



Regelkunde*

am Samstag, 19.08.2017

in Ludwigshafen (ESV)

- I) Wichtige Bestimmungen aus der PSB-TO

- II) Wichtige Aufgaben
eines Mannschaftsführers/ -führerin

- III) Neuerungen in den
FIDE-Schachregeln (Artikel 7)

- IV) Bedienung der digitalen Schachuhr DGT-2010

* Die in dieser Regelkunde enthaltenen Inhalte sind eine Auswahl von Schwerpunkten. Sie decken in keiner Weise den gesamten Umfang der benannten Regelwerke ab.

Autor: Bezirksspielleiter Roland Schmitt

I) Wichtige Bestimmungen aus der PSB-TO

Bedenkzeit (§23, Abs. 1):

NEU

Für die Bezirksliga gilt: **100 Minuten / 40 Züge + 50 Min. Rest + 30 Sek. pro Zug
ab Zug 1**

WIE BISHER

Für Bezirksklasse
bis Kreisklasse gilt: **2 Std. / 40 Züge + 1 Std. für den Rest der Partie**

Spielbeginn (§30):

Für alle Spielklassen gilt: **Offizieller Spielbeginn ist um 10:00 Uhr !**

Karenzzeit (§2):

„Ist ein Spieler/Spielerin 30 Minuten nach dem offiziellen Beginn nicht am Brett erschienen, ist die Partie für diesen Spieler/Spielerin verloren.“

- gilt für Mannschaftskämpfe sowie Bezirkseinzelleisterschaft und Dähnepokal

Spielverlegungen (§29, in Ergänzung BO §4, Abs. 8):

Nachverlegungen nur im Härtefall mit Zustimmung des Spielleiters;
Vorverlegungen in gegenseitigem Einvernehmen, Info-Pflicht an den Spielleiter;
die letzte Runde kann nicht verlegt werden.

Spielbetrieb

Als Spielleiter fungieren:

Bezirksliga+Kreisliga:

Arkadi Syrov

E-Mail: syrov.arkadi@gmail.com

Bezirksklasse+Kreisklasse A/B:

Roland Schmitt

E-Mail: rolandschmitt.64@t-online.de

PSB-TO §23, Abs. 10:

- Spieler aus tieferen Mannschaften dürfen insgesamt **höchstens drei Mal** in höheren Mannschaften eingesetzt werden. Auch kampflöse Einsätze werden dabei gezählt .
- Spieler dürfen **nicht am selben Kalendertag in mehreren Mannschaften** nominiert werden.
- Spieler dürfen **nicht in derselben Runde in zwei Mannschaften derselben Klasse** eingesetzt werden (relevant bei Verlegung von Mannschaftskämpfen).
- Die Brettfolge darf **um einen Platz nach oben oder unten** verändert werden (Abs.9).

II) Wichtige Aufgaben eines Mannschaftsführers / -führerin

1. Abgabe der Mannschaftsaufstellung

Nach § 31, Abs. 2, PSB-TO gibt der Mannschaftsführer (MF) seine Aufstellung „*spätestens 10 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn an den Schiedsrichter ab*“. Eine spätere Abgabe „*führt zu einem entsprechenden Bedenkzeitabzug bei allen Spielern dieser Mannschaft.*“

Anmerkung: Die praktische Handhabung weicht von dieser Regel ab. Die Regel wurde eingeführt, um einen pünktlichen Beginn der Mannschaftskämpfe sicherzustellen.

2. MF als Ratgeber für Mannschaftskameraden:

§ 31, Abs. 4, PSB-TO: „*Der Mannschaftsführer darf seinen Spielern die Partieaufgabe, Fortsetzung des Kampfes oder Annahme eines Remisvorschlages empfehlen und zur Abgabe eines Remisangebotes raten.*“

3. Anhalten der Uhr bei eigener Partie

Im Regelfall ist der Schiedsrichter gleichzeitig selbst Spieler (MF der Heim-Mannschaft). Wird er beispielsweise an einem anderen Brett als Schiedsrichter gebraucht, „*ist er deshalb berechtigt, in solchen Fällen seine Uhr abzustellen.*“ (§ 32, Abs. 1 PSB-TO)

Anmerkung: **Jeder Spieler darf in seiner Partie die Uhr anhalten**, wenn er den begründeten Verdacht hat, dass etwas beim Schiedsrichter zu reklamieren ist. Beispiele: Reklamation wegen Lärm, wiederholten, ständig andauernden Remisangeboten oder anderen Störungen des Gegners oder die gewünschte, einzusetzende Figur bei der Bauernumwandlung ist nicht zur Hand.

4. Ergebnismeldung durch den Gastgeber

- online über SBRP-Ergebnisdienst immer am Spieltag bis spätestens 18:00 Uhr
- Spielberichtskarte nie blanko unterschreiben – Ergebnisse kontrollieren!
- Spielergebnisse immer direkt vom Spieler einholen – Zeugen können irren!

III) Neuerungen in den FIDE-Schachregeln (Artikel 7)

1) **10-Züge-Regel** (Art. 7.3)

Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird sie fortgesetzt, sofern mindestens 10 Züge von beiden Seiten gespielt worden sind. Andernfalls wird eine neue Partie mit den richtigen Farben gespielt.

III) Neuerungen in den FIDE-Schachregeln (Artikel 7) - Fortsetzung

- 2) **Zwei Hände = irregulärer Zug !** (Art. 7.7.1)
“Benützt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines ... Zuges (beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung), wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt.“
- 3) **Uhr drücken ohne Zug = irregulärer Zug !** (Art. 7. 8.1)
“Wenn der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies als regelwidriger Zug betrachtet.“

Behandlung regelwidriger Züge durch den Schiedsrichter:

Für den ersten Verstoß werden zwei Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzugefügt; beim zweiten Verstoß wird die Partie für den Spieler für verloren erklärt, es sei denn, dem Gegner ist es nicht möglich, durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen (Art. 7.7.2 + 7.8.2).



IV) Bedienung der digitalen Schachuhr DGT-2010

Einstellen der Fischer Bedenkzeit am Beispiel der DGT 2010

Die DGT2010 ist die im Pfälzischen Schachbund am weitesten verbreitete digitale Schachuhr. Für die Einstellung der Bedenkzeit **100 min. /40 Züge + 50 min. / Rest + 30 sec. Aufschlag/Zug** ab dem ersten Zug muss die Uhr programmiert werden. Dazu schalten Sie die Uhr ein (Drücker unter der Uhr) und betätigen die Tasten Plus oder Minus so lange,



bis das linke Display »21« anzeigt. Danach gehen Sie wie folgt vor: **Die rot markierten Ziffern blinken !**

Betätigung	Taste	Anzeige links	Anzeige rechts	Anmerkung
1 ×		0:00	0:00	Grundbedenkzeit Spieler links (1.Periode)
1 ×		1:00	0:00	

1 ×		1:00	0:00	
2 ×		1:40	0:00	
4 ×		1:40	0:00	Grundbedenkzeit Spieler rechts (1.Periode)
1 ×		1:40	1:00	
1 ×		1:40	1:00	
2 ×		1:40	1:40	
5 ×			0:00	Aufschlag/Zug für beide Spieler
3 ×			0:30	
5 ×		2	0:00	Grundbedenkzeit beider Spieler (2.Periode)
1 ×		2	0:50	
18 ×		1:40	1:40	Fertig

Sollte die Uhr nach dem ersten Betätigen der Okay-Taste nicht wie erwartet in beiden Displays »0:00« anzeigen, so ist noch ein altes Programm in der Uhr gespeichert. Wenn man nicht ganz sicher ist, ob dieses Programm korrekt ist, empfiehlt es sich, nach Aus- und Einschalten der Uhr in ein beliebiges anderes Programm zu wechseln, dieses mittels der Okay-Taste zu aktivieren und anschließend die Uhr erneut aus- und einzuschalten und zum Programm 21 zurückzugehen. Nach Betätigen der Okay-Taste sollte sich die Uhr wie oben beschrieben verhalten.


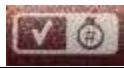



Zeitgutschrift am Beispiel der DGT 2010

Die DGT2010 ist die am weitesten verbreitete digitale Schachuhr. Für die Einstellung der Bedenkzeit **120 min. /40 Züge + 60 min. / Rest der Partie** wählen wir den Modus 5 aus. Dazu schalten wir die Uhr ein (Drücker unter der Uhr) und betätigen die Tasten Plus oder Minus so lange, bis das linke Display »05« anzeigt.



Nehmen wir an, Spieler Links und Spieler Rechts spielen bis die Uhr für Links <<1:22>> und für Rechts <<1:29>> anzeigt. Spieler Links hält die Uhr an dieser Stelle an und reklamiert einen irregulären Zug seines Gegners beim Schiedsrichter/Mannschaftsführer. Dieser gibt der Reklamation statt und fügt nun zwei Minuten dem reklamierenden Spieler Links hinzu.

Das macht er so: **Die rot markierten Ziffern blinken !**

Betätigung	Taste	Anzeige links	Anzeige rechts	Anmerkung
1 ×		1:22	1:29	Start/Stop-Taste gedrückt halten bis die linke Ziffer der Anzeige links blinkt! Grundbedenkzeit Spieler links (1.Periode)
2 ×		1:22	1:29	
2 ×		1:24	1:29	Anz. links addiert 2 Minuten
9 ×		1:24	1:29	Anz. links und Anz. rechts gehen alle Stellen inklusive Zugzähler durch. Die Uhr ist jetzt wieder startbereit.
1 ×		1:24	1:29	

Hilfreiche Links:

<http://www.pfaelzischer-schachbund.de>

<http://www.srk.schachbund.de>

<http://rules.fide.com/>

Alle Infos zum Bezirk und zum PSB
FIDE-Regeln Englisch-Deutsch
Interpretation der FIDE-Regeln