

Mannschaftskampf und Regeln

Hartwig Hake 15.01.2026

1 Vor der Saison

Beim ESV werden die Spieler vor der Saison befragt, in welcher Mannschaft sie spielen möchten.

Dann erhalten die Mannschaftsführer entsprechend Spieler zugeordnet; ca. 12-14.

Danach sollte jeder Mannschaftsführer die Kontaktdaten seiner Spieler kennen und die Spieler die Kontaktdaten des Mannschaftsführers.

2 Frühzeitige Absagen

Die Spielpläne sind frühzeitig bekannt!

Gewisse Ereignisse kommen nicht unerwartet: Abiprüfung, 90. Geburtstag der Oma, Urlaub, ...

Absagen frühzeitig dem Mannschaftsführer melden!

3 Kurzfristige Absagen

Wenn man sich bereits kurz vor dem Mannschaftskampf krank fühlt: Mannschaftsführer informieren. In vielen Fällen können die Mannschaftsführer noch für Ersatz sorgen.

4 Raumtemperatur

Die Temperatur muss in der 2. Bundesliga zwischen 20 und 23°C liegen. Kann der Heimverein diese Grenze aufgrund einer außergewöhnlichen Situation nicht erreichen, hat er dafür Sorge zu tragen, der vorgeschriebenen Raumtemperatur möglichst nahe zu kommen. Häufig wird mindestens 19 °C angegeben.

In unteren Klassen wird dies etwas freier gesehen.

Raumtemperatur und Lautstärke (Baumaßnahmen, Spielmannzug übt nebenan, etc.) sind eher Ermessenssache. Bedingungen sind für alle gleich.

5 Essen und Getränke

Ob man in das Spiellokal Essen und Getränke mitbringen darf und ob Verpflegung angeboten wird, steht im Mannschaftsheft.

In Restaurants ist der Verzehr eigener Getränke meistens strikt untersagt.

Die Diskussion wird immer wieder geführt. Einige Vereine zahlen Miete (ESV) und es gibt keinen Verzehrzwang. Andere Vereine zahlen keine Miete und der Wirt erwartet, dass man zumindest ein Getränk bestellt.

6 Unterlagen des Mannschaftsführers

Mannschaftsheft

FIDE-Regeln wäre super

Eigene Aufstellung mit Nummern

Es gibt 2 Alternativen:

a) Nr. aus dem Mannschaftsheft, z.B. 23 Hake, Hartwig

b) Nr. aus dem Ergebnisdienst, z.B. 407 Hake, Hartwig

Unterschied: bei b) sind nicht spielberechtigte Spieler höherer Mannschaften nicht aufgeführt. Ich bevorzuge Variante b).

Jeder sollte zumindest einen Kugelschreiber, etc. dabeihaben.

7a Vor dem Mannschaftskampf

Mannschaftsmeldung bis spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn.

Keine Spieler einsetzen, die den Verein (z.B. zum Jahresende) verlassen haben!

Bretter aufbauen, Partieformulare, ...

Aufgabe sollte an Vereinsmitgliedern delegiert werden.

Begrüßung der Gastmannschaft:

Toiletten, Getränke, Handys aus, etc.

7b Mannschaftsaufstellung

Beachte: Unterschiedliche Regelungen zwischen Landesebene und Bezirksebene!

Land: Aufstellung gemäß Rangliste

Bsp.: 1, 3, 2, 4, 5, 6, 7, 8: Spieler 2 ist zu tief eingesetzt und hat die Partie verloren.

Bezirk: Aufstellung gemäß Rangliste mit Toleranzklausel (das Recht, einen Spieler mit dem nächst höheren bzw. nächst niedrigeren Spieler in der Rangfolge der Mannschaftsaufstellung zu tauschen).

Regel: Wenn nach einem Spieler 2 Spieler mit niedrigerer Nummer aufgestellt sind, ist die Reihenfolge falsch!

Bsp: 1, 2, 3, 50, 4, 5, 6, 7

Hinter 50 zwei kleinere Nummern, daher Aufstellung falsch!

Wer ist zu tief eingesetzt und hat verloren?

4, 5 und 6, weil 1, 2, 3, 4, 5, 6, 50, 7 mit Toleranzklausel eine korrekte Aufstellung ist.

Test: Landesliga Auswärtsspiel Brett 1 fehlt

Welche Alternativen hast du bei der Aufstellung?

- a) Brett 1 kampflos
30 EUR Bußgeld, Weißbrett bleibt frei
- b) Tausche 1 und 2
Spieler 1 zu tief eingesetzt, daher verloren (verliert aber sowieso)
Spieler 2 spielt jetzt höher, hat aber Weiß
20 EUR Bußgeld

7c Bekanntgabe der Aufstellung

Beide Mannschaftsführer geben dem Wettkampfleiter die Aufstellung bekannt.

Falls ein Schiedsrichter eingesetzt ist, erfolgt bei diesem die Meldung.

In unseren Ligen trägt der Mannschaftsführer der Heimmannschaft seine Aufstellung in die Spielberichtskaart ein. Er hat jedoch keinen Anspruch auf Einsicht in die Aufstellung des Gastes, bevor er die eigene Mannschaft aufgestellt hat.

Für die Gastmannschaft gibt es zwei Alternativen:

- a) Der Mannschaftsführer der Gastmannschaft übergibt seine Aufstellung dem Mannschaftsführer der Heimmannschaft, damit ist sie abgegeben und darf nicht mehr geändert werden. Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft trägt diese Aufstellung in die Spielberichtskaart ein.
- b) Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft deckt seine Aufstellung ab und der Mannschaftsführer der Gastmannschaft trägt seine Aufstellung daneben ein. Damit ist sie abgegeben und darf nicht mehr geändert werden.

Der Mannschaftsführer der Heimmannschaft prüft die Spielberechtigungen und die Reihenfolge und gibt die Paarungen bekannt.

Falls nach Abgabe ein Fehler festgestellt wird (Spieler A ist verhindert und Spieler B kommt ins Spiellokal), so bleibt die Aufstellung bestehen.

Bsp. Spielfreies Brett in Hildesheim

Aussage des MF des Gastgebers: „Wahrscheinlich bleibt Brett 1 frei. Da ist jetzt Spieler A eingetragen. Spieler B ist benachrichtigt, wenn er erscheint, kann man das noch ändern.“

Ich hätte gemäß Spielberichts Karte nur gegen Spieler A gespielt!

8 Stand der Schachuhr

Mythos: Schwarz darf wählen, auf welcher Seite die Uhr steht. Falsch!

Die Schachuhr steht zwischen den Spielern auf der Brettseite, die der Turnierleiter bestimmt.

Früher gab es folgende Regel:

Schwarz darf wählen, auf welcher Seite des Tisches er sitzen möchte. Stelle ich mir schwierig vor und ist meines Wissens auch nicht mehr zulässig. Sieht auch seltsam aus, wenn auf einer Seite 7 Spieler von Mannschaft A und einer von Mannschaft B sitzen.

9 Schachuhren bedienen und stellen

Ihr solltet wissen, wie man die Uhr für eure Liga stellt und wie man sie stoppt (z.B. bei Ruf des Schiedsrichters).

Anleitung: <https://ingram-braun.net/erga/videos-zur-bedienung-der-schachuhr-dgt-2010/>

Grundlegendes:

Anschalten und Ausschalten: Knopf auf der Rückseite

Bestätigen: Knopf auf der Vorderseite rechts

Start/Pause-Taste: Starten der Uhr und Anhalten: 2. Knopf von rechts

Modus und Zeiten ändern: +/- auf Vorderseite links

Wippe: so einstellen, dass sie bei weiß oben ist (wird durch den weißen König angezeigt)

Anzeige: bei 20 Minuten Restzeit wechselt die Uhr in eine andere Anzeige
0:21 21 Minuten (Doppelpunkt)
19.38 19 Minuten 38 Sekunden (Punkt)

Übungen: jeweils 2 Leute 1 Uhr. Einer stellt ein, der andere kontrolliert.

- a) Anzeige welche Zeit zuerst abgelaufen ist
Früher bei Analoguhren gab es ein Remis, wenn beide Blättchen gefallen waren. In einer Übergangszeit gab es die Regel auch bei Benutzung von Digitaluhren. Man musste mindestens 1 Sekunde auf der Uhr haben, um durch Zeit zu gewinnen.
Jetzt werden alle Anzeigen der Uhr ausgewertet.
Wie sieht man welches Blättchen zuerst gefallen ist?

Übung:

Modus 03: Zeit manuell gesetzt

10 Sekunden auf jeder Seite einstellen

Starten und Zeit ablaufen lassen. Anzeige: Schwarze Flagge.

Danach Wippe betätigen und Zeit auf der anderen Seite ablaufen lassen.

Beide Zeiten auf 0.00. Schwarze Flagge zeigt an, welche Zeit zuerst abgelaufen ist. (verschwindet nach 5 Minuten).

Kann mit der anderen Seite wiederholt werden!

Folgende Zeiten abwechselnd einstellen:

- b) Blitzschach 5 min.
Modus 01 bestätigen
- c) Blitzschach 3 Minuten und 2 Sekunden Inkrement pro Zug (Fischer)
Modus 15 bestätigen
Wie ihr seht, wird das Inkrement vor dem Zug hinzugefügt: Anzeige 3.02
- d) Schnellschach ESV Herbst Grand-Prix 10 Minuten und 5 Sekunden Inkrement pro Zug (Fischer)
Modus 18
10 Minuten und 0 Sekunden auf jeder Uhr einstellen
Danach auf jeder Uhr 5 Sekunden Inkrement pro Zug einstellen
Anzeige 10.05
- e) ESV Vereinsturnier 60 Minuten und 10 Sekunden Inkrement pro Zug (Fischer)
Modus 18
1 Stunde 0 Minuten und 0 Sekunden auf jeder Uhr einstellen.
Danach auf jeder Uhr 10 Sekunden Inkrement pro Zug einstellen.
Anzeige 1:00
Achte auf den Unterschied Doppelpunkt statt Punkt!
Warum steht das Inkrement nicht in der Anzeige? Minuten sind 0. Dass 10 Sekunden Inkrement eingestellt sind, sieht man daran, dass die Uhr nicht sofort auf 0:59 springt, sondern erst nach 10 Sekunden.

Fischer-Modus: Bei schnellen Zügen erhöht sich die Zeit über die Anfangszeit, z.B. 1:04

- f) Kreislīga 120 Minuten/40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie
Modus 04

Anzeige 2:00

Wenn bei einem Spieler die 120 Minuten der 1. Zeitkontrolle verbraucht sind, erscheint dort die schwarze Flagge und es werden bei beiden Spielern 30 Minuten addiert.

- g) Bezirksklasse/Bezirksliga/Verbandsliga/Landesliga
90 Minuten/40 Züge und 30 Minuten für den Rest der Partie und 30 Sekunden Inkrement pro Zug (Fischer)

Modus 19

Anzeige 1:30

Wenn bei einem Spieler die 90 Minuten der 1. Zeitkontrolle verbraucht sind, erscheint dort die schwarze Flagge und es werden bei beiden Spielern 30 Minuten addiert.

- h) Unterschied Fischer-Modus zu Bronstein-Modus

Fischer-Modus: Die Zeitgutschrift pro Zug (Inkrement) erfolgt vor jedem Zug, unabhängig ob dadurch die Gesamtzeit erhöht wird.

Bronstein-Modus: Sobald ein Spieler am Zug ist, fängt die Uhr nicht gleich an zu laufen, sondern erst nach Ablauf der Zugbedenkzeit (sogenanntes „Delay“).

Erst wenn ein Spieler für einen Zug länger als die Zugbedenkzeit benötigt, verringert sich seine Grundbedenkzeit. Bsp. 5 Minuten und 3 Sekunden Delay

Anzeige 5.03

Die Bedenkzeit kann nicht über 5.03 steigen. Wenn man für einen Zug weniger als die Zugbedenkzeit braucht, ist die restliche Zeit verloren.

- i) Bedenkzeit ändern

Uhr anhalten

Start/Pause-Taste 2 Sekunden drücken: Uhr geht in den Editiermodus

Zeit ändern: z.B. 2 Minuten auf einer Uhr addieren

Uhr starten

10 Aufstellung der Figuren

Generell: Um folgende Fehler zu vermeiden VOR Spielbeginn die Aufstellung der Figuren und die Lage des Schachbretts prüfen.

Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine Neue gespielt.

Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass das Brett nicht richtig ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden.

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.

11 Ende des Mannschaftskampfes

11a) Spielberichtskarte unterschreiben

Mannschaftsführer muss die Spielberichtskarte unterschreiben

Darf das auch ein anderer Spieler machen? Ja. Der MF sollte jedoch den gegnerischen Mannschaftsführer informieren.

11b) Falsches Ergebnis ist gültig

Gegner hat 4,5:3,5 gewonnen. Auf der Spielberichtskarte ist ein Ergebnis falsch eingetragen.

Der gegnerische Mannschaftsführer unterschreibt 4,5:3,5 für die Heimmannschaft. Dies Ergebnis gilt.

Also aufpassen, was man unterschreibt! Hier gibt es eine Grauzone, dass ein Schiedsrichter das Ergebnis noch ändern kann. Bis wann ist unklar!

11c) Häufige Fehler

Kampflose Partien werden mit 1:0 statt +:- eingetragen. Hat Auswirkung auf die DWZ-Auswertung.

Für ELO-Auswertung muss jeder Spieler mindestens 1 Zug gemacht haben. Dies gilt für DWZ-Auswertung nicht!

Spieler ist im Spielsaal, tritt aber nicht an: Wertung 1:0 statt +:-, weil erschienen. Verhalten des Spielers wird als unsportlich gewertet.

Weiß zieht, bei Schwarz klingelt das Handy: Wertung 1:0 statt +:-.

11d) Änderung von Ergebnissen

Früher war das eindeutig: Veröffentlichung in Rochade oder Schachzeitung. Danach 7 Tage für Einsprüche.

Heute mit Ergebnisdienst unklar:

Kein Kennzeichen, ob der Turnierleiter die Ergebnisse geprüft hat.

Kein Kennzeichen, dass ein Ergebnis noch einmal geändert wurde.

Schiedsrichter geben folgendes an:

Bei Turnieren: Falsches Ergebnis kann bis zum Ende des Turniers geändert werden: Runde 1 falsch eingetragen, leichtere Gegner erhalten und kurz vor Ende des Turniers das Ergebnis der 1. Runde korrigieren lassen.

Bei Mannschaftskämpfen: Bis zum Ende der Saison

Siehe Bsp. Parensen: mit 18:0 Liga gewonnen, aber in jedem Kampf einen nicht spielberechtigten Spieler eingesetzt. Wertung: 0:18 und Abstieg.

12 Remisangebot

29.11.2024

Jürgen Kohlstädt Vorsitzender der DSB-Schiedsrichterkommission

Mannschaftsführer dürfen ihren Spielerinnen und Spielern dazu raten, ein Remisangebot anzunehmen oder abzulehnen. Sie dürfen außerdem selbst dazu raten, ein Remisangebot abzugeben. Gespräche zwischen Mannschaftsführer und Spieler müssen in Anwesenheit des Schiedsrichters geführt werden. Diskussionen und Gespräche, die darüber hinausgehen, sind vom Schiedsrichter zu unterbinden. Auf FIDE-Ebene gibt es in diesem Punkt widersprüchliche Regelungen. Bis die FIDE hier eine Klarstellung bzw. Streichung einer dieser Regelungen vornimmt, bleibt der DSB bei der bisherigen Regelung.

Wie darf der Mannschaftsführer antworten:

dFuchs

Auf eine Frage, ob er ein Spieler ein Remisangebot abgeben oder annehmen darf, hat der Mannschaftsführer genau drei Antworten:

1. "Ja!" oder "Du darfst annehmen" oder "Ist OK", oder etwas nicht wertendes, vergleichbares.
2. "Nein!" oder "Du darfst nicht annehmen" oder "Lehne ab", oder etwas vergleichbares, nicht wertendes. Ein Negativbeispiel wäre "Schau nochmal in die Stellung rein!"
3. "Entscheide selbst" oder "Mach wie du denkst" oder etwas vergleichbares, nicht wertendes.

Diskussion/Grauzone: Darf der Mannschaftsführer auch das Brett des Remisangebots einbeziehen?

13 FIDE-Regeln Richtlinie III.6 (siehe Ausschreibung Vereinsturnier

Was ist das?

III.6 Wenn das Turnier nicht durch eine Schiedsrichterin / einen Schiedsrichter überwacht wird, gilt das Folgende:

III.6.1 Eine Spielerin / ein Spieler darf zu einem Zeitpunkt, bei dem ihr / ihm **weniger als zwei Minuten Bedenkzeit** verbleiben, aber ihr / sein **Fallblättchen noch nicht gefallen** ist, remis beantragen. Dies beendet die Partie. Sie / er kann ihren / seinen Antrag damit begründen, dass

III.6.1.1 ihr / sein Gegenüber mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, und / oder

III.6.1.2 ihr / sein Gegenüber keine Versuche unternommen hat, um mit normalen Mitteln zu gewinnen.

Im Fall III.6.1.1 muss die / der Spielende die Endstellung aufschreiben und ihr / sein Gegenüber muss sie bestätigen.

Im Fall III.6.1.2 muss die / der Spielende die Endstellung aufschreiben und ein vollständig ausgefülltes Partieformular abgeben. Die Gegnerin / der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Endstellung.

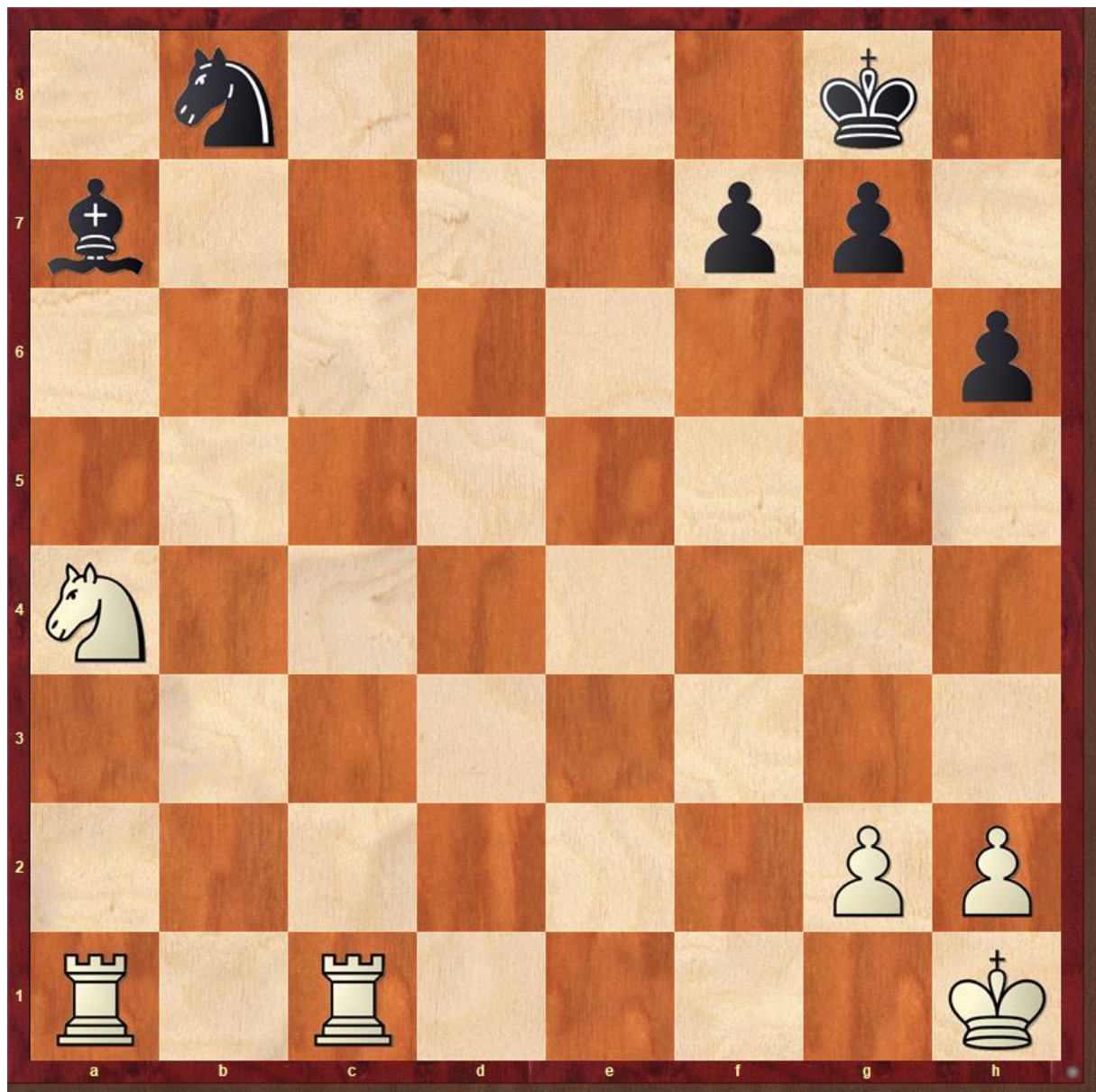
III 6.2 Der Antrag wird an eine dafür bestimmte Schiedsrichterin / einen dafür bestimmten Schiedsrichter übergeben.

14 Schlagen des Königs beim Blitzschach

Mythos: Schlagen des Königs, der im Schach steht, ist erlaubt. Das ist falsch!

Der König darf nicht (mehr) geschlagen werden. (Früher war das mal zulässig).

Kurioser Hintergrund :



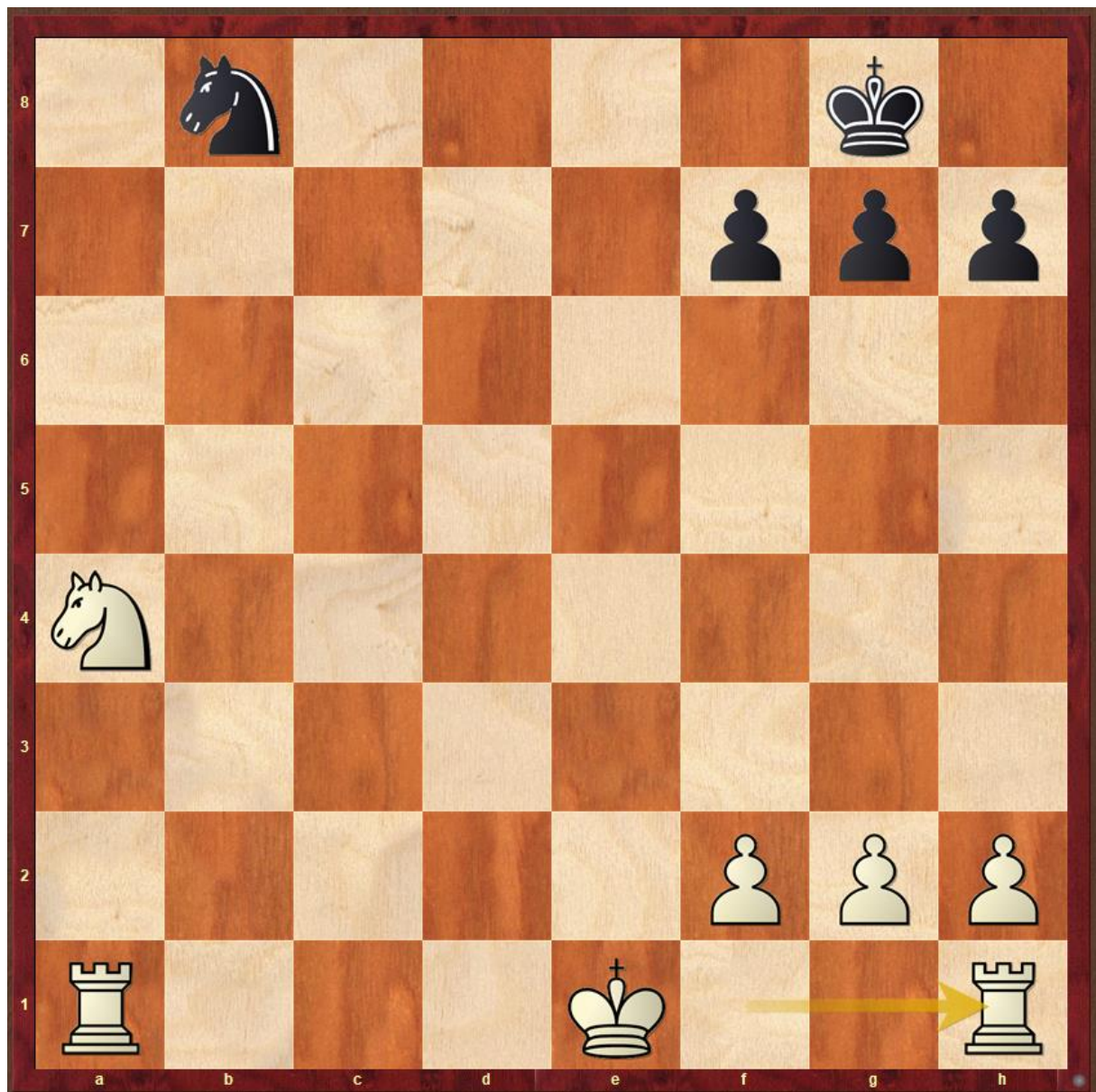
Einige Schlaumeier zogen im Blitz z.B. La7xLg1 und obwohl der weiße König auf h1 stand, schlugen sie diesen einfach, als würde er auf g1 stehen und reklamierten den Sieg für sich.

Das war dann oft nicht mehr nachvollziehbar.

Deshalb darf er nicht mehr geschlagen werden, damit der SR die aktuelle Stellung sieht.

Heute ist es ein regelwidriger Zug, insbesondere weil der 1. regelwidrige Zug nicht mehr verliert.

15 3-fache Stellungswiederholung



1. --- Sc6, 2. Tf1 Sb8, 3. Th1 Sc6, 4. Td1 Sb8, 5. Ta1 Sc6, 6. Tf1 Sb8, 7. Th1 Sc6, 8. Tf1 Sb8, 9. Th1 Remisreklamation durch Schwarz. Remis.

Unterschied 5-fache Stellungswiederholung: Remis durch Schiedsrichter automatisch.

16 50-Züge-Regel/75-Züge-Regel

Was ist der Unterschied zwischen der 50-Züge-Regel und der 75-Züge-Regel?

Die 50-Züge-Regel besagt, dass eine Partie als remis zu werten ist, wenn einer der beiden Spieler nachweist, dass in den letzten 50 aufeinanderfolgenden Zügen eines Spielers, das heißt 100 Halbzügen, weder ein Stein geschlagen noch ein Bauer gezogen wurde.

Nach 75 solcher Züge muss die Partie vom Schiedsrichter als remis gewertet werden durch die 75-Züge-Regel.

50-Züge-Regel: Remis durch Reklamation eines Spielers.

75-Züge-Regel: Remis durch Schiedsrichter automatisch.

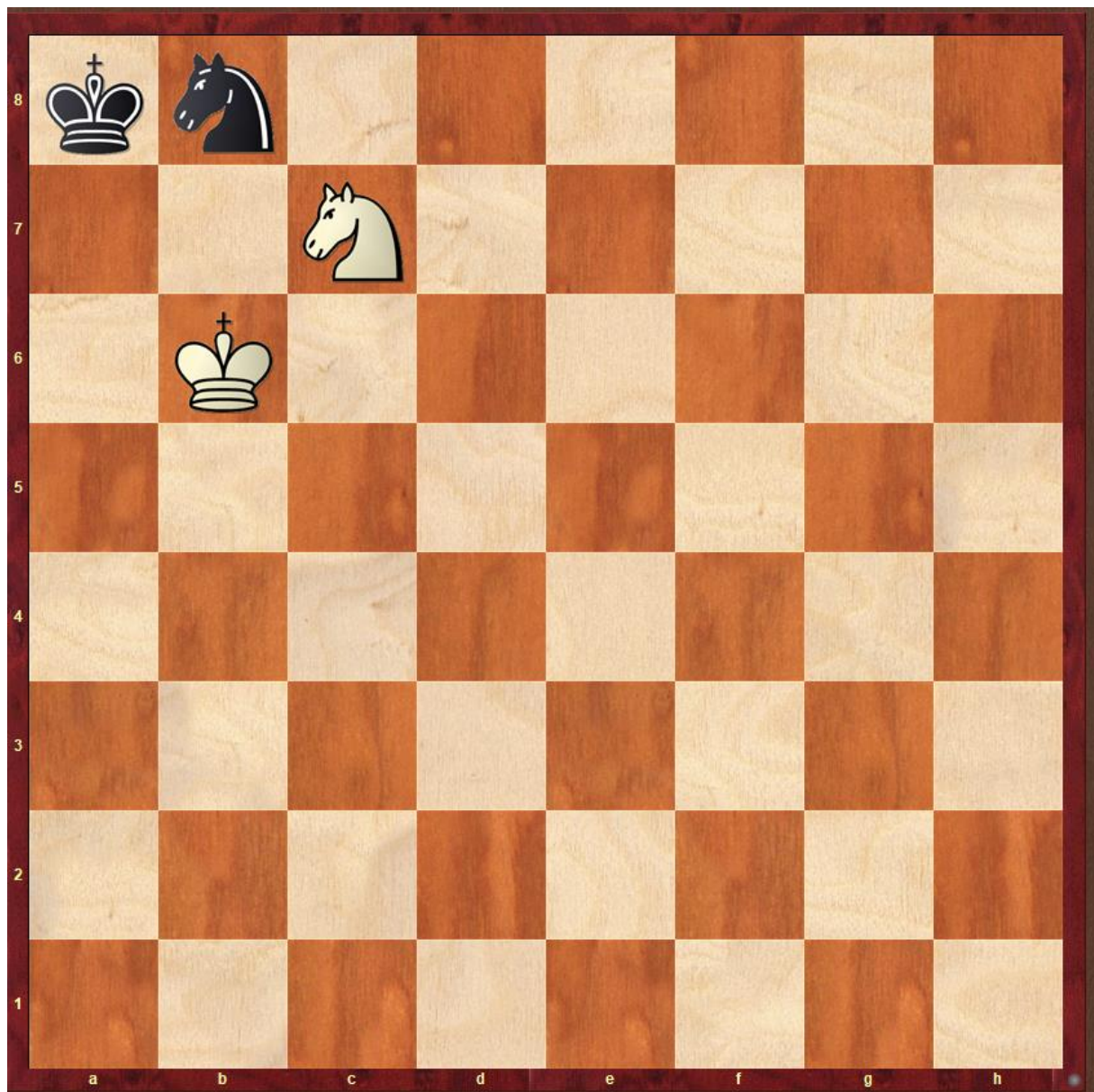
17 K und S gegen K und S

Bei Schwarz fällt das Blättchen.

Ergebnis?

1:0

Mattbild:



18 K und L gegen K und L der gleichen Farbe

Bei Schwarz fällt das Blättchen.

Ergebnis?

Remis, kein Matt möglich

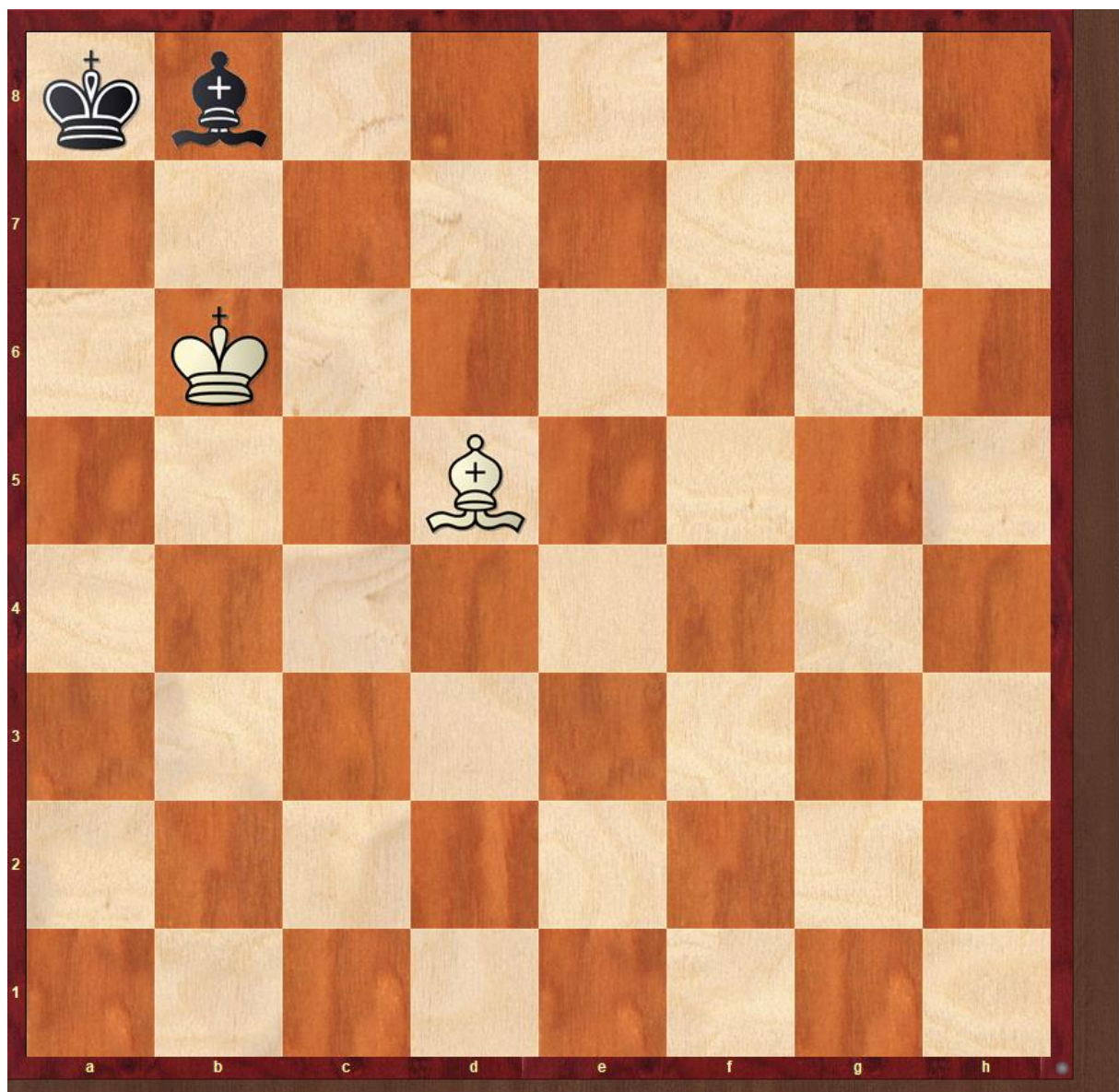
19 K und L gegen K und L der ungleichen Farbe

Bei Schwarz fällt das Blättchen.

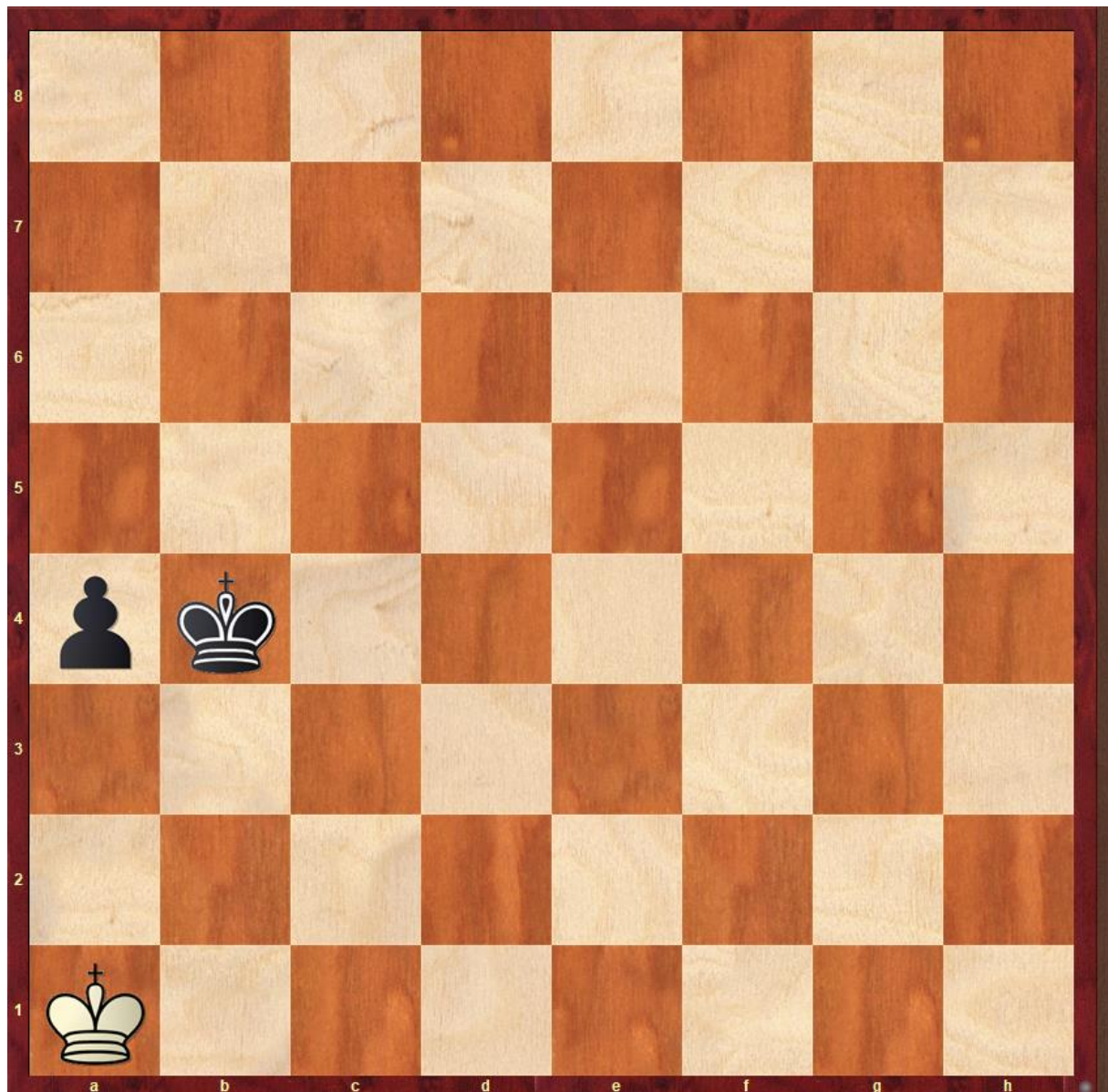
Ergebnis?

1:0

Mattbild:



20 K und B gegen König



Bei Schwarz fällt das Blättchen: Remis

Bei Weiß fällt das Blättchen: 0:1

21 Mitschreiben

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.

- a) Kreisliga
Weniger als 5 Minuten: Keine Mitschreibpflicht
- b) Bezirksklasse bis Landesliga
Immer Mitschreibpflicht

21 Blitzschach umgedrehter Turm

Setzt ein Spieler einen Turm in der Weise ein, dass dieser nach oben weist, dann gilt dies nach Loslassen der Figur als wirksame Umwandlung in einen Turm (vgl. FR Art. 4.4.4, 4.7.3). Etwaige Ansagen des Spielers (zB. „Dame“) ändern daran nichts.

Folge: Warten bis der umgedrehte Turm schräg zieht und dann auf regelwidrigen Zug reklamieren.

22 Mannschaftsremis ohne Spiel

Beiden Mannschaften genügt ein 4:4 zum Verhindern des Abstiegs. Die Mannschaftsführer vereinbaren daher am Vorabend ein 4:4.
Sollte man nicht tun, kommt immer raus und wird in ein 0:0 umgewandelt, ggf. noch mit weiterer Strafe.

23 Vereinbarung unter Mannschaftsführern

Kampf steht 3:3. Spieler A steht deutlich besser, Spieler B steht deutlich schlechter. Mannschaftsführer vereinbaren: 4:4, A gewinnt, B verliert.

Was passiert, wenn B weiterspielen will?

24 Antreten

Ein Spieler ist „am Schachbrett“ erschienen, wenn er innerhalb der vorgeschriebenen Wartezeit im Spielbereich eintrifft.

25 Nichtantreten

Schiedsrichterkommission: Die Wartezeit läuft ab dem tatsächlichen Spielbeginn.

Das gilt auf DSB-Ebene!

Landesebene: Ein Spieler ist nicht angetreten, wenn er 60 Minuten nach dem angesetzten Spielbeginn den Wettkampf nicht aufgenommen hat. Ein Spieler hat den Wettkampf aufgenommen, sobald er den Spielbereich betreten hat.

Bezirksebene: Jeder Spieler, der mehr als 60 Minuten nach dem angesetzten Spielbeginn am Schachbrett erscheint, verliert die Partie. Die Partie gilt als kampflos verloren.

26 Verschobene Figuren

Wenn eine Spielerin / ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss sie / er die korrekte Stellung auf Kosten ihrer / seiner eigenen Zeit wieder aufbauen.

27 Turnierareal und Spielbereich

Das „Turnierareal“ umfasst den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucherinnen und Raucher, sowie weitere, von der Schiedsrichterin / vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.

Nur mit Genehmigung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters darf eine Spielerin / ein Spieler das Turnierareal verlassen, die / der am Zug befindliche Spielende den Spielbereich verlassen.

Im Restaurant ist ein Raucherraum. Spieler geht zum Auto, um sich ein Getränk zu holen.

Was passiert?

28 Regelwidriger Zug

Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.a) 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.

Schnellschach: 1 Minute statt 2 Minuten seit 2018

Blitzschach: 1 Minute statt Partieverlust seit 2018

Bsp.: Schlagen des Königs
Ziehen mit beiden Händen

Nichtzug: Uhr drücken ohne Zug

29 Elektronische Geräte

Während der Partie ist es einer / einem Spielenden verboten, ohne Zustimmung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben.

Vorsicht bei Fotos!

Vorab mit dem Schiedsrichter klären!

30 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“.