

Blitzschachregeln

Frankenwaldpokal

Blatt 1 (2)

=====

Bei diesem Mannschafts-Blitzschachturnier können pro Mannschaft vier Spieler und ein Ersatzspieler eingesetzt werden, wobei der Ersatzspieler nur an Brett "vier" zum Einsatz kommen kann. Die Brettfolge "eins" bis "vier" ist fest und kann nicht variiert werden. Vor Turnierbeginn ist die Mannschaftsaufstellung schriftlich bei der Turnierleitung abzugeben.

- 1) Die Partie wird gemäß den FIDE-Schachregeln ausgetragen, sofern diese nicht durch die folgenden Regeln aufgehoben werden.
- 2) Jeder Spieler muss seine Züge innerhalb der zugeteilten 5 Minuten auf seiner Schachuhr ausführen.
- 3) Eine Notationspflicht besteht nicht.
- 4) Ein Spieler, der einen unerlaubten Zug gemacht hat, muss ihn zurücknehmen und darf auf seine eigene Zeit einen erlaubten Zug machen.
 - a) Unerlaubte Züge, die von beiden Spielern nicht bemerkt werden, können später weder berichtet, noch können sie Grundlage für eine Beschwerde sein. Eine einmal berührte Figur muss gezogen werden; nur wenn kein den Regeln entsprechender Zug mit dieser Figur möglich ist und die Uhr noch nicht betätigt wurde, kann jeder regelgerechte Zug mit einer anderen Figur gemacht werden.
 - b) Ein unmöglicher Zug ist beendet, wenn der Spieler die Uhr abstellt (die Uhr seines Gegners startet), worauf der Gegner einen Gewinn reklamieren kann.
- 5) Alle Uhren müssen eine Vorrichtung haben (Fallblättchen), die das Ende der Kontrollzeit anzeigt.
- 6) Beschwerden, die sich auf falsche Figuren- oder Brettaufstellung oder falsch eingestellten Uhren beziehen, sind nicht mehr möglich, nachdem jeder Spieler drei Züge gemacht hat. Wenn jedoch festgestellt wird, dass der König und die Dame falsch aufgestellt wurden, so kann der Spieler auf der Königsseite "lang" und auf der Damenseite "kurz" rochieren.
- 7) Jeder Spieler muss die Uhr mit der gleichen Hand drücken, die er zum Ziehen seiner Figuren benützt. Ausnahme: Während der Rochade dürfen beide Hände benützt werden. Der Turnierleiter erteilt nach der ersten Übertretung eine Verwarnung, nach der zweiten eine Strafzeit von einer Minute, welche der Uhr seines Gegners hinzugerechnet wird, und entscheidet nach der dritten auf Partieverlust.
- 8) Der Turnierleiter bestimmt am Anfang des Turniers, wie die Schachbretter angeordnet sind. Der Spieler mit den schwarzen Steinen entscheidet, auf welcher Seite des Schachbrettes die Uhr steht.
- 9) Es ist keinem Spieler erlaubt, die Uhr zu berühren, ausgenommen, um sie gerade zu rücken oder den Knopf zu drücken.
 - a) Wenn ein Spieler die Uhr umwirft, erhält sein Gegner eine Minute zusätzliche Spielzeit.
 - b) Wenn die Uhr des Gegners nicht läuft, darf ein Spieler die Uhr seines Gegners drücken und auf seiner Seite zurückdrücken. Wenn der Versuch erfolglos ist, muss er den Schiedsrichter rufen.
 - c) Jedem Spieler muss es möglich sein, die Uhr zu drücken, wenn sein Zug ausgeführt wurde. Er darf seinen Finger nicht auf dem Knopf lassen oder darüber halten.
- 10) Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren umwirft, muss er sie auf seine eigene Zeit wieder aufstellen. Wenn es erforderlich ist, darf sein Gegner die Uhr dieses Spielers wieder in Gang setzen, ohne einen Zug zu machen, um sicherzustellen, dass der Spieler seine eigene Zeit benützt, um die umgestürzten Figuren wieder aufzustellen.

- 11) Wenn ein Spieler eine Figur berührt und dann eine andere zieht, kann sein Gegner die Uhr des Spielers wieder in Gang setzen und verlangen, dass er mit der zuerst berührten Figur zieht.
 - a) Der erste Verstoß führt zu einer Verwarnung (ausgenommen er bringt dadurch das Blättchen seines Gegners zum Fallen, dann erhält der Gegner eine zusätzliche Minute Spielzeit).
 - b) Beim zweiten Verstoß erhält der Schuldlose eine zusätzliche Minute Spielzeit.
 - c) Beim dritten Verstoß verliert der Schuldige die Partie.
 - d) Danach, bei weiteren Verstößen, kann der Schiedsrichter andere Bestrafungen vornehmen, einschließlich des Ausschlusses vom Turnier.
12. Wenn ein Spieler einen Bauern umwandelt und ihn am Brett stehen lässt, darf jeder Spieler die Uhr anhalten, bis eine Ersatzfigur gefunden ist.
- 13) Im Falle einer Auseinandersetzung kann jeder Spieler die Uhr anhalten, während der Schiedsrichter gerufen wird.
- 14) EINE PARTIE IST FÜR DEN SPIELER GEWONNEN,
 - a) der den König seines Gegners mattgesetzt hat.
 - b) dessen Gegner aufgibt.
 - c) bei dem das Blättchen seines Gegners zuerst fällt (zu jedem Zeitpunkt bevor die Partie anderweitig beendet ist)
 - I) vorausgesetzt, er zeigt es an und stellt die Uhren ab, solange sein Blättchen noch oben ist, und
 - II) er hat mögliches Mattmaterial. Mattmaterial bedeutet, dass noch eine Position möglich ist, in welcher "Matt" in einem Zug erzwungen ist (Der Gegner kann das Matt im nächsten Zug nicht abwenden).
 - d) dessen Gegner einen unmöglichen Zug beendet (dazu gehört auch das Stehenlassen des Königs im Schach oder ein Königszug ins Schach) und seine Uhr abstellt (aber nur, wenn der Spieler den Gewinn reklamiert, bevor er selbst seinen Zug beendet hat).
- 15) EINE PARTIE IST UNENTSCHIEDEN
 - a) , wenn einer der Könige patt ist.
 - b) durch Vereinbarung der beiden Spieler während der Partie.
 - c) , wenn das Blättchen eines Spielers fällt, nachdem das Blättchen des anderen Spielers bereits gefallen war und sein Gegner keinen Gewinn reklamiert hatte.
 - d) durch Dauerschach, Wiederholung der Stellung und bei "toten" Stellungen. Um ein Unentschieden zu reklamieren, ist eine viermalige Wiederholung erforderlich, bei welcher der Spieler die Züge laut mitzählt. Der Reklamierende muss die Uhr nach der vierten Wiederholung anhalten.
 - e) , wenn das Blättchen eines Spielers gefallen ist, aber sein Gegner ungenügendes Mattmaterial hat [siehe 14), c) II.].
- 16) Für einen Sieg gibt es zwei Punkte und für ein Unentschieden einen Punkt für die Mannschaft. Bei Punktgleichheit auf dem 1. Platz gilt das Ergebnis untereinander. War dies remis, sind zwei Partien bzw. ein einrundiges Turnier zu spielen. Für die weitere Platzierung entscheidet bei punktgleichen Mannschaften zuerst die größere Zahl der erreichten Brettunkte (Einzelsieg = 1 Punkt, Einzelremis = ½ Punkt).
Entsteht bei Stichkämpfen wieder Gleichstand, entscheidet die Berliner Wertung und dann die erste Gewinnpartie der Brettfolge.
- 17) Der Mannschaftsführer der erstgenannten Mannschaft informiert den Turnierleiter über den Ausgang des Wettkampfes.
- 18) Die zuerst genannte Mannschaft führt an den Brettern "eins" und "drei" die schwarzen und an den Brettern "zwei" und "vier" die weißen Steine. Ein Partieformular ist auszufüllen.