A.4 Die Turnierschachregeln gelten (nur), wenn: A.4.1 eine Schiedsrichterin / ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht und A.4.2 jede Partie durch die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter oder deren / dessen Assistierenden und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.**
- A.4.3 Eine Spielerin / ein Spieler, die / der am Zug ist, kann zu jeder Zeit die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter oder deren / dessen Assistierenden bitten, ihr / ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann sie / er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegenübers.
- A.5 Anderenfalls gilt folgendes: A.5.1 Sobald beide Spielenden ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben, A.5.1.1 dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde beeinträchtigt. A.5.1.2 kann eine fehlerhafte Figurenaufstellung oder Brettausrichtung nicht mehr beanstandet werden. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung des Königs ist die Rochade unzulässig. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung eines Turms ist die Rochade mit diesem Turm unzulässig.
- A.5.3 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, darf die / der Antragstellende die Schachuhr anhalten und die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter benachrichtigen. Das Ergebnis ist jedoch remis, wenn die / der Antragstellende aus dieser Stellung heraus mit keiner Folge regelmäßiger Züge den gegnerischen König mattsetzen kann.
- A.5.4 Beobachtet die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet sie / er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt sie / er die Partie remis.

- A.5.5 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter muss auf ein gefallenenes Blättchen hinweisen, wenn sie / er dies beobachtet.
- **A.6 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel A.4 oder A.5 für das gesamte Turnier gilt.**

B) Blitzschach

- B.1 Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von 10 Minuten oder weniger pro Spielerin / Spieler abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschriften für 60 Züge 10 Minuten oder weniger pro Spielerin / Spieler beträgt.
- **B.2 Die Turnierschachregeln gelten (nur), wenn: B.2.1 eine Schiedsrichterin / ein Schiedsrichter eine Partie überwacht und B.2.2 jede Partie durch die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter oder, deren / dessen Assistierenden und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.**
- B.2.3 Eine Spielerin / ein Spieler, die / der am Zug ist, kann zu jeder Zeit die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter oder deren / dessen Assistierenden bitten, ihr / ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann sie / er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegenübers.
- **B.3 Anderenfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Artikel A.2 und A.5 B.4 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel B.2 oder B.3 für das gesamte Turnier gilt.**

Richtlinien Hängepartie

- I.1 Verfahren bei Hängepartien:
- I.1.1 Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, fordert die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter die Spielerin / den Spieler, die / der am Zuge ist, dazu auf, ihren / seinen Zug „abzugeben“. Die Spielerin / der Spieler muss ihren / seinen Zug in unzweideutiger Schreibweise auf ein Partieformular aus Papier schreiben, dieses und das seines Gegenübers (falls verwendet) in einen Umschlag legen und den Umschlag verschließen. Erst danach darf sie / er die Schachuhr anhalten. Solange sie / er die Schachuhr noch nicht angehalten hat, behält die Spielerin / der Spieler das Recht, ihren / seinen Abgabebzug zu ändern. Eine Spielerin / ein Spieler, die / der nach der Aufforderung durch die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter ihren / seinen Zug abzugeben, auf dem Schachbrett einen Zug ausführt, muss diesen Zug als ihren / seinen Abgabebzug auf ein Partieformular aus Papier schreiben.
- I.1.2 Wenn eine Spielerin / ein Spieler, die / der am Zug ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemäße Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe und ihre / seine verbleibende Restbedenkzeit wird entsprechend notiert. I.2 Folgende Angaben gehören auf den Umschlag: I.2.1 die Namen der Spielenden, I.2.2 die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug, I.2.3 die von jeder / jedem Spielenden verbrauchte Zeit, I.2.4 der Name der Spielerin / des Spielers, die / der den Zug abgegeben hat, I.2.5 die Nummer des abgegebenen Zuges, I.2.6 ein Remisangebot, falls es noch gültig ist, I.2.7 Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.
- I.3 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.

- I.4 Wenn eine Spielerin / ein Spieler Remis anbietet, nachdem seine Gegnerin / sein Gegner ihren / seinen Zug abgegeben hat, bleibt das Angebot gültig, bis die Gegnerin / der Gegner es gemäß Artikel 9.1 angenommen oder abgelehnt hat.
- I.5 Vor Wiederaufnahme der Partie wird die Stellung unmittelbar vor dem Abgabezug auf dem Schachbrett aufgebaut und die Uhren werden auf die Zeiten gestellt, die jede / jeder Spielende bis zum Partieabbruch verbraucht hatte.
- I.6 Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder eine / einer der Spielenden der Schiedsrichterin / dem Schiedsrichter mitteilt, dass sie / er aufgebe, ist die Partie beendet.
- I.7 Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn die Spielerin / der Spieler, die / der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist.
- I.8 Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 5, 6.9 und 9.6 erfasst werden, ist die Partie für eine Spielerin / einen Spieler verloren, deren / dessen Aufzeichnung ihres / seines Abgabezuges I.8.1 mehrdeutig ist, oder I.8.2 auf eine Art notiert ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen lässt, oder I.8.3 regelwidrig ist.
- I.9 Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren: I.9.1 Falls die Spielerin / der Spieler, die / der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt. I.9.2 Falls die Spielerin / der Spieler, die / der auf den Abgabezug antworten muss, nicht anwesend ist, wird ihre / seine Uhr in Gang gesetzt. Bei ihrem / seinem Eintreffen darf sie / er ihre / seine Uhr anhalten und die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter rufen. Dann wird der Umschlag geöffnet und der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt. Danach wird ihre / seine Uhr wieder in Gang gesetzt. I.9.3 Falls die Spielerin / der Spieler, die / der den Zug abgegeben hatte, nicht anwesend ist, hat seine Gegnerin / sein Gegner das Recht, ihren / seinen Antwortzug, statt ihn auf normale Weise auszuführen, auf ihrem / seinem Partieformular aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschließen, ihre / seine Uhr anzuhalten und die der / des abwesenden Spielenden in Gang zu setzen. In diesem Fall wird der Umschlag der Schiedsrichterin / dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen der / des bis dahin abwesenden Spielenden geöffnet.
- I.10 Eine Spielerin / ein Spieler verliert die Partie, wenn sie / er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie nach Ablauf der erlaubten Wartezeit am Schachbrett erscheint, es sei denn die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet anders. Beendet jedoch der Abgabezug die Partie, bleibt es bei dieser Beendigung.
- I.11 Wenn nach dem Turnierreglement die Wartezeit mehr als null Minuten beträgt, gilt folgendes: Wenn anfangs keine Spielerin / kein Spieler anwesend ist, läuft für die Spielerin / den Spieler, die / der auf den Abgabezug antworten muss, die Bedenkzeit bis sie / er erscheint, es sei denn, die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet anders oder das Turnierreglement sieht etwas anderes vor.
- I.12 Fortsetzung einer Hängepartie: I.12.1 Wenn der Umschlag mit dem Abgabezug abhandengekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden sind, fortgesetzt. Kann die von jeder / jedem Spielenden verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, stellt die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter die Uhren ein. Die Spielerin / der Spieler, die / der den Abgabezug gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem sie / er angibt, sie / er habe ihn abgegeben. I.12.2 Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit wiederherzustellen, ist die Partie ungültig und es muss eine neue Partie gespielt werden.
- I.13 Wenn bei der Wiederaufnahme der Partie eine / einer der Spielenden vor Ausführung ihres / seines ersten Zuges darauf hinweist, dass die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren

falsch eingestellt worden sei, muss der Fehler berichtigt werden. Wird der Fehler nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, es sei denn, die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet anders.

- I.14 Maßgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters. Die Uhrzeit für den Beginn wird im Voraus bekannt gegeben.