

| Begriff | Erklärung | FIDE-Regel |
|---|--|--|
| Ein Zug ist: - ausgeführt ... - abgeschlossen ... | ... wenn die Figur auf ihrem Zielfeld abgestellt und losgelassen wurde und – gegebenenfalls – die geschlagene Figur entfernt wurde, ... wenn er ausgeführt <u>und</u> die eigene Uhr gedrückt ist <u>Beachte:</u> Figuren müssen natürlich nicht gezogen bzw. geschlagen werden, wenn sie ohne Zugabsicht versehentlich berührt (z.B. umgestoßen) wurden | 4.7 4.3 |
| Ein Spieler ist „am Zug“ ... | ... sobald der Gegner seinen Zug <u>ausgeführt</u> hat | 1.1 |
| Uhr anhalten ... | ... nur durch den Schiedsrichter oder ... durch den Spieler nur, um den Schiedsrichter zu holen | 6.12.b |
| Zurechtrücken ... | ... darf nur der Spieler, der <u>am Zug</u> ist (vorher: „j'adoube“ oder „ich korrigiere“ sagen); 6.2.d verschärft dies mit: „ <u>die eigene Uhr muss dabei laufen</u> “ (denn am Zug ist man ja auch, wenn der Gegner die Uhr noch nicht gedrückt hat !) | 4.2 6.2.d |
| Reklamationen | ... sind nur zulässig, wenn man am Zug ist. | |
| Partie gewonnen ... | ... wenn der gegnerische König matt ist, ... bei Aufgabe des Gegners ... bei Ablauf der Zeit des Gegners | 5.1 |
| Remis ist, wenn ... | ... eine „ Pattstellung “ erreicht wurde ... eine Stellung erreicht ist, aus der keiner den gegnerischen König mehr matt setzen kann („ tote Stellung “) ... aufgrund Übereinkunft der Spieler (**) eine Vereinbarung erfolgt ist ... bei korrektem <u>Remisantrag</u> des am Zug befindlichen Spielers - eine identische Stellung - sogleich entstehen wird oder - zum dritten Mal entstanden ist (= „ dreifache Stellungswiederholung “) ... bei korrektem <u>Remisantrag</u> des am Zug befindlichen Spielers – die letzten 50 Vollzüge von jedem Spieler ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen wurde (= „ 50-Züge-Regel “) - Der am Zug befindliche Spieler darf auch nach (*) verfahren. | 5.2.a 1.3 und 5.2.b 5.2.c 5.2.d 9.2.a 9.2.b 5.2.e und 9.3.b 9.3.a |
| (*) korrekter Remisantrag | gemäß 9.2.a bzw. 9.3.a: - geplanten Zug auf sein Formular schreiben - dem SR erklären, dass dieser Zug ausgeführt werden soll (Änderung des Zugs nicht zulässig – auch dann nicht, wenn der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat) | |



| | | |
|---|--|--|
| <p>(**) korrektes Remisangebot</p>  <p>Gültigkeit des Remisangebots</p> | <ul style="list-style-type: none"> - durch den Spieler, der am Zug ist, und dieser muss - seinen Zug ausgeführt haben und - Remis anbieten <u>bevor</u> er seine Uhr gedrückt hat - und erst dann seine Uhr drücken - Angebot muss durch beide Spieler mit (=) auf dem Partieformular vermerkt werden <p>(wichtig: auch ein nicht korrektes Remisangebot ist ein solches, bleibt verbindlich gültig und kann nicht zurückgezogen werden!)</p> <p>... bis der Gegner</p> <ul style="list-style-type: none"> - das Angebot mündlich annimmt oder ablehnt oder - das Angebot dadurch ablehnt, dass er eine Figur berührt | |
| <p>Mitschreiben</p> | <ul style="list-style-type: none"> - korrekt, klar, <u>lesbar</u> und - erst <u>nach dem Zug</u> - neue Züge erst zulässig nach Aufzeichnung des vorangegangenen Zugs | <p>8.1.a</p> <p>8.1.c</p> |
| <p>Zeitnotphase</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mitschreiben ... - Remisantrag ... | <p>Folgendes gilt nur bei Partien ohne Inkrement (mit mindestens 30 sec Zeitzuschlag pro Zug):</p> <p>... darf ausgesetzt werden, wenn die Restbedenkzeit weniger als 5 min beträgt (dann möglichst Mitschreiben durch Schiedsrichter oder Assistenten – jedoch nur dann, wenn BEIDE Spieler nicht mehr mitschreiben müssen; sobald ein Fallblättchen gefallen ist, muss nachgeschrieben werden</p> <p>... beim Schiedsrichter möglich, wenn die Restbedenkzeit weniger als 2 min beträgt; Begründung: Gegner kann Partie mit normalen Mitteln nicht mehr gewinnen oder unternimmt keine Anstrengungen dazu</p> | <p>8.4</p> <p>8.5.a-c</p> <p>G5</p> |
| <p>Partieformular nur für ...</p> | <ul style="list-style-type: none"> - die Züge und - Remisangebote (ein Muss!) und - (optional) Zeitangaben der Uhren | <p>8.1.b</p> <p>8.1.d</p> <p>8.1.b</p> |
| <p>Einige Regelwidrigkeiten</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Schlagen des Königs (auch im Schnell- und Blitzschach) | <p>1.2</p> |
| <p>Zuschauer</p> | <p>... sind alle Anwesenden, mit Ausnahme der derzeit Spielenden und Schiedsrichter.</p> | |
| <p>Turnierareal</p> | <p>= Spielbereich (hier werden die Partien gespielt) + Ruheräume + Toiletten + Verpflegungsbereiche + Nebenräume für Raucher + vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche (z.B. das „Freigelände“ vor Eingängen</p> <p>Das <u>Turnierareal</u> darf ohne Genehmigung des Schiedsrichters nicht verlassen werden. <u>Zuwiderhandlungen werden mit dem Verlust der Partie bestraft.</u></p> <p>Der <u>am Zug befindliche Spieler</u> darf ohne Genehmigung des Schiedsrichters auch den</p> | <p>11.2</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | Spielbereich nicht verlassen. | |
| Dinge zur Uhr | - Zuzähler aus (da er - z.B. bei versehentlichem Drücken – unzuverlässig bzgl. der Zahl der tatsächlich ausgeführten Züge ist) | |
| BMM-Dinge | | |
| Alkohol | ... ist bei sämtlichen Turnieren des Berliner Schachverbandes verboten. | § 1 (8) TO des BSV |
| Partieformular | Die Partieformulare gehören dem Veranstalter, auch nach Beendigung der Partien (sie können bei Streitfällen ggf. eingefordert werden). Beidseitige Unterschriften auf dem eigenen Partieformular sind <u>unbedingt</u> zu empfehlen. | |
| Wartezeit |  <p>Die Wartezeit beträgt in der BMM 30 Minuten <u>ab Freigabe</u> der Bretter. Achtung: wegen der nachfolgenden, teils widersprüchlichen Regeln sollte eher davon ausgegangen werden, dass die Wartezeit ab 9:00 Uhr beginnt: wegen §10 (4) TO des BSV „Beginn sonntags 9:00“, §1 (6) TO des BSV „Wartezeit 30 min“ und FIDE 6.7.a</p> | Präsidiumsbescheid des BSV /Ausschreibung der BMM |
| Mannschaftsleiter | ... sind die einzigen, die einen Spieler auffordern dürfen ein Remisangebot zu tätigen oder auf Sieg zu spielen (aber ohne die Stellung in irgendeiner Weise zu kommentieren!). Alle anderen Kommunikationen sind nicht erlaubt. | |
| Aufstellungen | ... sind ab Beginn des Wettkampfes endgültig. Fehler ahndet der Schiedsrichter. Sollte eine Aufstellung noch nicht abgegeben sein laufen die Uhren sämtlicher Spieler dieser Mannschaft. Selbiges gilt, wenn weniger als die Hälfte der Spieler anwesend sind, die aufgestellt sind. | |
| Elektronische Geräte | ... dürfen in der BMM (nicht in FIDE-Turnieren) in ausgeschaltetem Modus bei sich getragen werden. Zuschauer (Spieler, die Ihre Partie beendet haben gelten als Zuschauer) dürfen ebenfalls keine Kommunikationsmittel verwenden / aktivieren. Über Ausnahmen entscheidet immer der handelnde Schiedsrichter (z.B. um Fotos zu ermöglichen). | |
| Sonderregeln für Blitz- und Schnellschach | | |
| Schnellschach | 10 min < Bedenkzeit < 60 min bzw. 10 min < Bedenkzeit + Gutschrift für 60 Züge < 60 min | A1 |
| Blitzschach | Bedenkzeit ≤ 10min bzw. Bedenkzeit + Gutschrift für 60 Züge ≤ 10 min | A1 |
| Hauptunterschied | Züge müssen nicht aufgezeichnet werden | A2 |
| Regelwidrige Züge ... | ... sind abgeschlossen, sobald der Spieler seine Uhr gedrückt hat | A4.b |
| Folgen regelwidriger Züge | (vor Ausführung des nächsten Zug des Gegners!) <ul style="list-style-type: none"> - falls der Schiedsrichter dies sieht beobachtet und eingreift: Partie ist verloren - wenn der Schiedsrichter nicht eingreift: Gegner darf Gewinn reklamieren; aber: | A4.b |

| | | |
|-----------------------------------|---|------|
| | Partie ist Remis, falls Mattsetzen durch Folge regelmäßiger Züge nicht mehr möglich ist <u>Bei Nicht-Reklamation</u> : regelwidriger Zug bleibt bestehen und die Partie wird fortgesetzt; Korrektur nur noch möglich, wenn sich die Spieler darauf einigen | |
| Zeitüberschreitung | <ul style="list-style-type: none"> - Antragsteller muss Uhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen - hat der Reklamierende noch Restbedenkzeit, hat er gewonnen, es sei denn: - der Antragsteller kann mit einer Folge regelmäßiger Züge nicht mehr matt setzen | A4.c |
| beide Könige im Schach ... | ... wenn Schiedsrichter dies beobachtet und die regelwidrige Stellung nach dem nächsten Zug noch da steht --> Remis | A4.d |

