

Regelschulung 2018

Björn Augner

Schachbezirk Pforzheim

Turnierleiter Verbandsrunde

Themen

- Regelgrundlagen / Zuständigkeiten
- Überblick Regeländerungen
- Mannschaftskampf: Vor- und Nachbereitung
 - Spielbedingungen
 - Bedenkzeiten / Schachuhren
 - Benennung des Schiedsrichters
 - Mannschaftsaustellung
 - Ergebnismeldung
 - Widerspruchsmöglichkeiten
- Zeitnotphase(n) / Partieende / Streitfälle
 - Aufgaben des Schiedsrichters
 - Zeitkontrolle / Endspurtphase
 - Remis (Partieende): Übereinkunft (Aufgabe) / Beobachtung / Antrag
 - Elektronische Geräte

Regelgrundlagen

Organisation	für den Spielbetrieb primär relevant	darüber hinaus besonders wichtig
Weltschachbund (FIDE)	FIDE-Schachregeln (→FIDE-Regelkommission)	
Deutscher Schachbund (DSB)	<i>Bundes-TO</i>	
Bad. Schachverband (BSV)	Badische Turnierordnung (→ Bad. TO-Ausschuss + Bad. Verbandstag)	Satzung, Verfahrensordnung, Datenschutzordnung,
Schachbez.Pforzheim (SBPF)	Bezirksturnierordnung (→ Bezirksversammlung)	Satzung, Ausschreibungen

Zuständige Turnierleiter

Ebene	Turnierleiter	Wettbewerbe
Badischer Schachverband	TL Verbandsliga (Michael Schneider)	Verbandsligen
	Regional-TL II (Volker Widmann)	Landesliga Nord 2, Bereichsliga Nord 3 + 4
Schachbezirk Pforzheim	TL Verbandsrunde (Björn Augner) turnier@...	Bezirksklasse, Kreisklassen, Bez.-Mannschaftspokal
	SL Bezirksturniere (Joachim Sautter) slbez@...	Bez.-Einzelpokal, Blitzmeisterschaften
	Seniorenreferent (Josef Eberhardt) senioren@...	Senioren-MM Ü50 + Ü65

Überblick Änderungen 2018

Ordnung	Thema	Änderung
FIDE-Schachregeln	regelwidrige Züge	2. regelwidriger Zug eines Spielers verliert, egal ob Turnier-, Schnell- oder Blitzschach
Badische Turnierordnung	Seniorenmeisterschaft	Einteilung in Altersklassen Ü50 + Ü65 (statt bisher einer Klasse Ü60)
DSGVO (BSV), An-/ Abmeldungen	Anmeldeformular	neues Anmeldeformular mit Datenschutzerklärung
Ausschreibung Mannschaftspokal	Spiel um Platz 3	Absage des Spiels um Platz 3 bußgeldfrei falls 7 Tage vor Spieltermin

Matchvorbereitung

- allgemeine Spielbedingungen
 - angemessene Raumtemperatur
 - gute Beleuchtung
 - alkoholfreie kalte Getränke, ggf. Kaffee und Tee
 - Der Konsum (und Verkauf) alkoholischer Getränke im Spielsaal ist verboten, falls dort mind. 1 MK auf bad. Ebene stattfindet (Ober- / Verbands- / Landes- / Bereichsliga)
- Spielfiguren, Uhren und Notationsformulare
 - Bedenkzeit: nächste Folie
 - Uhren: Batteriestatus prüfen, Ersatzuhr bereithalten
- Spielberichtsbogen (inkl. SR-Feld)

Bedenkzeiten seit 2017

Klasse(n), Wettbewerb	Bedenkzeittyp	Bedenkzeit
Verbandsliga, Landesliga, Bereichsliga	Fischer-Bedenkzeit	100 Minuten für 40 Züge plus 50 Minuten , 30 Sekunden pro Zug
Bezirksklasse Pforzheim		
Mannschaftspokal		
Kreisklasse A, Kreisklasse B und Kreisklasse C	Klassische Bedenkzeit	2 Stunden für 40 Züge plus 1 Stunde
Kreisklasse E (Schnupperrunde)		90 Minuten für alle Züge

SchiRi: Benennung / Aufgaben

- Wer ist Schiedsrichter beim Mannschaftskampf?
 - Gastgeber benennt Schiedsrichter → Eintrag in Spielbericht
 - keine explizite Nennung → Heimmannschaftsführer
 - „sachkundige Person“ (z.B. lizenzierter SR)
- Aufgaben des Schiedsrichters
 - Pflichten (Objektivität, Entgegennahme der Aufstellungen, Anwesenheitsprüfung, Überwachen der Regeln, z.B. regelwidrige Züge, Zeitüberschreitungen)
 - Rechte (Entscheidungen über Anträge, z.B. Remisantrag, Verwarnungen, Verhängung von Zeitstrafen, ...)
 - Grundsatz: „Der Schiedsrichter handelt im besten Interesse des Wettkampfes“

Mannschaftsaufstellung

- Mannschaftsführer müssen Aufstellung beim Schiedsrichter abgeben
 - alle aufgestellten Spieler müssen anwesend und einsatzberechtigt (Spielrecht, Ranglistenposition, Festspielen etc.) sein
- Schiedsrichter und Mannschaftsführer sollen Aufstellung überprüfen (insbesondere Anwesenheit)
- Schiedsrichter soll Aufstellungen verlesen und ggf. Spieler auf Plätze setzen

Anwesenheitspflicht

- gilt für Landesliga bis Kreisklassen, gilt nicht im Mannschaftspokal
- Anwesenheitsprüfung bei Mannschaftsaufstellung
 - durch SR mit Hilfe der MF
- Falls ein Spieler fehlt: betr. Mannschaft darf
 - ... warten ...
 - gesamte Mannschaft muss warten
 - Zeitabzug für alle Spieler der betr. Mannschaft
 - Wartezeit höchstens 30 Minuten, dann aufrücken
 - ... oder Aufrücken
 - letztes Brett bleibt unbesetzt
 - kein Nachnominieren eines Spielers
 - möglich: Mannschaft wartet zunächst, rückt dann auf

Einsatzrecht

- Spielrecht: Rangliste (BSV-Ergebnisdienst)
 - Nachmeldungen
 - bis samstags eine Woche vor dem Spieltag möglich
 - nur auf Bezirksebene spielberechtigt
- Anwesenheitspflicht (außer Pokal)
- nicht „Stammspieler“ in höherer Mannschaft
- nicht „festgespielt“ in höherer Mannschaft

Stammspielerregelung

- Stammspielerregelung nach Rangliste
 - Rang 1 bis 8: nur erste Mannschaft
 - Rang 9 bis 16: nur erste oder zweite M. usw.
 - ggf. an Mannschaftsstärke angepasst
- unerlaubter Einsatz eines solchen Spielers führt zum Verlust aller Bretter von diesem Brett abwärts und Bußgeld
- gilt nicht in der Schnupperrunde

Beispiel: Stammspielerregelung

Brett	A-Dorf II	B-Dorf I	Ergebnis	Wertung
1	Rang 7	Rang 1	1/2:1/2	0:1
2	Rang 12	Rang 2	0:1	0:1
3	Rang 14	Rang 3	1/2:1/2	0:1
4	Rang 15	Rang 4	0:1	0:1
5	Rang 18	Rang 6	1:0	0:1
6	Rang 19	Rang 7	1/2:1/2	0:1
7	Rang 23	Rang 10	1:0	0:1
8	Rang 29	Rang 13	1:0	0:1
			4 1/2:3 1/2	0:8

Festspielregelung

- Spieler darf nicht mehr in einer Mannschaft eingesetzt werden, wenn er **mehr als viermal** für eine (oder mehrere) höhere Mannschaft(en) gespielt hat.
- Ein Einsatz eines solchen Spielers führt zu Verlust aller Bretter von diesem Brett abwärts und zu Bußgeld
- gilt nicht in der Schnupperrunde

Beispiel: Festspielregelung

	Einsätze in 1. Mannschaft	Einsätze in 2. Mannschaft	Einsätze in 3. Mannschaft	Darf spielen in Mannschaft
Spieler A (Rang 17)	4	-	-	1, 2, 3
Spieler B (Rang 18)	5	2	-	1
Spieler C (Rang 19)	1	4	2	1, 2

Reihenfolge

- Partie eines Spielers wird als verloren gewertet, wenn Spieler „zu tief“ eingesetzt wurde, d.h. Spieler mit höherer Rangnummer vor ihm eingesetzt wurde
- gilt nicht in der Schnupperrunde
- überall gilt: Freilassen von Brettern nur „hinten“ möglich

Beispiel: falsche Reihenfolge

Brett	Team A	Team B	Ergebnis	Wertung
1	Rang 1	Rang 1	1/2:1/2	1/2:1/2
2	Rang 3	Rang 2	1:0	1:0
3	Rang 2	Rang 3	1/2:1/2	0:1
4	Rang 4	Rang 7	0:1	0:1
5	Rang 5	Rang 8	1/2:1/2	1/2:1/2
6	Rang 6	Rang 12	0:1	0:1
7	Rang 7	Rang 9	0:1	1:0
8	Rang 8	Rang 11	0:1	1:0
			2 1/2:5 1/2	4:4

Beispiel: Kreisklasse E

Brett	Heim	Gast	Ergebnis
1	Rang 27 (S)	Rang 12	0:1
2	Rang 1 (W)	Rang 15	1:0
3	Rang 28 (S)	Rang 24	½:½
4	Rang 36 (W)	unbesetzt	+:-
5	Rang 27 (W)	Rang 12	½:½
6	Rang 41 (S)	Rang 15	0:1
7	Rang 36 (W)	Rang 24	0:1
8	Rang 1 (S)	unbesetzt	+:-
			4:4

Ende des Mannschaftskampfes

- Spielbericht vervollständigen
 - Aufstellungen und Ergebnisse
 - Schiedsrichtername
 - besondere Vorkommnisse
 - Unterschriften der Mannschaftsführer
- Ergebnismeldung im BSV-Ergebnisdienst
 - bis 19:00 Uhr durch Heimmannschaft
 - Schiedsrichter / Vorkommnisse aus Spielbericht

Neuerungen: FIDE-Schachregeln

- alle vier Jahre **grundlegende** Überarbeitung der FIDE-Schachregeln:
 - 2009, 2014, 2017
- Neuerdings jährliche **kleinere Anpassungen**
- regelwidrige Züge (2014, 2017, 2018)
- Stellungswiederholungen (2017)
- elektronische Geräte (2017)
- neue Nummerierung der Schachregeln (2017)

regelwidrige Züge: 2014-2017-2018

Typ	bis 2014	2014-2017	seit 2018
Turnierschach (> 60 Min. für 60 Züge)	3. regelwidriger Zug verliert	2. regelwidriger Zug	2. regelwidriger Zug
Schnellschach (> 10 Min für 60 Züge, <= 60 Min für 60 Züge)	3. regelwidriger Zug verliert	1. regelwidriger Zug	2. regelwidriger Zug
Blitzschach (<= 10 Min. für 60 Züge)	1. regelwidriger Zug verliert	1. regelwidriger Zug	2. regelwidriger Zug

Diskussionen im Bad. TO-Ausschuss → Bad. Schachverband spielt nach FIDE-Regeln

Allgemeine Grundsätze

- Angleichung der Regeln für Blitz-, Schnell- und Turnierschach
- Anzahl der regelwidrigen Züge, die zum Partieverlust führt, jetzt jeweils zwei:
 - 2014 Verschärfung der Regeln durch Herabsetzung der Anzahl der regelwidrigen Züge bis zum Partieverlust (Turnier- und Schnellschach),
 - 2018 Lockerung der Regeln durch Heraufsetzen der Anzahl (Blitzschach, Schnellschach)
- Wichtig: Ein regelwidriger Zug gilt erst dann als solcher, wenn er durch das Drücken der Schachuhr abgeschlossen wurde!
- 1. regelwidriger Zug: 2 Minuten Zeitgutschrift für Gegner

Endspurtphase (klass. Bedenkzeit)

- Remisantrag möglich bei weniger als 2 Minuten Restbedenkzeit
 - „Gegner unternimmt keine Gewinnversuche“
 - oder „Gegner kann mit normalen Mitteln nicht gewinnen“
- SR: Annahme / Aufschieben / Ablehnen des Antrages
- SR: Hinweis an Gegner: gilt als **Remisangebot**

regelwidrige Züge: Änderung 2017

- bisherige regelwidrige Züge:
 - Figur ziehen, nicht seiner Gangart entsprechend
 - König im Schach stehen lassen / ins Schach ziehen
 - nicht regelger. Rochade (z.B. über bedrohtes Feld)
 - unvollständige Bauernumwandlung
- Verschärfung 2017:
 - wie regelwidriger Zug behandelt werden:
 - Ziehen mit zwei Händen (z.B. beim Schlagen)
 - Drücken der Uhr ohne Ausführung eines Zuges
 - Jedoch nicht: Drücken von Uhr mit zweiter Hand

Hinweise zu regelwidrigen Zügen

- Spieler:
 - immer SR hinzurufen
 - möglichst Vermerk auf Partieformular
- Schiedsrichter:
 - zunächst Tatsachenprüfung, dann Entscheidung
 - 2-Minuten-Zeitbonus für Gegner (1. regelwidriger Zug im Turnierschach), ebenfalls vermerken
 - 2. regelwidriger Zug → Partieverlust
 - ggf. Berührt-Geführt-Regel und ggf. (bei Fischer-Bedenkzeit) Schachuhr beachten

Beendigung der Partie

- sofortiges Partieende
 - Matt, Patt, tote Stellung (= keine theoretische Möglichkeit mehr zum Mattsetzen für jede Seite)
 - Aufgabe, Remisvereinbarung
 - 5-fache Stellungswiederholung, 75-Züge-Regel (SR soll beobachten und eingreifen!)
- Partieende durch Beobachtung
 - Zeitüberschreitung (SR greift genau dann ein, wenn „Blättchen gefallen“ (oder Hinweis durch einer der beiden Spieler))
 - zweiter regelwidriger Zug
- Partieende durch erfolgreichen Antrag
 - 3-fache Stellungswiederholung, 50-Züge-Regel (Antragsteller muss am Zug sein!)
 - Endspurtphase (Antragsteller muss am Zug sein!)

sofortiges Partieende

In folgenden Fällen ist die Partie sofort beendet:

- Matt, Patt oder tote Stellung (sofern der letzte Zug regelkonform war)
 - „Berührt-geführt“ beachten!
- Remisvereinbarung
- Aufgabe
- 5-fache Stellungswiederholung, 75-Züge-Regel (seit 2014)

75-Züge-Regel / 5-fache Stellungswiederholung

- 2014 eingeführte Remisregeln ohne Antrag der Spieler:
 - 75-Züge-Regel
 - wie „50-Züge-Regel“, aber benötigt keinen Antrag eines Spielers
 - 5-fache Stellungswiederholung
 - 2014 eher „5-fache-Zügewiederholung“
 - seit 7/2017: wie „3-fache Stellungswiederholung“, aber benötigt keinen Antrag eines Spielers
 - beide Regeln führen sofort zum Partieende

Partieende nach Beobachtung oder Antrag

Beobachtung:

- Zeitüberschreitung: Blättchenfall vom SR bemerkt oder einer der Spieler hat zurecht darauf hingewiesen
 - Ausschlaggebend: Zeitpunkt der Beobachtung (durch SR) bzw. des Hinweises (durch Spieler)

Antrag:

- 3-malige Stellungswiederholung, 50-Züge-Regel
 - korrekter Remisantrag notwendig (Spieler am Zug, ggf. muss z.B. Stellungswiederholung herbeiführender Zug im Voraus aufgeschrieben werden)

1. Zeitnotphase – Beispiele

Sachverhalt	Entscheidung
Spieler A überschreitet Zeit, kurz danach Spieler B (beide keine 40 Züge).	Spieler B gewinnt wegen Zeitüberschreitung von Spieler A.
Spieler A und B haben Zeit überschritten (beide keine 40 Züge). Es ist unklar, wessen Zeit zuerst fiel.	Die Partie wird fortgesetzt.
Spieler A hat Zeit überschritten, bei der Rekonstruktion kann nicht geklärt werden, ob 40 Züge gespielt wurden.	Die Partie wird mit dem 41. Zug fortgesetzt.
Spieler A führt seinen 40. Zug aus, aber bevor er die Uhr drückt fällt sein Blättchen.	Spieler A hat wegen Zeitüberschreitung verloren.
Spieler A hat seine 40 Züge geschafft und sein Mitspieler teilt ihm dies mit.	Spieler A verliert wegen unerlaubter Hilfenahme (in Mannschaftskämpfen).

Remis-Partien

- Unentschiedene Partien vor 7/2014:
 - Remisvereinbarung
 - tote Stellung
 - Remisantrag
 - 50-Züge-Regel
 - 3-fache-Stellungswiederholung
 - Zeitüberschreitung (falls Gegner ohne theoretische Mattsetzmöglichkeit)
 - (bei klassischer Bedenkzeit:) Endspurtphase

Remisantrag

- Antrag auf Remis wegen 3-facher-Stellungswiederholung oder 50-Züge-Regel
- darf nur von Spieler gestellt werden, der
 - am Zug ist
 - noch keine Figur berührt hat
 - ggf. einen Zug auf Partieformular notiert hat & gegenüber dem SR die Absicht erklärt, mit diesem Zug die Stellungswiederholung bzw. die Voraussetzung der 50-Züge-Regel zu erfüllen
- gilt immer als Remisangebot

Remisanträge prüfen

1. Uhr anhalten (sofern noch nicht geschehen)
 - Hinweis an Gegner: Remisantrag gilt als **Remisangebot**
2. Ist der Antrag korrekt gestellt worden?
 - Ist der Spieler am Zug? Hat er noch keine Figur berührt?
Sonst: sofortige Ablehnung, keine Zeitgutschrift für
Gegner
3. Hat Spieler einen Zug im Voraus notiert?
4. Sachverhaltsprüfung
 - auf gesondertem Brett (!)
5. Entscheidung treffen, verkünden & durchsetzen

Vorgehen bei Remisantrag

- Auf welche Art beantragt Spieler Remis?
 - 50-Züge-Regel oder 3-fache Stellungswdh.?
 - muss ein im Voraus notierter Zug berücksichtigt werden?
- Schiedsrichter (oder Spieler) hält Uhr an!
- Sachprüfung an einem gesonderten Brett:
 - beide Spieler müssen mitwirken
- Entscheidung und weiteres Vorgehen

50-Züge-Regel / 3-fache Stellungswiederholung

- Eine Partie ist auf Antrag Remis wenn,...
 - ... beide Spieler jeweils 50 Züge ausgeführt haben, ohne einen Bauern zu ziehen oder eine Figur zu schlagen. (50-Züge-Regel); oder
 - ... die gleiche Stellung zum dritten Mal entsteht oder gerade entstanden ist. (3-fache Stellungswiederholung)
 - en passant und Rochaderecht beachten!
 - jeweils ggf. inkl. Eines im Voraus notierten Zuges

abgelehnte Remisanträge

- bei abgelehntem Remisantrag: 2 Minuten Zeitgutschrift für Gegner des Antragstellers
 - auf Zeitanpassung wird i.d.R. verzichtet, wenn der Antrag ohne Sachprüfung abgelehnt werden muss (z.B. Antragsteller nicht am Zug)
- ein ggf. im Voraus notierter Zug muss ausgeführt werden

elektronische Geräte (seit 2017)

- FIDE-Schachregeln: jegliches elektronische Gerät darf nicht mehr bei sich geführt werden
 - Badischer Schachverband / Bezirk Pforzheim:
 - Geräte dürfen vollständig abgeschaltet in einer Tasche verstaut werden; diese Tasche darf dann nicht ohne Erlaubnis des SR benutzt werden
 - ggf. Regeln in Turnierausschreibung beachten
 - Wer elektronisches Gerät bei sich / am Körper trägt, verliert!
 - Handyklingeln verliert weiterhin
 - Spieler: vor Spielbeginn ggf. mit SR klären, ob ein Gerät abgelegt und verstaut werden muss

Mitschreibepflicht





Ein Spieler ist verpflichtet mitzuschreiben, ...

- Fischer-Bedenkzeit: ... **immer**, wenn er pro Zug mindestens 30 Sekunden erhält.
- Klassische Bedenkzeit: ... sofern er noch mindestens **5 Minuten** Restbedenkzeit hat

Immer erlaubt ist ...

- ... direkt auf einen gegnerischen Zug zu antworten, solange bis zum vorherigen eigenen Zug alle Züge mitnotiert wurden.

Digitaluhren – Beispiel: DGT 2010

Symbol	Bedeutung	Beschreibung
	Minus	Modus-Auswahl und Zeiteinstellung
	Plus	Modus-Auswahl und Zeiteinstellung
	Start / Pause	Starten und Anhalten der Uhr
	Ok	Bestätigen bei Modus-Auswahl und Zeiteinstellung

Der Ein-/Ausschalter befindet sich unterhalb der Uhr. Mit dem Ausschalten wird die aktuelle Bedenkzeit auf der Uhr gelöscht!

Einstellung der klassischen Bedenkzeit (DGT 2010)

1. Modus „05“ einstellen (auch möglich mit „21“)
2. Zeit links für 1. Spieler einstellen (2:00 h)
3. Zeit rechts für 2. Spieler einstellen (2:00 h)
4. Zeit für 2. Zeitkontrolle (beide Spieler) einstellen (1:00 h)

Einstellung der Fischer-Bedenkzeit (DGT 2010)

1. Modus „21“ einstellen.
2. Zeit links für 1. Spieler einstellen (1:40 h)
3. Zeit rechts für 1. Spieler einstellen (1:40 h)
4. Zugbonus (gesamte Partie!) einstellen (30 s)
5. Zugzähler deaktivieren: auf „00“ einstellen
6. Zeit (beide Spieler) für 2. Zeitkontrolle einstellen (50 min)
7. Zugzähler (2.Zk.) deaktivieren, d.h. auf „00“
8. keine Zeit (beide Spieler) für 3.+4. Zeitkontrolle einstellen (0 min)

Unterschiede DGT 2010 / DGT XL

Die Hauptunterschiede zwischen der DGT 2010 und der DGT XL sind folgende:

- freier Modus
 - DGT 2010: Modus „21“
 - DGT XL: Modus „00“
- Zugbonus
 - DGT 2010: nur einheitlich für alle Zeitkontrollen
 - DGT XL: für jede Zeitkontrolle individuell einzustellen

Geldbußen

- Geldbuße für Nichtantreten
 - 60 Euro für Bezirksklasse bis Kreisklasse C
 - 50 Euro im Bezirksmannschaftspokal
 - 40% Reduzierung bei Absage 72 Stunden vor Spielbeginn
 - bei Nichtantreten Info an
 - Gegner (i.d.R. telefonisch)
 - Turnierleiter (E-Mail: turnier@sb-pforzheim.badischer-schachverband.de)
- Geldbuße für verspätete / fehlerhafte Ergebniseingabe
 - 10 Euro

Einspruchsmöglichkeiten

- gegen SR-Entscheidungen vor Ort
 - Innerhalb von 14 Tagen
 - bei Turnierleiter
 - Verfahrensgebühr: 50 Euro
- gegen Entscheidungen des Turnierleiters
 - innerhalb von 14 Tagen schriftlich
 - bei der Widerspruchsstelle (auf Bezirksebene)
 - Dr. Matthias Kleifges, Im Sand 27, 76646 Bruchsal
 - Widerspruchsgebühr: 100 Euro

Informationen im Internet

Weltschachbund	www.fide.com
Deutscher Schachbund	www.schachbund.de
Badischer Schachverband (BSV)	www.badischer-schachverband.de
BSV-Ergebnisdienst	www.bsv-ergebnisdienst.de
Schachbezirk Pforzheim	www.sb-pforzheim.badischer-schachverband.de
Ordnungen des BSV	www.badischer-schachverband.de/download/
Referent für Mitgliederverarbeitung	www.juergen-dammann.de
Uhrenkunde (DGT 2010)	www.schachschiedsrichter-nrw.de/kleine-uhrenkunde/dgt-2010/