Ausgewählte Aspekte der FIDE-Schachregeln und der relevanten Turnierordnungen

Dr. Christoph Hambel

Nationaler Schiedsrichter
Vorsitzender des Schachbezirks 5 Frankfurt e.V.

Februar 2022

Motivation

Ziele dieser Übung

- Wiederholung der fehleranfälligsten Regeln
- Vermeidung von Fehlern während Turnierpartien, insbesondere bei Reklamationen
- Korrektes Verhalten der Spieler und Mannschaftsführer bei Regelwidrigkeiten
- Fokus auf Turnierschach, insbesondere Mannschaftskämpfe

Die FIDE überarbeitet regelmäßig ihr Regelwerk.

- Letzte Änderung im Januar 2018
- Großteil der Änderungen sind redaktioneller Natur
- Einige Änderungen, die im Einzelfall das Spielgeschehen beeinflussen

„Häufig“ gemachte Fehler

- Handy und andere elektronische Hilfsmittel (11.3, Ausschreibung)
- Remisangebote (9.1, 11.5)
- Remisreklamationen (Stellungswiederholung, 9.2; 50-Züge-Regel, 9.3, keine Gewinnanstrengungen, III.5)
- Notationspflicht und Zeitnot (8.1, 8.4-8.6)
- Regelwidrige Züge, Ziehen mit zwei Händen (7.5)
- Zeitüberschreitung (6.3, 6.8)
- „Berührt-Geführt-Regel“ und „J’adoube“ (4, 6.2.6)
- „Schwarz bestimmt wo die Uhr steht“ (6.5)

Agenda

1. Allgemeines
2. Zeitnotphase
3. Remisregeln
4. Blitz- und Schnellschachregeln

Der Schiedsrichter

Der Schiedsrichter muss von der Heimmannschaft gestellt werden (i.d.R. Mannschaftsführer der Heimmannschaft). Er darf im Falle eines Einsatzes seine Uhr anhalten (BTO §10.1).

Aufgabenbereich des Schiedsrichters (Vorwort, 12)

Der Schiedsrichter

- bestimmt wo die Uhren stehen (6.5)
- greift ein, wenn er eine Regelwidrigkeit beobachtet oder auf eine hingewiesen wird (12.1, 12.7)
- verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler (7.4, 12.3)
- entscheidet über Remisanträge (9.2, 9.3, III.4, III.5)
- stellt Zeitüberschreitungen fest (6.8)

Er unterlässt es Hinweise zu geben (Gegner hat gezogen, Uhr vergessen zu drücken, Anzahl der Züge, ...) (12.6)

Proteste

Protest (11.10)

Gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters, kann der betreffende Verein Protest einlegen. Protest ist auch dann möglich, wenn das Partieformular und der Spielbericht unterzeichnet wurde.

Ablauf des Protestes im Bezirk 5 (BTO §8):

- Protest erfolgt schriftlich innterhalb von 10 Tagen
- Adressat: TIfM / TIfE
- 1. Instanz: TIfM / TIfE, 2. Instanz: Turnierausschuss
- Protestgebühr: 50€ (1. Instanz), 100€ (2. Instanz) wird erstattet, wenn dem Protest stattgegeben

Ablauf des Protestes auf HSV-Ebene ähnlich (HSV-TO §88-100).

Elektronische Hilfmittel (11.3.2)

„Handyparagraph“

Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben. Das Turnierreglement kann jedoch gestatten, dass ein solches Gerät in der Tasche eines Spielers untergebracht wird, sofern das Gerät vollständig abgeschaltet ist [...]

Elektronische Hilfmittel (11.3.2)

„Handyparagraph“

Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben. Das Turnierreglement kann jedoch gestatten, dass ein solches Gerät in der Tasche eines Spielers untergebracht wird, sofern das Gerät vollständig abgeschaltet ist [...]

Bei Bezirk-5 und HSV-Mannschaftskämpfen gilt:

- Sobald ein elektronisches Gerät (Handy, Smartphone, Smartwatch, ...) **eingeschaltet** ist, ist die Partie verloren.
- Der Gegner gewinnt, selbst wenn er kein Material zum Mattsetzen hat (Neuerung! bis Juli 2017 galt 0:$\frac{1}{2}$)
- Der SR hat keinen Ermessensspielraum.

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

Regelwidrigkeit

- Grundsätzlich soll bei einer Regelwidrigkeit stets der SR informiert werden. Dazu darf der Spieler die Uhr stoppen.
- Wenn ein Zuschauer eine Regelwidrigkeit beobachtet, darf er nur den SR informieren – nicht die Spieler.
- Der SR ergreift eine Maßnahme (Verwarnung, Zeitstrafe, Partieverlust, ...).
- Der SR bestimmt, wann die Partie wieder aufgenommen wird und setzt dazu die Uhr in Gang.

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

Beispiele:

1. Ein Spieler zieht einen regelwidrigen Zug.

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

Beispiele:

1. Ein Spieler zieht einen regelwidrigen Zug.

Ausgeführt und abgeschlossen

- Wenn der Spieler eine Figur gezogen oder geschlagen hat, gilt der Zug als *ausgeführt*, und der Gegner ist *am Zug* (1.3).
- Der Zug ist erst dann *abgeschlossen*, wenn der Spieler die Uhr gedrückt hat (6.2.1).

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

Beispiele:

1. Ein Spieler zieht einen regelwidrigen Zug.

Ausgeführt und abgeschlossen

- Wenn der Spieler eine Figur gezogen oder geschlagen hat, gilt der Zug als *ausgeführt*, und der Gegner ist *am Zug* (1.3).
- Der Zug ist erst dann *abgeschlossen*, wenn der Spieler die Uhr gedrückt hat (6.2.1).

  - Der Schiedsrichter und der Gegner warten, bis der Spieler die Uhr gedrückt hat.
  - Wenn der Spieler die Uhr nicht gedrückt hat, darf er den Zug zurücknehmen und einen regelgerechten Zug ausführen („Berührt-Geführt“!).

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

2. Ein Spieler schließt einen regelwidrigen Zug ab.

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

2. Ein Spieler schließt einen regelwidrigen Zug ab.
   - Der Gegner hält die Uhr an und informiert den SR (7.5.1). Keinesfalls darf der Gegner die Uhr einfach zurück drücken (7.5.3).
   - Der Zug wird zurückgenommen und es gilt die „Berührt-Geführt-Regel“ (7.5.1).
   - Der Schiedsrichter korrigiert die Bedenkzeiten beider Spieler (7.1).
   - Der Gegner erhält zusätzlich zur Korrektur zwei Minuten Zusatzbedenkzeit (7.5.5) (**Blitzschach**: eine Minute, B.2).

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

2. Ein Spieler schließt einen regelwidrigen Zug ab.
   - Der Gegner hält die Uhr an und informiert den SR (7.5.1). Keinesfalls darf der Gegner die Uhr einfach zurück drücken (7.5.3).
   - Der Zug wird zurückgenommen und es gilt die „Berührt-Geführt-Regel“ (7.5.1).
   - Der Schiedsrichter korrigiert die Bedenkzeiten beider Spieler (7.1).
   - Der Gegner erhält zusätzlich zur Korrektur zwei Minuten Zusatzbedenkzeit (7.5.5) (**Blitzschach**: eine Minute, B.2).

Regelwidrige Züge (7.5.5)

Nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler für verloren.

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

3. Ein Spieler drückt die Uhr, ohne einen Zug ausgeführt zu haben.

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

3. Ein Spieler drückt die Uhr, ohne einen Zug ausgeführt zu haben.
   - Gilt als regelwidriger abgeschlossener Zug (Zeitstrafe 2 Minuten, beim zweiten Verstoß Partieverlust) (7.5.3, 7.5.5).

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

3. Ein Spieler drückt die Uhr, ohne einen Zug ausgeführt zu haben.
   - Gilt als regelwidriger abgeschlossener Zug (Zeitstrafe 2 Minuten, beim zweiten Verstoß Partieverlust) (7.5.3, 7.5.5).

Klarstellung (6.2.2)

Ein Spieler darf – nach seinem ausgeführten Zug – stets seine Uhr drücken, auch wenn der Gegner bereits seinen Zug ausgeführt hat.

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

3. Ein Spieler drückt die Uhr, ohne einen Zug ausgeführt zu haben.
   - Gilt als regelwidriger abgeschlossener Zug (Zeitstrafe 2 Minuten, beim zweiten Verstoß Partieverlust) (7.5.3, 7.5.5).

Klarstellung (6.2.2)

Ein Spieler darf – nach seinem ausgeführten Zug – stets seine Uhr drücken, auch wenn der Gegner bereits seinen Zug ausgeführt hat.

4. Ein Spieler führt einen Zug beidhändig aus (etwa Bauernumwandlung, Schlagen oder Rochade).

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

3. Ein Spieler drückt die Uhr, ohne einen Zug ausgeführt zu haben.
   - Gilt als regelwidriger abgeschlossener Zug (Zeitstrafe 2 Minuten, beim zweiten Verstoß Partieverlust) (7.5.3, 7.5.5).

Klarstellung (6.2.2)

Ein Spieler darf – nach seinem ausgeführten Zug – stets seine Uhr drücken, auch wenn der Gegner bereits seinen Zug ausgeführt hat.

4. Ein Spieler führt einen Zug beidhändig aus (etwa Bauernumwandlung, Schlagen oder Rochade).
   - Gilt als regelwidriger abgeschlossener Zug (Zeitstrafe 2 Minuten, beim zweiten Verstoß Partieverlust) (7.5.4, 7.5.5).

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

5. Die Partie wird mit einer falschen Figurenaufstellung begonnen (König und Dame vertauscht o.Ä.).

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

5. Die Partie wird mit einer falschen Figurenaufstellung begonnen (König und Dame vertauscht o.Ä.).
   - Die Partie wird annuliert und neu begonnen (7.2.1).
   - Bei Blitz- und Schnellschach nur bis zum 10. Zug (A.4.1).

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

5. Die Partie wird mit einer falschen Figurenaufstellung begonnen (König und Dame vertauscht o.Ä.).
   - Die Partie wird annuliert und neu begonnen (7.2.1).
   - Bei Blitz- und Schnellschach nur bis zum 10. Zug (A.4.1).
6. Das Brett liegt falsch (Weiß auf der 7. und 8. Reihe, Schwarz auf der 1. und 2. Reihe), die Figuren stehen jedoch richtig.

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

5. Die Partie wird mit einer falschen Figurenaufstellung begonnen (König und Dame vertauscht o.Ä.).
   - Die Partie wird annuliert und neu begonnen (7.2.1).
   - Bei Blitz- und Schnellschach nur bis zum 10. Zug (A.4.1).
6. Das Brett liegt falsch (Weiß auf der 7. und 8. Reihe, Schwarz auf der 1. und 2. Reihe), die Figuren stehen jedoch richtig.
   - Die Partie wird fortgesetzt, jedoch wird die Stellung auf ein richtig liegendes Schachbrett übertragen (7.2.2).

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

5. Die Partie wird mit einer falschen Figurenaufstellung begonnen (König und Dame vertauscht o.Ä.).
   - Die Partie wird annuliert und neu begonnen (7.2.1).
   - Bei Blitz- und Schnellschach nur bis zum 10. Zug (A.4.1).
6. Das Brett liegt falsch (Weiß auf der 7. und 8. Reihe, Schwarz auf der 1. und 2. Reihe), die Figuren stehen jedoch richtig.
   - Die Partie wird fortgesetzt, jedoch wird die Stellung auf ein richtig liegendes Schachbrett übertragen (7.2.2).
7. Die Partie wird mit den falschen Farben begonnen.

Was passiert bei einer Regelwidrigkeit?

5. Die Partie wird mit einer falschen Figurenaufstellung begonnen (König und Dame vertauscht o.Ä.).
   - Die Partie wird annuliert und neu begonnen (7.2.1).
   - Bei Blitz- und Schnellschach nur bis zum 10. Zug (A.4.1).
6. Das Brett liegt falsch (Weiß auf der 7. und 8. Reihe, Schwarz auf der 1. und 2. Reihe), die Figuren stehen jedoch richtig.
   - Die Partie wird fortgesetzt, jedoch wird die Stellung auf ein richtig liegendes Schachbrett übertragen (7.2.2).
7. Die Partie wird mit den falschen Farben begonnen.
   - Neuerung Juli 2017: Die Partie wird neu angesetzt, sofern weniger als 10 Züge gespielt wurden (7.3).

Zeitüberschreitung

Typische Situation: Ein Spieler führt in Zeitnot seinen 40. Zug auf dem Brett aus, vergisst die Uhr zu drücken und geht auf Toilette. Als er ans Brett kommt, ist das Blättchen gefallen.

Zeitüberschreitung

Typische Situation: Ein Spieler führt in Zeitnot seinen 40. Zug auf dem Brett aus, vergisst die Uhr zu drücken und geht auf Toilette. Als er ans Brett kommt, ist das Blättchen gefallen.

- Die Partie ist wegen Zeitüberschreitung verloren, sofern der Gegner noch Mattpotenzial besitzt; ansonsten remis (6.9).
- Zum Erreichen der Zeitkontrolle muss der Zug abgeschlossen sein (6.9).

Zeitüberschreitung

Typische Situation: Ein Spieler führt in Zeitnot seinen 40. Zug auf dem Brett aus, vergisst die Uhr zu drücken und geht auf Toilette. Als er ans Brett kommt, ist das Blättchen gefallen.

- Die Partie ist wegen Zeitüberschreitung verloren, sofern der Gegner noch Mattpotenzial besitzt; ansonsten remis (6.9).
- Zum Erreichen der Zeitkontrolle muss der Zug abgeschlossen sein (6.9).

Zeitüberschreitung

- Das Blättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet, oder einer der Spieler (nicht Zuschauer oder Mannschaftskameraden!) darauf hingewiesen hat (6.8).
- Nur der SR und die betroffenen Spieler dürfen Zeitüberschreitung reklamieren, niemand sonst (11.3.1).

Die „Berührt-Geführt“-Regeln (Art. 4)

Berührt-Geführt (4.3, 4.4)

Berührt der Spieler auf dem Schachbrett mit der Absicht diese zu ziehen eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann.

Die „Berührt-Geführt“-Regeln (Art. 4)

Berührt-Geführt (4.3, 4.4)

Berührt der Spieler auf dem Schachbrett mit der Absicht diese zu ziehen eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann.

- Analoge Regeln gelten für das Berühren gegnerischer Figuren sowie für Bauernumwandlung und Rochade (4.3, 4.4).
- Kann die berührte Figur nicht ziehen, so darf ein beliebiger Zug ausgeführt werden (4.5).
- Um zu reklamieren, hält der Spieler die Uhr an und informiert den Schiedsrichter. Berührt der Spieler absichtlich eine Figur, ist das Reklamationsrecht verwirkt (4.8).
- Zurechtrücken ist nur mit vorheriger Ankündigung (bspw. „j’adoube“) erlaubt, wenn man selbst am Zuge ist und die eigene Zeit läuft (4.2, 6.2.7).

Was ist bei einer Bauernumwandlung zu beachten?

Bauernumwandlung

- Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden (4.6.1).
- Das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur kann in beliebiger Reihenfolge stattfinden (4.6.2).

- Ein eingesetzter Turm bleibt ein Turm; auch wenn er auf den Zinnen steht (3.7.5, 4.4.4).
- Die Auswahl der Figur ist endgültig, sobald diese das Umwandlungsfeld berührt (4.4.4).
- Wenn die einzusetzende Figur nicht zur Hand ist, darf der Spieler den Bauern einziehen, die Uhr anhalten und den Schiedsrichter informieren (6.11.2).
- Die gesamte Bauernumwandlung muss mit einer Hand ausgeführt werden (4.1, 7.5.4).

Agenda

1. Allgemeines
2. Zeitnotphase
3. Remisregeln
4. Blitz- und Schnellschachregeln

Notationspflicht

- Grundsätzlich besteht Notationspflicht (8.1.1). Es ist i.A. verboten den Zug im Voraus aufzuschreiben (8.1.2).
- Ein Spieler darf auf einen Zug antworten, bevor er diesen notiert hat. Er muss aber seinen eigenen vorangegangenen Zug notiert haben, bevor er einen neuen Zug ausführt (8.1.3).
- Bei Zuwiderhandlungen greift der SR ein (Verwarnung oder Zeitstrafe, 12.3, 12.9).

Notationspflicht in der Zeitnotphase (8.4)

Die Notationspflicht eines Spielers wird vorübergehend ausgesetzt, falls

- er in einer Zeitperiode weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat und
- er nicht für jeden Zug mindestens 30 Sekunden hinzugefügt bekommt.

Ein Spieler in Zeitnot

- Erst der Blättchenfall – nicht das Erreichen des 40. Zuges – setzt die Notationspflicht wieder in Kraft (8.4, 6.3.1).
- Die Notationspflicht des Gegners ist davon nicht berührt (8.4).
- Der Spieler muss die Züge auch nicht kennzeichnen, etwa durch Striche (8.4).
- Der Spieler muss, sobald sein Blättchen gefallen ist, das Partieformular auf Kosten der eigenen Bedenkzeit vervollständigen. Dazu darf er das Formular des Gegners verwenden (8.5.2).
- Wenn nur ein Spieler in Zeitnot ist, besteht für niemand anderen Anlass die Partie zu notieren (8.5.1).

Beide Spieler in Zeitnot

- Erst wenn beide Spieler von ihrer Notationspflicht entbunden sind, übernimmt der **Schiedsrichter** diese Aufgabe (8.5.1).
- Er kann dazu einen Assistenten einsetzen (8.5.1).
- Nur autorisierte Personen dürfen die Partie in der Zeitnotphase notieren (8.5.1).

Aufgaben des Schiedsrichters, wenn beide Spieler in Zeitnot (8.5.1)

Der Schiedsrichter beobachtet die Partien in der Zeitnotphase und

- stellt den Blättchenfall fest.
- notiert – falls möglich – die Züge auf einem seperaten Formular.

Beide Spieler in Zeitnot

Blättchenfall

- Der Schiedsrichter (oder sein Assistent) notiert die Züge auf einem seperaten Formular **bis zum Blättchenfall** (auch über den 40. Zug hinaus) (8.5.1).
- Unmittelbar nach dem Blättchenfall unterbricht der Schiedsrichter die Partie. Er hält die Uhr an (8.5.1).
- Die Spieler vervollständigen anschließend ihre Notationen (8.5.1).
- Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder seines Assistenten rekonstruieren (8.5.3).

Beide Spieler in Zeitnot

Was passiert nun, wenn ein Blättchen fällt und unklar ist, ob die Zeitkontrolle erreicht wurde?

Beide Spieler in Zeitnot

Was passiert nun, wenn ein Blättchen fällt und unklar ist, ob die Zeitkontrolle erreicht wurde?

- Der Schiedsrichter muss die Partie mit den Spielern rekonstruieren (8.5.3).
- Wenn nach der Rekonstruktion immer noch unklar ist, ob die Zeitkontrolle erreicht wurde, wird die Partie fortgesetzt (8.6).

Agenda

1. Allgemeines
2. Zeitnotphase
3. Remisregeln
4. Blitz- und Schnellschachregeln

Die Rolle des Mannschaftsführers

Remisangebot (FIDE-Competition Rules 12.4, 12.5)

Der Mannschaftsführer darf seinen Spielern zur Annahme / Abgabe eines Remisangebotes raten. Der Spieler darf seinen MF dazu befragen.

Dabei ist die Kommunikation stark limitiert:

- Es ist eine Sprache zu verwenden, die der SR versteht
- Der MF darf sich keinesfalls auf die Stellung beziehen, nur auf den Stand des Mannschaftskampfes
- Antwort soll so knapp wie möglich sein („ja“, „nein“, „entscheide selbst“)
- Die Empfehlung des MF ist nicht verbindlich

Das Remisangebot (9.1.2.1)

Ablauf eines Remisangebotes

- Der Spieler führt seinen Zug aus.
- Er bietet Remis an (mündlich oder gekreuzte Zeigefinger).
- Er drückt die Uhr.
- Er vermerkt das Remisangebot (=) (8.1.5, 9.1.2.2, C.12).

- An ein Remisangebot dürfen keinerlei Bedingungen geknüpft werden.
- Das Angebot kann nicht zurückgezogen werden.
- Es verliert seine Wirkung, wenn
  1. Der Gegner es mündlich ablehnt oder
  2. Der Gegner absichtlich eine Figur berührt.

Dreifache Stellungswiederholung

Antragstellung (9.2)

Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, **der am Zuge ist**, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal

1. sogleich entstehen wird (9.2.1.1) und
   - der Spieler den Zug, der die Stellungswiederholung herbeiführt notiert und
   - dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen.
2. oder bereits entstanden ist (9.2.1.2).

- Falls sich der Antrag als korrekt herausstellt, ist die Partie remis (9.5.1).
- Ansonsten wird die Partie fortgesetzt. Der Gegner erhält 2 Minuten und der Antragsteller muss den notierten Zug ausführen (9.5.2).

50-Züge Regel

Analog zur dreifachen Stellungswiederholung hat der Spieler, der am Zuge ist, die Möglichkeit Remis zu beantragen, wenn

1. der Spieler einen Zug notiert, der zur Folge hat, dass mindestens die letzten 50 Züge weder ein Bauer bewegt, noch eine Figur geschlagen wurde (9.3.1), oder.
2. mindestens die letzten 50 Züge lang weder ein Bauer bewegt, noch eine Figur geschlagen wurde (9.3.2)

Fünffache Stellungswiederholung und 75-Züge Regel

Die Partie ist Remis, sobald

- eine gleiche Stellung zum fünften mal entstanden ist (9.6.1), oder
- 75 aufeinander folgende Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist (9.6.2). Wenn der letzte Zug matt setzt, hat dies Vorrang.

Endspurtphase

- Antragsmöglichkeiten für die Endspurtphase finden sich in den Richtlinien III.
- Gültig nur, falls in der Turnierordnung oder Ausschreibung bekannt gegeben und nur in Partien ohne Inkrement (III.2).
- Antragstellung nur möglich, wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat.
- Drei Antragsmöglichkeiten:
  1. Umstellung auf Inkrement von 5 Sekunden/Zug (III.4)
  2. Remisantrag mit anwesenden SR (III.5)
  3. Remisantrag ohne anwesenden SR (III.6)
- Im Bezirk 5 wird III.4 nicht angewendet.

Endspurtphase

Remisantrag in der Endspurtphase mit Schiedsrichter (III.5)

Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er Remis beantragen.

- Er ruft den Schiedsrichter und darf seine Uhr anhalten.
- Er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternehme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.
- Lehnt der SR den Antrag ab oder schiebt er seine Entscheidung hinaus, erhöht er die Bedenkzeit des Gegners um 2 Minuten.
- Schiebt er seine Entscheidung hinaus, beobachtet er die Partie und trifft die Entscheidung nach Blättchenfall.

Endspurtphase

Remisantrag in der Endspurtphase ohne Schiedsrichter (III.6)

Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er Remis beantragen.

- Er hält seine Uhr an. Dies beendet die Partie.
- Er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternehme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.
- Er übergibt die Notation und eine Aufzeichnung der Schlussstellung an den zuständigen Turnierleiter. Der Gegner bestätigt die Korrektheit dieser Unterlagen.
- Der Turnierleiter entscheidet über den Antrag. Er kann entweder dem Antrag stattgeben oder die Partie für den Antragsteller als verloren erklären.

Agenda

1. Allgemeines
2. Zeitnotphase
3. Remisregeln
4. Blitz- und Schnellschachregeln

Blitz- und Schnellschach

- Schnellschach: Partie mit mehr als 10 Minuten aber höchstens 60 Minuten Bedenkzeit (A.1)
- Blitzschach: Partie mit höchstens 10 Minuten Bedenkzeit (B.1)
- Seit Juli 2014 sind Blitz- und Schnellschach einander weitestgehend gleichgestellt.
- Lediglich bei Zeitstrafen gelten noch geringe Unterschiede
  - Turnierschach: 2min
  - Schnellschach: 2min
  - Blitzschach: 1min (B.2)
- Richtlinien III können für Schnellschach gelten, jedoch nie für Blitzschach (III.2.2).
- Blitz- und Schnellschachpartien können unter bestimmten Vorraussetzungen nach Turnierregeln gespielt werden (A.3, B.3).

Blitz- und Schnellschach

Letzte Regeländerungen (Juli 2014, Januar 2018)

- Regelwidrige Züge verlieren beim Blitz- und Schnellschach nicht direkt, sondern erst nach dem zweiten Verstoß (7.5.5).
- Der Schiedsrichter greift bei Zeitüberschreitung, regelwidrigen Züge und sonstigen Verstößen ein, wenn er es beobachtet (A.4.2, A.5).
- Der Schiedsrichter erklärt regelwidrige Stellungen (beide Könige im Schach, Bauer auf der gegn. Grundreihe) für Remis (A.4.2).
- Fehler in der Grundstellung dürfen bis zum 10. Zug korrigiert werden (bis Juli 2014: bis zum dritten Zug), d.h. die Partie wird annulliert und neu gespielt (A.4.1).