

Schachregeln - Ein Überblick für Mannschaftsführer

1. Grundlegendes

- Das Partieformular
 - Eigentum des Veranstalters, also des Schachkreises. Auf eigene Zeit darf der Gegner Einsicht nehmen.
 - Für den Schiedsrichter jederzeit sichtbar.
 - Erst Ziehen, dann Schreiben.
(Ausnahmen: Stellungswiederholung, 50 Züge)
 - Bevor man zieht, muss bis zum letzten eigenen Zug notiert sein. Also werden keine zwei eigenen Züge ausgeführt ohne zu schreiben.

- Die Schachuhr
 - Mit derselben Hand ziehen und drücken (nicht mit der Figur).
 - Bei Unklarheiten, Regelverstößen die Uhr anhalten (!) und den Schiedsrichter rufen!

- Die Zeitnot
 - Zeitnot beginnt, wenn ein Spieler noch 5 Minuten auf der Uhr hat.
 - Dieser Spieler muss nicht mehr schreiben. Er muss aber selbst wissen (z.B. durch Striche), wie viele Züge er hat.
 - Erst wenn beide in Zeitnot sind, schreibt der Schiedsrichter (oder ein von ihm Beauftragter) unsichtbar mit!
 - Wenn der Schiedsrichter Blättchenfall feststellt, wird geprüft, ob die nötigen Züge gespielt sind.
 - Danach werden auf eigene Zeit die fehlenden Züge nachgetragen.

- Spiellokal/ -areal
 - Das Spielareal umfasst das Spiellokal und Toiletten/Raucherräume. Dazu kann auch ein Hof o. ä. gehören.
 - Das Spielareal darf nach Beginn der Partie nicht verlassen werden!
 - Das Spiellokal darf nicht verlassen werden, wenn man sich am Zug befindet, es sei denn, der Schiedsrichter erlaubt dies.

- Hilfsmittel
 - Alles, was dazu beitragen kann, sich einen Vorteil zu verschaffen, ist vollkommen untersagt!
 - Bsp: Computer, Bücher, alte Partiemitschriften, Telefonieren.
 - Handys sind während eines Wettkampfes stets auszuschalten und dürfen in keiner Weise benutzt werden.

2. Der Schiedsrichter

- Vom KSL kann jederzeit ein Schiedsrichter zu einem Wettkampf eingeteilt werden.
- Ist kein Schiedsrichter vor Ort, sind die beiden Mannschaftsführer gemeinsam Schiedsrichter, wobei der MF der Heimmannschaft im Zweifelsfall eine Entscheidung fällen muss! Grundsätzlich gilt: Bei allen Regelfragen, die auftreten, muss eine Entscheidung gefällt werden. Diese kann nicht nach dem Wettkampf durch den KSL erfolgen!
- Aufgaben

Grundsätzlich gilt: Kann der MF den SR-Aufgaben nicht nachgehen, so hat er eine andere Person mit der Verantwortung zu beauftragen. Diese Person muss natürlich dem anderen MF genannt werden!

Niemand außer dem Schiedsrichter (also den beiden MF) greift in irgendeiner Form (Worte, Taten, Gesten...) in eine Partie ein!

 - Kontrolle der Aufstellungen, der Uhren, der Bretter.
 - Er sorgt dafür, dass die Schachregeln eingehalten werden.
 - Er beobachtet Partien, bei denen Zeitnot vorliegt und stellt den Blättchenfall fest.
 - Er schreibt mit, wenn sich beide Spieler in Zeitnot befinden.
 - Er greift ein, wenn er einen Regelverstoß am Brett beobachtet.
 - Er spricht Ordnungsmaßnahmen bei Regelverstößen aus.
- Ordnungsmaßnahmen
 - Verwarnung
 - Zeitabzug bzw. Zeitgutschrift
 - Partieverlust
 - Verweisung aus dem Spielareal
- Der Mannschaftsführer darf außerdem:
 - Gefragt werden, ob ein Remisangebot gemacht werden kann bzw. angenommen werden darf. Natürlich ohne Beurteilung irgendeiner Stellung!
 - Seinen Spielern raten, Remis zu bieten.

3. Wichtige Schachregeln

Wortlaut aus den FIDE - Regeln: „Es ist verboten, seinen Gegner auf irgendeine Weise abzulenken oder zu stören!“

- Remis
 - Bieten am Ende des eigenen Zuges, aber bevor die Uhr gedrückt wird. Nicht ums Remis betteln („Ich biete noch mal...“). Angebot kann durch ziehen Wortlos abgelehnt werden. Beide Spieler notieren das Angebot hinter dem Zug.
 - 50 - Züge - Regel
 - Stellungswiederholung
 - Reklamation in der Endspurtphase (letzte 2 Minuten der Handicapzeit): Falls der Gegner mit normalen Mitteln nicht mehr gewinnen kann bzw. es in keiner Weise versucht.

- Regelwidrige Züge/Stellungen
 - Wird während der Partie festgestellt, dass die Figurenaufstellung zu Beginn falsch war, wird neu begonnen.
 - Wird ein regelwidriger Zug festgestellt (auch 2 Stunden später), so wird dieser zurückgenommen und an dieser Stelle die Partie mit einem regelgerechten Zug fortgesetzt. Die Uhren stellt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen.
 - Die ersten beiden regelwidrigen Zügen kosten 2 Minuten Zeitstrafe, der dritte verliert die Partie.
 - Umgefallene Figuren sind auf eigene Zeit aufzubauen. Im Zweifelsfall Uhren anhalten und SR rufen.