

TURNIERORDNUNG
des Schachbundes
Nordrhein-Westfalen e. V.
und
SPIELORDNUNG
der Schachjugend
Nordrhein-Westfalen

Fassung September 1986/87/89

Vorbemerkung:

Die mit (g) - generell gekennzeichneten Bestimmungen sind auch für alle Unterorganisationen des Bundes verbindlich. Für die anderen Bestimmungen können in den Unterorganisationen eigene Regelungen getroffen werden, die aber dem Sinn der BTO nicht widersprechen dürfen.

ALLGEMEINES

1. Spielbetrieb

- 1.1 Im Schachbund Nordrhein-Westfalen werden nachfolgende Turniere jährlich ausgetragen:
 - 1.1.1 Einzelmeisterschaft,
 - 1.1.2 Einzelmeisterschaft der Damen,
 - 1.1.3 Mannschaftsmeisterschaft,
 - 1.1.4 Pokaleinzelmeisterschaft,
 - 1.1.5 Pokalmannschaftsmeisterschaft (Viererpokal),
 - 1.1.6 Blitzeinzelmeisterschaft,
 - 1.1.7 Blitzmannschaftsmeisterschaft.
- 1.2 Die jeweiligen Sieger aus den Bundesturnieren erhalten für das betreffende Jahr (Spieljahr) den Titel "Meister" (Damen-, Mannschafts- usw.) von Nordrhein-Westfalen.
- 1.3 Den Jugendspielbetrieb regelt die Spielordnung der Schachjugend Nordrhein-Westfalen.
- 1.4 Für alle Meisterschaften dürfen nur Ehrenpreise und keine Geldpreise ausgesetzt werden.
- 1.5 Das Spieljahr beginnt am 1.9. eines jeden Jahres.

2. Spielberechtigung (g)

- 2.1 Zu allen Meisterschaften sind nur Spieler zugelassen, die ordentliches Mitglied eines dem Schachbund Nordrhein-Westfalen angeschlossenen Vereins sind und für die dem Verein ein gültiger Spielerpaß des Deutschen Schachbundes oder eine vorläufige Spielgenehmigung vorliegt. *Spielerpaßordnung des DSB siehe Anlage 1.*
- 2.2 Bei Mannschaftskämpfen der NRW-Liga dürfen je Mannschaft bis zwei Spieler gemeldet bzw. eingesetzt werden, die nicht die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen.
- 2.3 Jeder Spieler kann während eines Spieljahres nur für einen Verein Mannschaftskämpfe bestreiten und nur an offiziellen Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften der diesem Verein übergeordneten Organisationen (Bezirk, Verband, Bund) teilnehmen.
Das gilt nicht für Wettkämpfe in der Nationalmannschaft des Heimatlandes und für FIDE-Turniere.

Kiel

2.4 Treten Spieler ohne Spielerausweise oder mit nicht ordnungsgemäßen Spielerausweisen an, und Mannschaftsführer und Turnierleiter gehalten, diese Spieler nur unter Vorbehalt spielen zu lassen. Der Vorbehalt muß auf dem Spielbericht vermerkt werden. Der zuständige Spielleiter prüft den Sachverhalt. Liegt ein Verschulden des Vereins vor, wird dieser in Buße genommen. Die Bereiche können die Prüfung der Spielberechtigung der in ihren Klassen eingesetzten Spieler anhand der Alpha-Listen der Zentralen Paßstelle zulassen.

3. Spielverkehr (g)

- 3.1 Der Spielverkehr im Bund wird in drei Bereichen durchgeführt:
- 3.1.1 auf Bundesebene,
 - 3.1.2 auf Verbandsebene,
 - 3.1.3 auf Bezirksebene.
- 3.2 Jeder Bereich wird in eigener Verantwortung durch seinen Spielleiter (Spelausschuß) geleitet.
- 3.3 Jeder Bereich ist berechtigt, in eigener Verantwortung Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften auszutragen.
- 3.4 Die Zahl der aufsteigenden Einzelspieler oder Mannschaften wird jeweils von dem Bereich bestimmt, in den der Aufstieg erfolgen soll.
- 3.5 Einzelspieler und Vereine dürfen nur an Turnieren und Mannschaftskämpfen solcher Organisationen teilnehmen, die vom Schachbund Nordrhein-Westfalen anerkannt sind und keiner Sperre unterliegen.

4. Bußen (g)

- 4.1 Vereine, die gegen die Turnierordnung verstoßen, können mit Bußen belegt werden. Die Bußen können in Verwarnung, Verweis, Geldbuße, Punkt- abzug, Sperre für das restliche Spieljahr oder Herabstufung bestehen. Sperren können auf einzelne Mannschaften beschränkt werden.
- 4.2 Einzelspieler, die gegen die Turnierordnung verstoßen, können mit Bußen in Form einer Verwarnung, eines Verweises, der Verlusterklärung von Partien, Geldbußen oder Sperre bis zu einem Jahr belegt werden.
- 4.3 Das Nichtantreten zu einem Mannschaftskampf und das Zurückziehen einer Mannschaft nach Turnierbeginn werden mit Geldbußen geahndet.
- 4.4 Die Höhe der höchstzulässigen Geldbuße wird vom Bundeskongreß auf Vorschlag des Bundesvorstandes für das jeweils nächste Spieljahr festgesetzt.
- 4.5 Bußen werden vom Spielleiter desjenigen Bereichs verhängt, in dessen Spielbetrieb sich der Verstoß gegen die Turnierordnung ereignet hat. Sperren bedürfen der Zustimmung des Spelausschusses. Die Protest- und Berufungsinstanzen können in bei ihnen anhängigen Verfahren Bußen verhängen.

5. Einsprüche, Proteste, Berufungen (g)

- 5.1 Entstehen zwischen Mannschaftsführern oder (bei Einzelwettkämpfen) Spielern Meinungsverschiedenheiten über die Auslegung der Turnierordnung oder der Spielregeln einschließlich der Turnierausschreibung, kann jeder von ihnen innerhalb von 5 Tagen die Entscheidung des zuständigen Spielleiters beantragen.
- 5.2 Gegen Entscheidungen des Spielleiters ist Protest, gegen Protestentscheidungen Berufung statthaft. Entscheidungen sind mit Rechtsmittelbelehrung zu versehen. In der Rechtsmittelbelehrung ist die Anzahl der einzureichenden Ausfertigungen des Rechtsmittels und der beizufügenden Unterlagen anzugeben. Protest bzw. Berufung sind auch zulässig, wenn trotz Antrags eine Entscheidung unterbleibt.
- 5.3 Über Proteste gegen Entscheidungen eines Spielleiters entscheidet der Spelausschuß desselben Bereichs. Über Proteste gegen Erstentscheidungen eines Spelausschusses entscheidet der Spelausschuß des nächsthöheren Bereichs, auf Bundesebene das Bundesturniergericht.
- 5.4 Rechtsmittel können eingelegt werden von
- 5.4.1 demjenigen, gegen den eine Buße ausgesprochen wurde,
 - 5.4.2 demjenigen Vereinen oder Einzelspielern, über deren Spiel- ergebnis entschieden wurde,
 - 5.4.3 demjenigen Vereinen oder Einzelspielern, deren Turniersieg, Auf- oder Abstieg von der Entscheidung beeinflußt werden,
 - 5.4.4 dem zuständigen Spielleiter.
- 5.5 Proteste und Berufungen sind innerhalb von 10 Tagen beim Vorsitzenden der entscheidenden Instanz per Einschreiben oder gegen Empfangsbestätigung einzulegen. Gleichzeitig sind sie schriftlich zu begründen. Unterlagen (gesamter vorliegender Schriftwechsel) sind in genügender Anzahl einzureichen. Innerhalb dieser Frist ist auch die volle Gebühr an den Empfänger des Rechtsmittels zu überweisen.
- 5.6 Die Frist rechnet vom Datum des Poststempels der angefochtenen Entscheidung (der Umschlag ist zum Beweis mit einzusenden) bis zum Datum des Poststempels des Rechtsmittels.
- 5.7 Der fristgerechte Eingang eines Rechtsmittels ist innerhalb von 8 Tagen schriftlich zu bestätigen.
- 5.8 Die Gebühren betragen:
- | | |
|---|----------|
| bei Protest im Bezirk | 60,- DM |
| bei Protest im Verband | 100,- DM |
| bei Protest im Bund | 130,- DM |
| bei Berufung zum Verband | 150,- DM |
| bei Berufung zum Bund | 200,- DM |
| bei Berufung zum Bundesturniergericht | 250,- DM |
- 5.9 Rechtsmittel haben keine aufschiebende Wirkung; jedoch kann eine Entscheidung auf Antrag vom Vorsitzenden der bisherigen oder neuen Instanz vorläufig außer Vollzug gesetzt oder in der Wirkung beschränkt werden.
- 5.10 Rechtsmittel können bis spätestens 8 Tage vor dem angesetzten Verhandlungstermin zurückgenommen werden. In diesem Fall werden die Gebühren nach Abzug aller Auslagen erstattet.

- 5.11 An einer Rechtsmittelentscheidung darf nicht mitwirken, wer in derselben Sache in unterer Instanz tätig war oder Mitglied eines Vereins ist, der der dessen Mitglied rechtsmittelberechtigt (5.4) ist.
- 5.12 Vor einer Rechtsmittelentscheidung ist allen Berechtigten (5.4) und dem Spielleiter Gelegenheit zur schriftlichen oder mündlichen Stellungnahme zu geben.
- 5.13 Enthält die BTO zu einer strittigen Frage keine Regelung, so können ähnliche Regelungen sinngemäß herangezogen werden. Dies gilt nicht für Bußen und Sperren.
- 5.14 Entscheidungen sind zu verkünden und allen Beteiligten mit Begründung schriftlich bekanntzugeben.
- 5.15 Wird ein Rechtsmittel rechtskräftig verworfen oder zurückgewiesen, verfallen die Gebühren. Wird ihm rechtskräftig entsprochen, werden die gezahlten Gebühren erstattet. Bei Teilerfolg ist nach dem Maß des Erfolges unter Berücksichtigung der Auslagen zu entscheiden, welcher Betrag erstattet wird.
- 5.16 Wird einer Berufung stattgegeben, können die Gebühren der Protestinstanz auferlegt werden, sofern deren Entscheidung nicht durch die Bundesturnierordnung gedeckt ist.

EINZELMEISTERSCHAFTEN

6. Einzelmeisterschaft

- 6.1 Über die Zulassung zu den Bezirks- und Verbandseinzelschaften entscheiden die Bezirke und Verbände.
- 6.2 Zu der Einzelmeisterschaft des SBNRW werden zugelassen:
 - 6.2.1 je ein Spieler aus jedem Verband. Die beiden mitgliederstärksten Verbände stellen je einen weiteren Spieler.
 - 6.2.2 die Absteiger aus der letzten Deutschen Einzelmeisterschaft (DEM). Diese Vorberechtigung bleibt für das nächste Jahr erhalten, wenn ein Spieler an der NRW-Einzelmeisterschaft im Jahr der DEM nicht teilnimmt. Vorberechtigte Spieler, die nicht an der DEM teilgenommen haben, müssen in der nächsten NRW-Einzelmeisterschaft starten. Machen sie von diesem Startrecht keinen Gebrauch, verfällt die Vorberechtigung.
 - 6.2.3 die ersten Vier der letzten NRW-Einzelmeisterschaft, sofern sie nicht für die DEM startberechtigt sind.
 - 6.2.4 der Pokalmeister (NRW-Meister im Einzelpokal).
 - 6.2.5 ein Vertreter des Ausrichters.
- 6.3 Freiplätze vergibt der Bundesspielausschuß auf Antrag.
- 6.4 Die Zahl der Teilnehmer soll 14 betragen. Bei bis zu 14 Teilnehmern wird ein Rundenturnier, bei mehr als 14 Teilnehmern ein Turnier nach Schweizer System ausgetragen.
- 6.5 Die Zahl der Aufsteiger zur Deutschen Einzelmeisterschaft richtet sich nach der Turnierordnung des Deutschen Schachbundes.
- 6.6 Ist zwischen zwei gleich platzierten Spielern ein Stichekampf um die Teilnahme an der Deutschen Einzelmeisterschaft erforderlich, weil nur einer von ihnen nominiert werden kann, spielen sie einen Wettkampf über zwei Partien. Endet dieser Wettkampf unentschieden, werden zwei weitere Partien gespielt. Entsteht auch dann Gleichstand, entscheidet das Los.

7. Einzelmeisterschaft der Damen

- 7.1 Die Zahl der Teilnehmerinnen beträgt grundsätzlich 8. kann vom Bundesspielausschuß auf 10 erhöht werden, wenn besonders förderungswürdige Spielerinnen vorhanden sind.
- 7.2 Teilnahmeberechtigt sind:
 - 7.2.1 die Siegerin der letzten Einzelmeisterschaft, sofern nicht bei der Deutschen Damen-Einzelmeisterschaft (DD) spielberechtigt ist.
 - 7.2.2 eine Spielerin aus jedem Verband.
 - 7.2.3 die Absteigerinnen aus der letzten DDEM. Diese Vorberechtigung bleibt für das nächste Jahr erhalten, wenn eine Spielerin an der NRW-Einzelmeisterschaft der Damen im Jahr der DDMM nicht teilnimmt. Vorberechtigte Spielerinnen, die nicht an der DDEM teilgenommen haben, müssen in der nächsten NRW-Einzelmeisterschaft der Damen starten. Machen sie von diesem Startrecht keinen Gebrauch, verfällt die Vorberechtigung.
 - 7.2.4 die vom Bundesspielausschuß auf Antrag für Freiplätze gelassenen Spielerinnen.

8. Einladungsfrist

Zu den Einzelmeisterschaften des SBNRW muß spätestens 4 Wochen vor Turnierbeginn eingeladen werden.

9. Entscheidung bei Punktgleichheit

- 9.1 Erreichen bei Meisterschaften zwei oder mehrere Spieler Punktgleichheit, entscheidet für die Reihenfolge des Turnierschlusses das Wertungssystem Sonneborn-Berger. Ergibt sich auch hiernach ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern, zählt ein Remis mit Schwarz in der Turniertabelle als Gewinn.
- 9.2 Handelt es sich bei dem Gleichstand um die Entscheidung über den 1. Platz, so ist bei zwei Spielern ein Stichkampf über zwei Partien, bei mehreren Spielern ein rundes Turnier auszutragen. Ergibt sich auch hiernach Gleichstand, gilt die Regelung nach Punkt 9.1.
- 9.3 Bei nach Schweizer System ausgetragenen Turnieren gelten die obigen Bestimmungen mit der Maßgabe, daß anstatt des System Sonneborn-Berger nach System Buchholz zu verfahren ist.

BLITZMEISTERSCHAFTEN

10. Blitzeinzelmeisterschaft

- 10.1 Die Gesamtzahl der Teilnehmer wird jeweils vom Bundesspielausschuß festgelegt.
- 10.2 Vorberechtigt ist der NRW-Blitzmeister des Vorjahres. Ausrichter kann einen Teilnehmer benennen. Die übrigen Plätze werden von den Verbänden entsprechend der Zahl ihrer Mitglieder besetzt.

- 10.3 Entsteht auf dem ersten Platz oder auf dem letzten zur Teilnahme an der nächsten Deutschen Blitzmeisterschaft berechtigenden Platz Punktgleichheit werden bei zwei punktgleichen Spielern zwei Stichkampfpартien ausgetragen. Ergibt sich auch danach Gleichstand, entscheidet die erste gewonnene weitere Stichkampfpартie. Bei mehreren punktgleichen Spielern wird ein einrundiges Turnier ausgetragen. Ergibt sich auch dann Gleichstand, wird gelöst. Für die erste Stichkampfpартie werden die Farben gelöst, danach gewechselt. Die Reihenfolge eines einrundigen Turniers wird ausgelost.

10.4 Die Spielregeln sind dieser Turnierordnung beigelegt (Anlage 2).

11. Blitzmannschaftsmeisterschaft

- 11.1 Die Gesamtzahl der jeweils teilnehmenden Mannschaften wird vom Bundesspielausschuß zu Beginn des Jahres der Meisterschaft festgelegt.
- 11.2 Vorberechtig ist der Meister des Vorjahres, sofern er nicht zur Deutschen Blitzmannschaftsmeisterschaft zugelassen ist.
- 11.3 Der Ausrichter kann eine Mannschaft benennen.
- 11.4 Die übrigen Plätze werden von den Verbänden entsprechend der Zahl ihrer Mitglieder besetzt.
- 11.5 Die erstplatzierte Mannschaft eines Vereins, der bereits für die Deutsche Mannschaftsblitzmeisterschaft vorberechtigt ist, wird nicht als Aufsteiger gemeldet.
- 11.6 Gespielt wird mit Vierer-Mannschaften. Ein fünfter Spieler kann als Ersatzspieler unter Aufrücken der übrigen Spieler angetreten werden.
- 11.7 Die für die erste Runde gemeldete Rangfolge kann während des Turniers nicht geändert werden. Veränderte Rangfolge führt zum Verlust des Mannschaftskampfes.
- 11.8 Entsteht auf dem ersten Platz oder auf dem letzten zur Teilnahme an der Deutschen Blitzmannschaftsmeisterschaft berechtigenden Platz Mannschaftspunkt-Gleichheit, entscheidet die Anzahl der im Turnier erzielten Brettunkte. Ist auch sie gleich, wird bei zwei punktgleichen Mannschaften ein Stichkampf mit vertauschten Farben gespielt. Endet er unentschieden, ist Berliner Wertung für den Stichkampf anzuwenden. Führt auch das zu Punktgleichheit, entscheidet der erste nach vorstehenden Wertungsmerkmalen entschiedene weitere Stichkampf. Bei mehr als zwei punktgleichen Mannschaften wird ein einrundiges Stichturnier ausgetragen. Bei Mannschaftspunkt-Gleichheit in dem Stichturnier sind die o.a. Hilfwertungen, bezogen auf das Stichturnier, anzuwenden.
- 11.9 Die Spielregeln sind dieser Turnierordnung beigelegt (Anlage 2).

POKALMEISTERSCHAFTEN

12. Pokaleinzelmeisterschaft (Dähne-Pokal)

- 12.1 Jeder Verband stellt einen Teilnehmer. Die beiden mitgliederstärksten Verbände stellen je einen weiteren Teilnehmer, so daß die erste Runde mit 8 Spielern ausgetragen wird.
- 12.2 Die Paarungen werden ausgelost, verbandsgleiche Spieler dürfen erst im Endspiel aufeinandertreffen.
- 12.3 Von der zweiten Runde ab ist möglichst auf Wechsel des Heimrechts zu achten.
- 12.4 Der Gastgeber führt die schwarzen Figuren. Endet die Partie remis, sind zwei Kurzpartien (Bedenkzeit 5 Minuten je Spieler) zu spielen. Zur ersten Kurzpartie werden die Farben ausgelost, danach gewechselt. Ergibt sich nach den Kurzpartien Gleichstand, entscheidet die erste gewonnene weitere Kurzpartie. Für die Kurzpartien gelten die Spielregeln der Blitzmeisterschaft.

13. Pokalmannschaftsmeisterschaft (Vierer-Pokal)

- 13.1 Jeder Verband stellt eine Mannschaft. Die beiden mitgliederstärksten Verbände stellen je eine weitere Mannschaft, so daß die erste Runde mit 8 Mannschaften besetzt ist.
- 13.2 Zugelassen sind nur Vereinsmannschaften. Die Rangfolge der Mannschaftsmeisterschaft ist einzuhalten.
- 13.3 Die Paarungen werden so ausgelost, daß in der ersten Runde der Erste des mitgliederstärksten Verbandes gegen den Zweiten des zweitstärksten Verbandes und der Erste des zweitstärksten Verbandes gegen den Zweiten des stärksten Verbandes antreten muß. Verbandsgleiche Mannschaften dürfen erst im Endspiel zusammentreffen.
- 13.4 Bei unentschiedenem Ausgang einer Begegnung wird die Berliner Wertung angewandt. Führt auch das zu Gleichstand, ist zwischen den Mannschaftsführern zu lösen.

MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT

14. Berechtigung (g)

Bei allen Mannschaftsmeisterschaften dürfen nur reine Vereinsmannschaften starten.

15. Mannschaftsstärke

- 15.1 Die Mannschaftsmeisterschaft wird in den Seniorenklassen mit 6er-Mannschaften ausgetragen.
- 15.2 Eine Mannschaft gilt nach Einsatz der Hälfte ihrer Spieler als angetreten.

16. Rangfolge (g)

- 16.1 Der Verein meldet seine Mannschaft(en) bis zu dem vom Spielleiter angegebenen Termin, der nach dem 10.7. liegen muß, schriftlich in verbindlicher Reihenfolge.
- 16.2 Die Reihenfolge kann während eines Turniers nicht geändert werden.
- 16.3 Zugänge sind Spieler, für die der Verein einen Spielerpaß bzw. eine vorläufige Spielgenehmigung erst nach dem Meldetermin gemäß Ziffer 16.1 beantragt hat. Sie können nicht eingereicht, sondern nur angereicht werden.
- 16.4 Werden bei einem Mannschaftskampf nicht spielberechtigte Spieler eingesetzt, so ist der Mannschaftskampf an allen Brettern verloren.
- 16.5 Spielen Mannschaften des gleichen Vereins in verschiedenen hohen Klassen, so können Spieler der in der niedrigeren Klasse spielenden Mannschaft als Ersatz in den in höheren Klassen spielenden Mannschaften eingesetzt werden, jedoch nicht häufiger als zweimal im Laufe des Spieljahres. Dies gilt nicht beim Einsatz in der untersten Mannschaft eines Vereins und bei Stichkämpfen. Spielt eine Mannschaft eines Vereins in der Bundesliga-/2. Bundesliga, können Spieler nicht mehr in ihrer bisherigen Mannschaft eingesetzt werden, wenn sie mehr als einmal als Ersatz zu der Bundesliga-/2. Bundesligamannschaft nominiert waren.
- 16.6 Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in der gleichen Klasse, so können die Spieler der 2. Mannschaft nicht als Ersatz in der 1. Mannschaft und die Spieler der 1. Mannschaft nicht als Ersatz in der 2. Mannschaft spielen. Spieler, die in einer dieser beiden Mannschaften als Ersatz eingesetzt worden sind, können in der anderen Mannschaft nicht mehr als Ersatz spielen. Trägt eine Klasse ihre Kämpfe in mehreren Gruppen aus, so können in der Schlußrunde der Gruppensieger die Spieler einer 2. Mannschaft und ihre Ersatzspieler der Rangfolge entsprechend als Ersatz in die 1. Mannschaft eingereicht werden. Bei Aufstiegskämpfen nach Beendigung der Klassenmeisterschaft können die Spieler einer 2. Mannschaft und ihre Ersatzspieler der Rangfolge entsprechend als Ersatz in die 1. Mannschaft eingereicht werden.
- 16.7 Bei einem Mannschaftskampf müssen die Spieler einschließlich der Ersatzspieler der gemeldeten Rangfolge nach eingesetzt werden. Zwischen Spielern mit aufeinanderfolgenden Rangnummern darf kein Brett freigelassen werden. Spieler, die ihrer Rangnummer nach zu tief eingesetzt worden sind, haben ihre Partie verloren.
- 16.8 Bretter nicht zu besetzen, ist nur gestattet unter Namensnennung der nicht anwesenden Spieler. Dies gilt nicht beim Einsatz in der untersten Mannschaft eines Vereins. Ein nicht oder in einer Mannschaft nicht mehr spielberechtigter Spieler darf nicht nominiert werden. Verstöße haben in der Regel den Verlust des Mannschaftskampfes an allen Brettern zur Folge.

17. Brettbesetzung (g)

Der gastgebende Verein hat an den Brettern mit gerader Zahl Weiß. Werden Kämpfe an neutralen Orten ausgetragen, gilt der in der Paarungstabelle zuerst genannte Verein als gastgebender Verein.

18. Punktwertung

- 18.1 Bei Mannschaftskämpfen gilt folgende Wertung:
für einen gewonnenen Kampf 2 Punkte
für einen unentschiedenen Kampf 1 Punkt
für einen verlorenen Kampf 0 Punkte
- 18.2 Ein Mannschaftskampf ist gewonnen, wenn eine Mannschaft nach Beendigung des Kampfes mehr Brettunkte erzielt hat als die andere.
- 18.3 Punktgleichheit:
18.3.1 Bei Punktgleichheit wird, sofern es sich um den ersten Platz oder um Auf- oder Abstieg handelt, ein Stichkampf oder ein einrundiges Turnier ausgetragen. Endet der Stichkampf unentschieden, so gilt für diesen Stichkampf die Berliner Wertung (Brett 1 = 8 Punkte, Brett 2 = 7 Punkte usw.). Ergibt sich wieder Gleichstand, wird gelöst.
- 18.3.2 Kommen in einem einrundigen Turnier wieder mehrere Vereine punktgleich an die Spitze, so werden die Ergebnisse der Kämpfe dieser Vereine in der Stichkampfrunde untereinander gewertet. Entsteht auch dann noch Gleichstand, entscheidet bei den punktgleichen Vereinen die Anzahl der Brettunkte aus der Stichkampfrunde; führt auch die zu keinem Ergebnis, so werden die Brettunkte gemäß der Berliner Wertung umgerechnet. Ist wiederum Gleichstand, wird gelöst.
- 18.3.3 Bei den anderen Plätzen entscheidet bei Gleichstand die Anzahl der Brettunkte.

19. Spielergesult

Der gastgebende Verein meldet das Spielergesult umgehend ordnungsgemäß nach Beendigung des Kampfes mit einer Spielberichtsarte an den zuständigen Spielleiter. Hat ein Schiedsrichter den Kampf geleitet, meldet er das Ergebnis.

20. Auf- und Abstieg (g)

Sämtliche Bereiche regeln Auf- und Abstieg in eigener Regie.

21. Abschätzung

- 21.1 Nach einer Gesamtspieldauer von 5 Stunden kann Abschätzung erfolgen.
Der Spielleiter kann vor der ersten Runde für das gesamte Turnier die Gesamtspieldauer vor der Abschätzung auf 7 Stunden festsetzen. In diesem Fall kann nach einer Spieldauer von 5 Stunden eine bis zu einstündige Pause eingelegt werden. Vor der Pause sind die noch nicht beendeten Partien abzubrechen.
- 21.2 Vor der Abschätzung ist die Partie ordnungsgemäß abzubrechen.
- 21.3 Während der Abschätzung haben sich sowohl die Spieler als auch Dritte jeder Meinungsäußerung zu enthalten.
- 21.4 Erzielen die beiden Abschätzer Übereinstimmung, ist ihre Entscheidung unanfechtbar.
Erzielen sie keine Übereinstimmung, wird die Partie dem zuständigen Spielleiter übersandt.
- 21.5 Gegen das Abschätzungsergebnis des Spielleiters kann jeder der beiden Mannschaftsführer beim Spielleiter Einspruch einlegen. Dem gegnerischen Mannschaftsführer ist mit gleicher Post eine Durchschrift des Einspruchs zu übersenden.
- 21.6 Der Spieler, dessen Mannschaftsführer Einspruch eingelegt hat, muß zur Fortsetzung der Partie zum Gegner reisen.
Erheben beide Mannschaftsführer Einspruch in derselben Partie, wird sie bei demjenigen Spieler fortgesetzt, der zuerst gereist ist.
- 21.7 Ein Spieler, der zur Fortsetzung seiner Partie nicht antritt, hat verloren.
- 21.8 Der Termin zur Fortsetzung einer Partie kann nur einvernehmlich und mit Zustimmung des Spielleiters verlegt werden.
- 21.9 In entsprechend gekennzeichneten Runden ist bis zur Entscheidung zu spielen.

22. Materialgestaltung (g)

Der gastgebende Verein ist verpflichtet, zu allen Mannschaftskämpfen das Spiellokal, ausreichendes Spiel- und Schreibmaterial sowie Schachuhren zur Verfügung zu stellen. Ist dieses nicht möglich, ist der reisende Verein frühzeitig zu benachrichtigen und um Mitbringen des fehlenden Materials zu bitten.

23. Termine (g)

- 23.1 Alle Termine sind einzuhalten. Der Spielleiter muß Verlegungsanträgen nur entsprechen, wenn sie mit der Teilnahme eines für eine Mannschaft an den Brettern 1 bis 8 gemeldeten Spielers an einem gleichrangigen oder übergeordneten Turnier oder einer gleichwertigen offiziellen schachlichen Verpflichtung am gleichen Termin begründet werden.
Bei Mannschaften mit geringerer Anzahl von Brettern gilt die Regelung entsprechend.
In der letzten Runde werden Seniorenmannschaftskämpfe zu Gunsten von Jugendmannschaftskämpfen nicht verlegt.

- 23.2 Aus anderen Gründen beantragten Spielverlegungen kann der Spielleiter dann zustimmen, wenn dem Antrag des die Spielverlegung ansuchenden Vereins die Zustimmung des gegnerischen Vereins beigefügt ist und der neue Termin vor dem angesetzten Termin liegt.
- 23.3 Anträge auf Spielverlegung müssen in jedem Fall so rechtzeitig gestellt sein, daß der Spielleiter 14 Tage vor dem angesetzten und dem neuen Termin den Vereinen seine Entscheidung zukommen lassen kann.
- 23.4 Ein Spielleiter kann in zwingenden Fällen Spielverlegungen auch dann anordnen, wenn kein Antrag gestellt worden ist.
- 23.5 Alle Spielverlegungen sind den beteiligten Vereinen spätestens 14 Tage vor dem neuen Spieltermin mitzuteilen.
- 23.6 Vor der letzten Runde müssen alle bis dahin angesetzten Kämpfe entschieden sein. Einzelne Kämpfe der letzten Runde dürfen nicht verlegt werden.

SPIELWEISE

24. Leitung von Mannschaftskämpfen

- 24.1 Mannschaftskämpfe werden von neutralen Schiedsrichtern geleitet, die vom Turnierleiter eingesetzt werden.
- 24.2 Der Schiedsrichter trifft alle während eines Mannschaftskampfes notwendigen Entscheidungen.
- 24.3 Ist in einem Spielbereich der Einsatz von Schiedsrichtern nicht vorgesehen oder zu Beginn des Mannschaftskampfes kein Schiedsrichter anwesend, übernehmen die beiden Mannschaftsführer kollegial ggf. bis zu seinem Eintreffen dessen Aufgaben.
- 24.4 Die Kosten des Schiedsrichters (Fahrtkosten und Tagegeld) tragen beide Mannschaften je zur Hälfte.
Sie sind im Spielbericht zu vermerken.

25. Turnierleitung

- 25.1 Zur Leitung eines Turniers ist ein Turnierleiter zu bestellen.
- 25.2 Der Turnierleiter (die Turnierleitung) hat das Turnier nach den Spielregeln zu leiten, insbesondere
- 25.2.1 den Verlauf des Turniers zu überwachen
- 25.2.2 festzustellen, ob Spieler ihre Spielzeit überschritten haben
- 25.2.3 zu prüfen, ob die Aufzeichnungen auf den Umschlägen für Hängepartien vollständig, fehlerfrei und leserlich sind,
- 25.2.4 diese Umschläge sorgfältig zu verwahren,
- 25.2.5 die Wiederaufnahme abgebrochener Partien zu regeln,
- 25.2.6 die während des Turniers getroffenen Entscheidungen durchzusetzen.
- 25.3 Bei Verstößen gegen die Spielregeln kann der Turnierleiter (die Turnierleitung) Bußen gem. Tz 4 verhängen oder beantragen.

26. Paarungen

- 26.1 Trägt eine Klasse ihre Meisterschaften in mehreren Gruppen aus, so sind sowohl Auf- als auch Absteiger durch Losentscheid möglichst gleichmäßig auf diese zu verteilen. Ebenso ist zu verfahren, wenn mehrere Mannschaften aus einem Verband oder Verein für diese Klasse startberechtigt sind.
- 26.2 Die Paarungen in allen Klassen erfolgen durch Auslosung. Spielen in einer Klasse und in der gleichen Gruppe Spieler oder Mannschaften des gleichen Vereins, so haben sie in den ersten Runden gegeneinander zu spielen.

27. Spielbeginn (g)

- 27.1 Bei Mannschafts- und Einzelmeisterschaften werden zu Beginn der festgesetzten bzw. vereinbarten Zeit durch den Turnierleiter (Kampfleiter) die Uhren von Weiß in Gang gesetzt.
- 27.2 Ist ein Spieler eine Stunde nach Spielbeginn noch nicht angetreten, wird die Partie für ihn verloren erklärt. Sind beide Spieler eine Stunde nach Spielbeginn nicht angetreten, haben beide die Partie verloren.
- 27.3 Entsteht bei Mannschaftskämpfen durch das Verschulden eines Vereins eine Verzögerung des Spielbeginns, so wird diese Zeitspanne dem Urheber als verbrauchte Zeit angerechnet.

28. Spieldauer und Bedenkzeit

Die Bedenkzeit beträgt für 50 Züge je 2 1/2 Stunden und für jede weiteren 20 Züge je 1 Stunde.

29. Gebrauch der Schachuhr (g)

- 29.1 Alle Partien müssen mit der Schachuhr gespielt werden. Die Schachuhr ist so aufzustellen, daß sie von beiden Spielern beobachtet werden kann.
- 29.2 Jeder Spieler ist für seine Schachuhr selbst verantwortlich. Er hat insbesondere selbst darauf zu achten, daß seine Schachuhr nicht zu Unrecht läuft.
- 29.3 Außer dem Gegner darf niemand einen Spieler darauf aufmerksam machen, daß seine Schachuhr zu Unrecht läuft.

30. Aufzeichnen der Partie

- 30.1 Der Turnierleiter kann unter Anhalten der Uhr die Beseitigung von Unstimmigkeiten in den Notationen beider Spieler anordnen. Dazu muß jeder Spieler seinen letzten Zug notiert haben.
- 30.2 Das Anordnungsrecht steht den Mannschaftsführern nicht zu. Der Gewinner und bei einer unentschiedenen Partie beide Spieler hat bzw. haben nach beendeter Partie eine richtige und leserliche Partienotation dem Turnierleiter zu übergeben, sofern für ein Turnier nicht eine andere Regelung vorgesehen ist.

31. Zeitüberschreitung (g)

- 31.1 Jede durch den Minutenzeiger deutlich erkennbare Zeitüberschreitung hat den Verlust der Partie zur Folge. Fallblättchen sind maßgebend. Die Uhren werden vor Beginn des Spiels eine Minute zurückgestellt.
- 31.2 Bei groben Mängeln des Fallblättchens (z.B.: fällt 2 Minuten vor Voll) ist der Minutenzeiger maßgebend.
- 31.3 Für die Kontrolle der Zügezahl gilt der letzte Zug erst dann als ausgeführt, wenn der Spieler seine Uhr abgestellt hat.
- 31.4.1 Zeitüberschreitung muß durch den Turnierleiter oder durch einen von ihm bestellten Vertreter festgestellt werden. Der Turnierleiter oder sein Vertreter kann eine solche Feststellung zu jeder Zeit von sich aus treffen.
- 31.4.2 Beansprucht ein Spieler entgegen der Auffassung des Turnierleiters Gewinn durch Zeitüberschreitung, muß er seinen Anspruch durch Vorlage einer vollständigen Partienotation beweisen.
- 31.4.3 Bei Feststellung einer Zeitüberschreitung ist der Turnierleiter verpflichtet, die Partie für verloren zu erklären, auch wenn beide Spieler es nicht wünschen sollten.

32. Abbruch und Wiederaufnahme der Partie (g)

- 32.1 Beim Abbruch der Partie haben beide Spieler die Verpflichtung, sich zu vergewissern, daß die Stellung und die beiderseits verbrauchte Zeit auf dem Umschlag richtig notiert sind.
- 32.2 Alle Hängepartien müssen vor der letzten Runde erledigt sein.

33. Zurücktreten von Teilnehmern (g)

- 33.1 Sollten Spieler oder Mannschaften während eines Turniers zurücktreten, werden ihre Ergebnisse annulliert, falls sie weniger als 50% der von ihnen zu spielenden Partien oder Wettkämpfe gespielt haben. Sind 50% oder mehr gespielt worden, erhalten die restlichen Gegner bzw. Mannschaften die Gewinnpunkte. Abgebrochene Partien gelten als gespielt.
- 33.2 Vorstehende Regelung gilt nicht für Wettkämpfe nach Auswahlssystemen (z.B. Schweizer System u.ä.).

34. Spielregeln (g)

Die Spielregeln des Weltschachbundes (FIDE), die als Anlage 4 abgedruckt sind, sind seit 1. September 1985 anzuwenden. Daneben gelten die Bestimmungen dieser Turnierordnung, soweit sie den Regeln des Weltschachbundes nicht widersprechen.

35. Verhalten der Spieler (g)

- 35.1 Kein Spieler darf sich während des Spiels geschriebener oder gedruckter Aufzeichnungen bedienen, seine Partie auf einem anderen Brett analysieren oder sich von Dritten beraten oder warnen lassen.
- 35.2 Jeder Spieler hat auch den Anschein eines Verstoßes gegen Artikel 35.1 zu vermeiden.
- 35.3 Während des Spiels ist jegliches Analysieren im Spielsaal untersagt. Muß ausnahmsweise während der Spielunterbrechung im Spielsaal analysiert werden, weil kein anderer Raum zur Verfügung steht, ist die ausdrückliche Genehmigung des Turnierleiters erforderlich.
- 35.4 Den Spielern ist untersagt, Bemerkungen über geschehene Züge zu machen.
- 35.5 Niemand darf mit dem Finger Felder bezeichnen oder berühren, um seine Berechnungen zu erleichtern.
- 35.6 Kein Zug darf zurückgenommen werden.
- 35.7 Es ist verboten, den Gegner, gleich auf welche Art, abzulenken oder zu stören.
- 35.8.1 Das Rauchen im Turniersaal ist nur den Teilnehmern am Wettkampf, deren Partie noch nicht beendet ist, und der Turnierleitung gestattet.
- 35.8.2 Das Rauchen im Turniersaal kann bei Einzelturnieren vom Veranstalter, bei der Mannschaftsmeisterschaft vom jeweils gastgebenden Verein, über die Regelung in Abs. 1 hinaus weiter eingeschränkt oder ganz untersagt werden.
- 35.8.3 Beschränkungen oder Untersagungen sind bei Einzelturnieren vom Veranstalter vor der Bewerbung um die Ausrichtung und in der Turnierausschreibung bekanntzugeben. Für die Mannschaftsmeisterschaft sind sie in der Mannschaftsmeldung aufzuführen. Sie gelten für das ganze Spieljahr.

36. Spielen zwischen sehenden und sehbehinderten (gesetzlich blinden) Spielern (g)

- 36.1 Für das Spielen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern gelten die besonderen Zusatzregeln, die als Anlage 3 beigefügt sind und den Regeln des Deutschen Schachbundes entsprechen.
- 36.2 Diese Regeln sind sinngemäß anzuwenden, wenn ein Spieler derart behindert ist, daß er seine Züge nicht selbst ausführen und/oder aufzeichnen und/oder seine Uhr bedienen kann.

37. Inkrafttreten

Diese Bundesturnierordnung ist auf dem außerordentlichen Kongreß des Schachbundes Nordrhein-Westfalen e.V. am 19.3.1977 beschlossen worden. Die vorliegende Fassung enthält alle Änderungen einschließlich der vom SBNRW-Kongreß in Mülheim am 29.3.1987. Sie tritt am 1. September 1987 in Kraft.

Anlage 1

zur Turnierordnung
des Schachbundes Nordrhein-Westfalen e.V.
Auszug aus der Turnierordnung des Deutschen Schachbundes

13. Spielerpaßordnung

- 13.1 Für jedes spielaktive Mitglied im DSB muß ein Spielerpaß bestehen. Es bleibt den Organisationen unbenommen, für ihren gesamten Mitgliederbestand Spielerpässe ausstellen zu lassen.
- 13.2 Der Spielerpaß wird von der zentralen Paßstelle des DSB (ZPS) ausgestellt. Antragsteller ist der zuständige Verein. Anträge können nur auf den dafür vorgesehenen Formularen gestellt werden. Die Anträge müssen über den Landesverband laufen. Ein Antrag muß folgende Angaben enthalten:
 - 1) Vereinsnummer, Name und Vorname
 - 2) Geburtsdatum und Geburtsort
 - 3) Wohnort, Straße, Hausnummer
 - 4) Geschlecht
 - 5) Staatsangehörigkeit (deutsch oder nicht deutsch)
 - 6) Verein, Bezirk, Unterverband, Landesverband
 - 7) Funktion im Verein
- 13.3 Der Spielerpaß ist bei den Einzel- und Mannschafts-Meisterschaftskämpfen und bei Lehrgängen stets vorzulegen. Kann der Spielerpaß nicht vorgelegt werden, ist er innerhalb einer Woche nach Beendigung der Veranstaltung dem Veranstaltungsleiter vorzulegen. Geschieht das nicht oder war der zuständige Verein zum Zeitpunkt der Veranstaltung nicht im Besitz des Spielerpasses, hat der betreffende Spieler seinen Kampf verloren. Wird in einem Mannschaftskampf ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, hat der Verein den Mannschaftskampf an allen Brettern verloren. Spielerpässe dürfen auf der linken Innenseite nur Eintragungen der ZPS enthalten.
- 13.4 Der Spielerpaß bleibt in Verwahrung des zuständigen Vereins. Für Einzelmeisterschaften und Lehrgänge ist er dem Spieler vorübergehend auszuhändigen.
- 13.5 Ein Spieler ist nur für den Verein spielberechtigt, der in dem Spielerpaß eingetragen ist. Er kann für diesen Verein an Mannschafts-Meisterschaftskämpfen teilnehmen und nur an offiziellen Meisterschaften der diesem Verein übergeordneten Organisationen (Bezirk, Unterverband, Landesverband) teilnehmen.

- 13.6 Will ein Spieler für einen anderen den bisherigen Verein seine offiziellen Kämpfe beitreten (Wechsel der Spielberechtigung), muß er das dem alten Verein gegenüber schriftlich erklären. Der neue Verein muß beim bisherigen Verein den Spielerpaß anfordern. Der neue Verein sendet der ZPS über seinen Landesverband den Paß ein, nachdem er auf der rechten Innenseite des Passes den neuen Vereinsnamen vermerkt hat. Er beantragt gleichzeitig eine Neuausstellung auf dem dafür vorgesehenen Vordruck. Der alte Paß wird von der ZPS vernichtet. Solange ein Spieler seinen materiellen Verpflichtungen gegenüber dem Verein sowie dessen übergeordneten Organisationen nicht nachgekommen ist, kann die Herausgabe des Spielerpasses verweigert werden. Die Verweigerung der Freigabe ist dem neuen Verein innerhalb von drei Wochen (gerechnet vom Datum des Poststempels der Anforderung) mitzuteilen.
- 13.7 Der zuständige Spielleiter kann eine vorläufige bis zum Ende des Spieljahres befristete Spielgenehmigung ausstellen.
- 13.8 Der Verlust eines Spielerpasses ist der Spielerpaßstelle über den Landesverband unverzüglich mitzuteilen. Es wird ein neuer Spielerpaß ausgestellt und der alte Paß für ungültig erklärt.
- 13.9 Für jede Ausstellung eines Spielerpasses wird eine Gebühr erhoben, die der Bundeskongreß festsetzt. Anträge auf Umschreibung von Spielerpässen müssen mit Poststempel spätestens vom 15. Juli von den Landesverbänden an die ZPS abgesandt sein. Neuausstellungen können bis zum 15. Januar und 15. Juli über die Landesverbände bei der ZPS beantragt werden.
- 13.10 Nach Beendigung der Mitgliedschaft hat der Verein spätestens bis zum 15. Juli den Spielerpaß über den Landesverband der ZPS zu übersenden, sofern er sich nicht auf materielle Verpflichtungen gem. Ziffer 13.6 Abs. 3 der Turnierordnung berufen kann. Die Beitragspflicht gegenüber dem DSB und seinen Untergliederungen bleibt bis zur Löschung bestehen.
- 13.11 Löschen von Mitglieder- und Vereinsdatensätzen sind außer per 15.7. auch per 15.1. eines Jahres zulässig, wenn sie

- a) zur Bereinigung der Datenbanken beitragen und
b) der Landesverband sicher ist, daß nicht gegen den Passus "Doppelspiel" verstoßen wird.

Die Verantwortung für die Löschungen liegt ausschließlich beim Landesverband.

Anlage 2

zur Turnierordnung
des Schachbundes Nordrhein-Westfalen e.V.
Auszug aus der Turnierordnung des Deutschen Schachbundes

8. Spielregeln für Blitzturniere

Spieldauer

- 8.4 Ein Spieler muß seine gesamten Züge innerhalb der auf seiner Schachuhr eingestellten fünf Minuten ausführen.

Die Uhr

- 8.5 Alle Uhren müssen mit einer besonderen Vorrichtung, normalerweise mit einem "Fallblättchen", zur Feststellung der Kontrollzeit versehen sein.
- 8.6 Vor Partiebeginn sollten die Spieler die Aufstellung der Figuren und Einstellung der Uhren prüfen. Bei Unterlassung ist kein Einspruch mehr möglich, nachdem der Spieler seinen ersten Zug ausgeführt hat.
- 8.7 Jeder Spieler muß die Uhr mit der gleichen Hand bedienen, mit der er seine Züge ausführt. Ausnahme: Es ist stattdessen, bei der Rochade beide Hände zu benutzen.
- 8.8 Der Turnierleiter bestimmt beim Anfang des Turniers, auf welcher Seite des Brettes die Uhr stehen soll, und der Spieler mit den schwarzen Steinen bestimmt, an welcher Seite er sitzen möchte.
- 8.9 Es ist keinem Spieler erlaubt, zeitweilig oder ständig mit einem seiner Finger auf den Knopf seiner eigenen Uhr zu drücken.
- 8.10 Während der Partie ist es den Spielern nicht erlaubt, die Uhr in die Hände zu nehmen.

Die gewonnene Partie

- 8.11 Eine Partie ist gewonnen für den Spieler:

- 1) der den König des Gegners mattgesetzt hat,
- 2) dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt,
- 3) dessen Gegner einen regelwidrigen Zug ausführt. Hierzu gehört auch Stehenlassen des Königs im Schach oder ein Königszug ins Schach, aber nur, wenn der Spieler den Gewinn reklamiert, ehe er selbst eine Figur berührt hat (vgl. Punkt 8.21), oder den König als gültigen Beweis schlägt,
- 4) bei dem das Blättchen des Gegners zu einem beliebigen Zeitpunkt fällt, ehe die Partie anderweitig beendet ist.

- 8.12 Ein Spieler muß einen Gewinn selbst reklamieren, indem er beide Uhren anhält und den Turnierleiter informiert. Bei Gewinn-Reklamation nach Punkt 8.14) muß das Blättchen des Spielers noch oben hängen, während das Blättchen seines Gegners gefallen sein muß, wenn beide Uhren abgestellt sind.
Sind beide Blättchen gefallen, wird die Partie für remis erklärt (vgl. Punkt 8.13 3)).

Die unentschiedene Partie

- 8.13 Eine Partie ist remis:
- 1) wenn einer der Könige mattgesetzt ist,
 - 2) durch Übereinkunft der Spieler während der Partie und nicht vor oder nach der Partie,
 - 3) wenn das Blättchen eines Spielers fällt, nachdem das Blättchen des anderen Spielers ohne Gewinnreklamation des Gegners gefallen ist,
 - 4) wenn ein Spieler Dauerschach bietet oder die Wiederholung der gleichen Stellung gemäß Artikel 10.5 der FIDE-Regeln nachweist,
 - 5) wenn beiden Spielern mangels ausreichenden Materials kein Matt mehr möglich ist (nur König gegen König, König und Läufer gegen König, König und Springer gegen König, König und Läufer gegen König und Läufer derselben Farbe),
 - 6) wenn ein Spieler selbst nicht genügend Material gemäß Punkt 8.13 5) zum Mattsetzen hat und das Blättchen seines Gegners zuerst fällt.
- 8.14 Der Spieler mit den weißen Figuren muß den Turnierleiter über den unentschiedenen Partie-Ausgang informieren.

Verschiedenes

- 8.15 Wirft ein Spieler absichtslos eine oder mehrere Figuren um, muß er diese auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufstellen. Wenn erforderlich, darf der Gegner die Uhr dieses Spielers in Gang setzen, ohne selber einen Zug auszuführen, um zu gewährleisten, daß der Spieler das umgestürzte Material zu Lasten seiner eigenen Zeit wieder aufstellt.
- 8.16 Das Spiel soll den FIDE-Spielregeln und -Auslegungen dieser Spielregeln in allen Fällen entsprechen, auf die sie angewandt werden können und in welchen sie nicht unvereinbar mit den derzeitigen Bestimmungen sind. Es wird vor allem betont, daß die "berührt-geführt"-Regel (Artikel 7 der FIDE-Regeln) voll wirksam bleibt.

- 8.17 Zuschauer und Turnierteilnehmer von anderen Brettern dürfen in die Partien anderer Spieler nicht hineinreden oder eingreifen. Gibt ein Zuschauer in irgendeiner Weise ein, z.B. durch Hinweis auf ein gefallenes Blättchen oder einen unmöglichen Zug, kann der Turnierleiter die betreffende Partie für ungültig erklären und entscheiden, daß eine neue Partie gespielt wird. Er kann den Unruhestifter außerdem aus dem Spielraum weisen. Auch der Turnierleiter darf auf ein gefallenes Blättchen oder einen unmöglichen Zug nicht hinweisen. Dies ist ausschließlich Angelegenheit der betroffenen Spieler.

- 8.18 In einem Streitfall kann jeder der beiden Spieler die Uhr abstellen während der Turnierleiter geholt wird. Alle Artikel der derzeitigen Regeln werden durch den Turnierleiter interpretiert; dessen Entscheidung ist endgültig.
- 8.19 Der Turnierleiter darf die Uhr nicht berühren, ausgenommen in Streitfällen oder auf Verlangen beider Spieler.
- 8.20 Ein Zug ist ausgeführt, sobald die Hand des Spielers die gezogene Figur laut Artikel 6 der FIDE-Regeln losgelassen hat.
- 8.21 Regelwidrige Züge, die von beiden Seiten nicht wahrgenommen wurden, können später weder korrigiert noch gemäß Punkt 8.11 3) reklamiert werden.
- 8.22 Vor Beginn eines Fünf-Minuten-Blitzschach-Turniers sollte der Ausrichter jedem Teilnehmer ein Exemplar dieser Regeln aushändigen, oder - falls dies nicht möglich ist - dafür sorgen, daß eine genügend große Anzahl von Exemplaren mindestens eine halbe Stunde vor dem angesetzten Turnierbeginn im Turniersaal ausgehängt ist.

Die Ziffern 8.4 bis 8.22 stellen die vom Zentralkomitee der FIDE im Jahr 1977 genehmigten (und gegenüber den Ausgaben der Vorjahre in einigen wesentlichen Punkten verbesserten) "FIDE-Regeln für Fünf-Minuten-Blitzschach" dar, die von der FIDE nachdrücklich zur Anwendung auch in allen nicht von der FIDE veranstalteten internationalen Blitzturnieren empfohlen werden.

Anlage 3

zur Turnierordnung
des Schachbundes Nordrhein-Westfalen e.V.
Auszug aus der Turnierordnung des Deutschen Schachbundes

14. Spielen zwischen sehenden und sehbehinderten (gesetzlich blinden) Spielern - (2-Brett-Spiel)
- 14.1 Im Turnierschach zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern ist das Spielen an zwei Brettern vorgeschrieben. Der Sehende benutzt ein Normalschachbrett, der Sehbehinderte ein Steckschach mit folgenden Merkmalen:
- Mindestgröße 20 x 20 cm.
 - Erhöhte schwarze Felder.
 - Markierung der schwarzen Steine.
- 14.2 Die Züge sind entsprechend dem algebraischen System deutlich anzusagen, vom Gegner zu wiederholen und auf seinem Brett auszuführen.
- 14.3 Auf dem Brett des sehbehinderten Spielers gilt ein Stein als "berührt", wenn er aus der Sicherungsöffnung herausgezogen ist.
- 14.4 Ein Zug des sehbehinderten Spielers ist "ausgeführt", wenn
- ein Stein in eine Sicherungsöffnung gesteckt,
 - im Fall einer Wegnahme der geschlagene Stein von dem Brett des am Zug befindlichen Spielers entfernt und
 - der Zug angesagt worden ist.
- Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.
- 14.5 Eine spezielle Schachuhr für Sehbehinderte ist zulässig. Die Uhr soll folgende Bedingungen erfüllen:
- Ein Zifferblatt mit verstärkten Zeigern: alle 5 Minuten müssen durch einen erhabenen Punkt, alle 15 Minuten durch zwei erhabene Punkte markiert sein.
 - Ein leicht zu fühlendes Fallblättchen: dieses soll so angebracht sein, daß der sehbehinderte Spieler nach Möglichkeit den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der vollen Stunde ertasten kann.
- 14.6 Der sehbehinderte Spieler darf die Partie auch in Blindenschrift notieren oder auf einen Tonträger sprechen.
- 14.7 Ein Versprechen bei der Zugansage muß sofort und vor dem Ingangsetzen der Uhr des Gegners berichtet werden.

- 14.8 Ergeben sich auf den Brettern unterschiedliche Stellungen, so sind die Aufzeichnungen mit Hinzuziehung des Wettkampfleiters und Zuhilfenahme der Partiaufzeichnungen zu berichtigen. Falls die Aufzeichnungen übereinstimmen, muß der Spieler, der einen falschen Zug ausgeführt hat, hinnehmen, daß die Stellungen den Partiaufzeichnungen angeglichen wird.
- 14.9 Stimmen bei unterschiedlichen Stellungen auch die Partiaufzeichnungen nicht überein, so sind die Züge bis zur Übereinstimmung der Notation zurückzunehmen. Die verbrauchte Zeit ist vom Wettkampfleiter zu korrigieren.
- 14.10 Benötigt ein Spieler während der Partie einen Helfer, kann der Wettkampfleiter diesem auf Verlangen eines Spielers eine oder mehrere der nachfolgenden Aufgaben übertragen:
- Die Züge des sehbehinderten Spielers auf dem Brett des Gegners auszuführen;
 - die Züge des sehenden Spielers anzusagen;
 - die Züge des sehbehinderten Spielers aufzuschreiben und dessen Uhr zu betätigen;
 - dem sehbehinderten Spieler auf dessen Fragen die Anzahl der Züge und die von beiden Spielern verbrauchte Spielzeit mitzuteilen;
 - Zeitüberschreitung zu reklamieren;
 - bei Hängepartien die notwendigen Formalitäten zu erledigen.
- 14.11 Im übrigen gelten die allgemeinen Schachregeln.

**Die Spielregeln
des Weltschachbundes (FIDE)**
(vom FIDE-Kongreß 1984 beschlossen
und 1988 in Thessaloniki ergänzt)

Einleitung

Die Schachregeln können nicht alle Situationen regeln, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, und auch nicht alle administrativen Fragen beantworten. In den Fällen, die durch die nachstehenden Bestimmungen nicht genau durch einen Artikel der Spielregeln geregelt sind, wird man durch Heranziehen von Bestimmungen für ähnlich gelagerte Fälle zu einer korrekten Entscheidung gelangen.

Die Spielregeln setzen voraus, daß Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, gesunde Urteilsfähigkeit und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung würde dem Schiedsrichter seine Urteilsfreiheit nehmen und könnte ihn daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Entscheidung zu treffen.

Die FIDE appelliert an alle Schachspieler und Föderationen, diese Auffassung zu akzeptieren.

Jede Schachföderation, die bereits detaillierte Regeln anwendet oder solche einführen will, ist dazu unter der Voraussetzung berechtigt, daß diese Regeln

- a) in keiner Weise gegen die offiziellen Spielregeln der FIDE verstoßen;
- b) auf die betreffenden Föderationen begrenzt bleiben;
- c) nicht für FIDE-Wettkämpfe, -Meisterschaften oder -Qualifikationsveranstaltungen sowie für FIDE-Titelturniere oder -Wertungsturniere gelten.

Die Spielregeln gelten in gleicher Weise für Spielerinnen und Spieler.

Artikel 1: Das Schachbrett













Schach wird zwischen zwei Gegnern durch Bewegen von Figuren ("Steinen") auf einer quadratischen Fläche, "Schachbrett" genannt, gespielt.

- 1.1 Das Schachbrett besteht aus 64 gleichgroßen, quadratischen, abwechselnd hellen ("weißen") und dunklen ("schwarzen") Feldern.

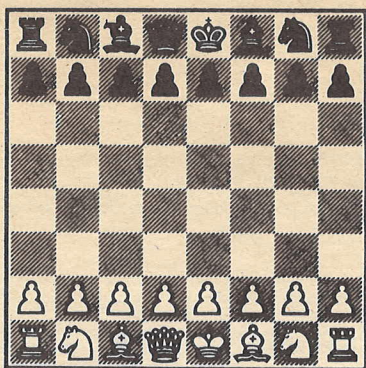
- 1.2 Das Schachbrett wird derart zwischen die beiden Spieler gelegt, daß das jedem Spieler zugewandte rechte Eckfeld weiß ist.
- 1.3 Die acht senkrecht aufeinanderfolgenden Felder heißen "Linienn".
- 1.4 Die acht waagrecht nebeneinander liegenden Felder heißen "Reihen".
- 1.5 Die Folge von gleichfarbigen Feldern, die sich an den Ecken berühren, heißen "Diagonalen".

Artikel 2: Die Steine

- 2.1 Zu Beginn des Spieles verfügt ein Spieler über 16 helle ("weiße"), der andere über 16 dunkle ("schwarze") Steine.
- 2.2 Diese Steine sind folgende:

Ein weißer König mit		als gebräuchlichem Symbol
Eine weiße Dame mit		als gebräuchlichem Symbol
Zwei weiße Türme mit		als gebräuchlichem Symbol
Zwei weiße Läufer mit		als gebräuchlichem Symbol
Zwei weiße Springer mit		als gebräuchlichem Symbol
Acht weiße Bauern mit		als gebräuchlichem Symbol
Ein schwarzer König mit		als gebräuchlichem Symbol
Eine schwarze Dame mit		als gebräuchlichem Symbol
Zwei schwarze Türme mit		als gebräuchlichem Symbol
Zwei schwarze Läufer mit		als gebräuchlichem Symbol
Zwei schwarze Springer mit		als gebräuchlichem Symbol
Acht schwarze Bauern mit		als gebräuchlichem Symbol

- 2.3 Die Anfangsstellung der Steine auf dem Schachbrett ist folgende:



Artikel 3: Die Spielführung

- 3.1 Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt die Partie. Die Spieler ziehen abwechselnd bis die Partie beendet ist.
- 3.2 Ein Spieler ist "am Zuge", wenn sein Gegner seinen Zug ausgeführt hat.

Artikel 4: Der Begriff des Zuges

- 4.1 Mit Ausnahme der Rochade (Artikel 5.1 b) ist ein Zug die Bewegung eines Steines von einem Feld auf ein anderes freies oder von einem Stein des Gegners besetztes Feld.
- 4.2 Kein Stein mit Ausnahme des Turmes bei der Rochade (Artikel 5.1 b) und des Springers (Artikel 5.5) kann ein von einem anderen Stein besetztes Feld überschreiten.
- 4.3 Wird ein Stein auf ein von einem gegnerischen Stein besetztes Feld gezogen, ist der dort befindliche Stein zugleich geschlagen. Dieser muß sofort von demjenigen Spieler, der das Schlagen bewirkt hat, vom Brett entfernt werden. (Über das Schlagen "en passant" siehe Artikel 5.6 c).

Artikel 5: Die Gangart der Steine

5.1 Der König

- (a) Mit Ausnahme der Rochade bewegt sich der König von seinem Feld auf ein angrenzendes Feld, das nicht von einem gegnerischen Stein bedroht ist.
- (b) Die Rochade ist ein zusammengehörender Zug von König und einem Turm, der als ein Königszug gilt, und auf folgende Art ausgeführt wird: Der König wird von seinem ursprünglichen Feld auf derselben Reihe zwei Felder weiter in Richtung eines Turmes gesetzt; dann zieht dieser Turm über den König hinweg auf dasjenige Feld, das der König überschritten hat.
- (c) Berührt ein Spieler erst den Turm und dann den König, darf er mit diesem Turm nicht mehr rochieren; hier gelten Artikel 7.2 und 7.3.
- (d) Wenn ein Spieler bei der Rochade den König zuerst oder König und Turm gleichzeitig berührt und sich herausstellt, daß die Rochade regelwidrig ist, kann der Spieler wählen, ob er seinen König zieht oder zur anderen Seite rochiert, vorausgesetzt, daß diese Rochade regelgemäß ist. Wenn dem König kein regelgemäßer Zug möglich ist, kann der Spieler einen anderen Zug seiner Wahl ausführen.
- (e) Die Rochade ist unzulässig
- mit dem König, der bereits gezogen wurde, oder
 - mit einem Turm, der bereits gezogen wurde.
- (f) Die Rochade ist vorübergehend verhindert:
- (i) wenn das ursprüngliche Feld des Königs oder das Feld, das der König überschreiten soll, oder dasjenige, das er besetzen soll, von einem gegnerischen Stein bedroht ist;
 - (ii) wenn sich zwischen König und dem Turm, zu dem sich der König hinbewegen soll, ein Stein befindet.

5.2 Die Dame

Die Dame bewegt sich auf den Linien, Reihen oder Diagonalen, auf denen sie sich befindet, mit Ausnahme der Einschränkung von Artikel 4.2.

5.3 Der Turm

Der Turm bewegt sich auf den Linien oder Reihen, auf denen er sich befindet, mit Ausnahme der Einschränkung von Artikel 4.2.

5.4 Der Läufer

Der Läufer bewegt sich auf den Diagonalen, auf denen er sich befindet, mit Ausnahme der Einschränkung von Artikel 4.2.

5.5 **Der Springer**
Die Bewegung des Springers besteht aus zwei verschiedenen Schritten. Zuerst macht er einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Linie oder Reihe, dann unter gleichzeitiger weiterer Entfernung vom Ausgangsfeld einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Diagonale. Dabei ist es ohne Bedeutung, ob das erstgenannte Feld besetzt ist.

5.6 **Der Bauer**
(a) Der Bauer bewegt sich nur vorwärts.
(b) Außer beim Schlagen zieht der Bauer von seinem Ursprungsfeld auf der Linie ein oder zwei freie Felder vorwärts, in der Folge jedoch nur noch ein Feld. Beim Schlagen bewegt er sich auf ein Feld vorwärts, das in der Diagonale an sein eigenes angrenzt.
(c) Ein Bauer, der ein Feld bedroht, das von einem gegnerischen Bauern bei dessen Doppelschritt vom Ursprungsfeld aus überschritten worden ist, kann diesen gegnerischen Bauern - aber nur im unmittelbar darauffolgenden Zuge - so schlagen, als ob dieser sich nur um ein Feld vorwärts bewegt hätte. Dies nennt man "en passant" schlagen.
(d) Jeder Bauer, der ein Feld der letzten Reihe erreicht hat, muß sofort als ein Teil des gleichen Zuges nach Wahl des Spielers gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer der gleichen Farbe ohne Rücksicht auf die auf dem Brett vorhandene Anzahl solcher Steine ausgetauscht werden. Dies nennt man "Umwandlung". Die Umwandlung hat sofortige Wirkung.
(e) Wenn in einer Partie ein neuer Stein für die Umwandlung nicht sofort zur Verfügung steht, kann der Spieler seine Uhr anhalten, um die Unterstützung des Schiedsrichters zu erbitten. Wird keine derartige Bitte ausgesprochen und zieht der Spieler, ohne den vorgeschlagenen Bauern umzuwandeln, und stellt seine Uhr ab, verstößt er gegen die Spielregeln und soll verwahrt oder bestraft werden, z.B. kann seine Uhr vorgestellt werden. In jedem Fall ist jedoch die Uhr des Gegners auf die Zeit zurückzustellen, die vor dem Drücken der Uhr durch den Spieler angezeigt wurde. Dann wird die Stellung wieder aufgestellt, die vor dem Zug des Bauern bestand, sodann die Uhr des am Zuge befindlichen Spielers in Gang gesetzt. Nun muß der Spieler seinen Zug korrekt ausführen, wie in Artikel 5.6 d vorgeschrieben ist.

Artikel 6: Die Beendigung eines Zuges

6. Die Ausführung eines Zuges ist beendet:
- 6.1 beim Ziehen eines Steines auf ein freies Feld, sobald die Hand des Spielers den Stein losgelassen hat;
 - 6.2 beim Schlagen, sobald der geschlagene Stein vom Brett entfernt ist, der Spieler seinen eigenen Stein auf das neue Feld gestellt und losgelassen hat;
 - 6.3 beim Rochieren, sobald die Hand des Spielers den Turm auf dem vom König bereits überschrittenen Feld losgelassen hat. Wenn die Hand des Spielers den König losgelassen hat, ist der Zug noch nicht ausgeführt, jedoch hat der Spieler nicht mehr das Recht, einen anderen Zug als die Rochade von dieser Seite hin auszuführen, wenn dies zulässig ist;
 - 6.4 bei der Umwandlung eines Bauern, sobald der Bauer vom Brett entfernt ist und die Hand des Spielers die von ihm gewählte und auf das Umwandlungsfeld aufgestellte Figur losgelassen hat. Wenn die Hand des Spielers den Bauern auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat, gilt der Zug noch nicht als ausgeführt, jedoch hat der Spieler nicht mehr das Recht, den Bauern auf ein anderes Feld zu ziehen.
 - 6.5 Für die Erfüllung der erforderlichen Anzahl von Zügen in der vorgeschriebenen Zeit gilt der letzte Zug erst dann als vollendet, wenn der Spieler seine Uhr abgestellt hat. Dies gilt für alle Situationen, außer für die in den Artikeln 10.1, 10.2, 10.3, 10.4 und 10.7 geregelten Fälle.

Artikel 7: Der berührte Stein

- 7.1 Vorausgesetzt, er gibt vorher seine Absicht bekannt (z.B. j'adoube), darf der am Zug befindliche Spieler einen oder mehrere Steine auf ihren Feldern zurechtrücken.
- 7.2 Mit Ausnahme des oben genannten Falles muß der am Zuge befindliche Spieler, sofern er absichtlich
(a) einen oder mehrere Steine gleicher Farbe berührt, den ersten berührten Stein ziehen oder schlagen, der gezogen oder geschlagen werden kann; oder
(b) einen eigenen und einen gegnerischen Stein berührt, den gegnerischen Stein mit seinem eigenen Stein schlagen; sollte dies unzulässig sein, muß er den ersten berührten Stein ziehen oder schlagen, der gezogen oder geschlagen werden kann.
- 7.3 Wenn mit keinem der berührten Steine ein regelgemäßer Zug ausgeführt werden kann (oder wenn kein berührter gegnerischer Stein geschlagen werden kann), darf der Spieler jeden möglichen Zug seiner Wahl ausführen.
- 7.4 Will ein Spieler auf Grund einer Verletzung des Artikels 7.2 Einspruch erheben, muß er dies tun, ehe er selbst einen Stein berührt.

- 5.5 **Der Springer**
Die Bewegung des Springers besteht aus zwei verschiedenen Schritten. Zuerst macht er einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Linie oder Reihe, dann unter gleichzeitiger weiterer Entfernung vom Ausgangsfeld einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Diagonale. Dabei ist es ohne Bedeutung, ob das erstgenannte Feld besetzt ist.
- 5.6 **Der Bauer**
- Der Bauer bewegt sich nur vorwärts.
 - Außer beim Schlagen zieht der Bauer von seinem Ursprungsfeld auf der Linie ein oder zwei freie Felder vorwärts, in der Folge jedoch nur noch ein Feld. Beim Schlagen bewegt er sich auf ein Feld vorwärts, das in der Diagonale an sein eigenes angrenzt.
 - Ein Bauer, der ein Feld bedroht, das von einem gegnerischen Bauern bei dessen Doppelschritt vom Ursprungsfeld aus überschritten worden ist, kann diesen gegnerischen Bauern - aber nur im unmittelbar darauffolgenden Zuge - so schlagen, als ob dieser sich nur um ein Feld vorwärts bewegt hätte. Dies nennt man "en passant" schlagen.
 - Jeder Bauer, der ein Feld der letzten Reihe erreicht hat, muß sofort als ein Teil des gleichen Zuges nach Wahl des Spielers gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer der gleichen Farbe ohne Rücksicht auf die auf dem Brett vorhandene Anzahl solcher Steine ausgetauscht werden. Dies nennt man "Umwandlung". Die Umwandlung hat sofortige Wirkung.
 - Wenn in einer Partie ein neuer Stein für die Umwandlung nicht sofort zur Verfügung steht, kann der Spieler seine Uhr anhalten, um die Unterstützung des Schiedsrichters zu erbitten. Wird keine derartige Bitte ausgesprochen und zieht der Spieler, ohne den vorgerückten Bauern umzuwandeln, und stellt seine Uhr ab, verstößt er gegen die Spielregeln und soll verwahrt oder bestraft werden, z.B. kann seine Uhr vorgestellt werden. In jedem Fall ist jedoch die Uhr des Gegners auf die Zeit zurückzustellen, die vor dem Drücken der Uhr durch den Spieler angezeigt wurde. Dann wird die Stellung wieder aufgestellt, die vor dem Zug des Bauern bestand, sodann die Uhr des am Zuge befindlichen Spielers in Gang gesetzt. Nun muß der Spieler seinen Zug korrekt ausführen, wie in Artikel 5.6 d vorgeschrieben ist.

Artikel 6: Die Beendigung eines Zuges

6. Die Ausführung eines Zuges ist beendet:
- beim Ziehen eines Steines auf ein freies Feld, sobald die Hand des Spielers den Stein losgelassen hat;
 - beim Schlagen, sobald der geschlagene Stein vom Brett entfernt ist, der Spieler seinen eigenen Stein auf das neue Feld gestellt und losgelassen hat;
 - beim Rochieren, sobald die Hand des Spielers den Turm auf dem vom König bereits überschrittenen Feld losgelassen hat. Wenn die Hand des Spielers den König losgelassen hat, ist der Zug noch nicht ausgeführt, jedoch hat der Spieler nicht mehr das Recht, einen anderen Zug als die Rochade zu dieser Seite hin auszuführen, wenn dies zulässig ist;
 - bei der Umwandlung eines Bauern, sobald der Bauer vom Brett entfernt ist und die Hand des Spielers die von ihm gewählte und auf das Umwandlungsfeld aufgestellte Figur losgelassen hat. Wenn die Hand des Spielers den Bauern auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat, gilt der Zug noch nicht als ausgeführt, jedoch hat der Spieler nicht mehr das Recht, den Bauern auf ein anderes Feld zu ziehen.
 - Für die Erfüllung der erforderlichen Anzahl von Zügen in der vorgeschriebenen Zeit gilt der letzte Zug erst dann als vollendet, wenn der Spieler seine Uhr abgestellt hat. Dies gilt für alle Situationen, außer für die in den Artikeln 10.1, 10.2, 10.3, 10.4 und 10.7 geregelten Fälle.

Artikel 7: Der berührte Stein

- Vorausgesetzt, er gibt vorher seine Absicht bekannt (z.B. j'adoube), darf der am Zug befindliche Spieler einen oder mehrere Steine auf ihren Feldern zurechtrücken.
- Mit Ausnahme des oben genannten Falles muß der am Zuge befindliche Spieler, sofern er absichtlich
 - einen oder mehrere Steine gleicher Farbe berührt, den ersten berührten Stein ziehen oder schlagen, der gezogen oder geschlagen werden kann; oder
 - einen eigenen und einen gegnerischen Stein berührt, den gegnerischen Stein mit seinem eigenen Stein schlagen; sollte dies unzulässig sein, muß er den ersten berührten Stein ziehen oder schlagen, der gezogen oder geschlagen werden kann.
- Wenn mit keinem der berührten Steine ein regelgemäßer Zug ausgeführt werden kann (oder wenn kein berührter gegnerischer Stein geschlagen werden kann), darf der Spieler jeden möglichen Zug seiner Wahl ausführen.
- Will ein Spieler auf Grund einer Verletzung des Artikels 7.2 Einspruch erheben, muß er dies tun, ehe er selbst einen Stein berührt.

Artikel 8: Regelwidrige Stellungen

- 8.1 Wenn während einer Partie festgestellt wird, daß ein regelwidriger Zug gemacht wurde, muß die Stellung so wiederhergestellt werden, wie sie vor Ausführung des regelwidrigen Zuges war. Die Partie wird dann unter Anwendung der Bestimmungen des Artikels 7 mit einem den regelwidrigen Zug ersetzenden Zug fortgesetzt. Kann die Stellung nicht rekonstruiert werden, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt. Dies bezieht sich auf die gesamte Partiedauer einschließl. aller Unterbrechungen und der Partie, die abgeschätzt werden soll.
- 8.2 Wenn im Laufe einer Partie ein Stein oder mehrere Steine unabsichtlich verschoben und falsch wieder aufgestellt wurden, wird die Stellung so rekonstruiert, wie sie vor der Regelwidrigkeit war; sodann wird die Partie fortgesetzt. Kann die Stellung nicht wiederhergestellt werden, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.
- 8.3 Wenn ein Spieler einen Zug ausführt und dabei versehentlich einen Stein oder mehrere Steine umwirft, darf er nicht seine Uhr anhalten, bis die Stellung wiederhergestellt wird.
- 8.4 Wenn nach einem Partieabbruch die Stellung nicht richtig wiederhergestellt wurde, muß sie so rekonstruiert werden, wie sie vor dem Abbruch war; dann wird die Partie fortgesetzt.
- 8.5 Wenn während einer Partie festgestellt wird, daß die Anfangsstellung der Steine unrichtig war, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.
- 8.6 Wenn eine Partie fälschlicherweise mit vertauschten Farben begonnen wurde, soll sie - sofern ein Viertel der bis zur ersten Zeitkontrolle festgesetzten Bedenkzeit verstrichen ist - fortgesetzt werden. Zu einem früheren Zeitpunkt kann der Schiedsrichter eine neue Partie mit der korrekten Farbverteilung ansetzen, sofern der Turnierzeitplan dadurch nicht erheblich gesprengt wird.
- 8.7 Wenn während einer Partie festgestellt wird, daß die Lage des Brettes nicht dem Artikel 1.2 entspricht, ist die erreichte Stellung auf ein richtig liegendes Brett zu übertragen und die Partie fortzusetzen.

Artikel 9: Das Schachbieten

- 9.1 Der König steht im Schach, wenn das von ihm besetzte Feld von einem oder zwei gegnerischen Steinen bedroht wird; man sagt in diesem Fall, er "bietet dem König Schach".
- 9.2 Dem Schachgebot muß im unmittelbar darauffolgenden Zug begegnet werden. Ein Schachgebot, das nicht abgewehrt werden kann, nennt man "Matt" (siehe Artikel 10.1).
- 9.3 Ein Schachgebot muß nicht angesagt werden.

Artikel 10: Die beendete Partie

- 10.1 Die Partie ist für den Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 10.2 Die Partie ist für den Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 10.3 Die Partie ist unentschieden (remis), wenn der König des am Zug befindlichen Spielers nicht im Schach steht, dieser Spieler aber keinen regelgemäßen Zug ausführen kann. Man sagt dazu, "der König ist patt". Damit ist die Partie sofort beendet.
- 10.4 Die Partie ist unentschieden durch Übereinkunft beider Spieler. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 10.5 Die Partie ist unentschieden auf Verlangen des Spielers, der am Zug ist, wenn die gleiche Stellung zum dritten Male (a) mit dem nächsten Zug unmittelbar herbeigeführt werden kann, sofern er vorher dem Schiedsrichter erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen und diesen Zug auf dem Partieformular niederschreibt oder (b) gerade herbeigeführt wurde, jedesmal mit dem selben Spieler am Zuge. Die Stellung gilt als gleich, wenn die Steine der gleichen Art und der gleichen Farbe die gleichen Felder besetzen und die Möglichkeiten, die Figuren zu ziehen, die gleichen sind, einschließlich der Möglichkeit zu rochieren oder einen Bauern en passant zu schlagen.
- 10.6 Zieht ein Spieler, ohne das Unentschieden in der gemäß Artikel 10.5 beschriebenen Art zu beanspruchen, verliert er das Recht darauf; dieses Recht steht ihm aber wieder zu, wenn sich die gleiche Stellung mit demselben Spieler am Zug abermals ergibt.
- 10.7 Die Partie ist unentschieden, wenn eines der folgenden Endspiele erreicht wird:
(a) König gegen König
(b) König gegen König nur mit Läufer oder Springer
(c) König und Läufer gegen König und Läufer, mit beiden Läufern auf Diagonalen gleicher Farbe.
Ein Spieler, der nur noch über seinen König verfügt, kann eine Partie nicht gewinnen. Die Partie soll unentschieden erklärt werden, sofern der Gegner eines Spielers, der nur noch über seinen König verfügt, die Zeit überschreitet (Artikel 10.11/10.12) oder einen unmöglichen Zug abgibt.

- 10.8 Die Partie ist unentschieden, wenn ein am Zuge befindlicher Spieler nachweist, daß mindestens 50 aufeinanderfolgende Züge von jeder Seite geschehen sind, ohne daß eine Figur geschlagen oder ein Bauer gezogen worden ist. Diese Zahl von 50 Zügen kann für gewisse Stellungen unter der Bedingung erhöht werden, daß diese Stellungen und die Zügezahl in den Schachregeln (Artikel 10.9) eindeutig festgelegt worden sind.
- 10.9 Die in Artikel 10.8 festgelegte Zahl von 50 Zügen wird in den folgenden Stellungen auf 75 Züge erhöht:
- (a) König, Turm und Läufer gegen König und Turm,
 - (b) König und zwei Springer gegen König und Bauer,
 - (c) König, Dame und ein Bauer, der sich ein Feld vor der Umwandlung befindet, gegen König und Dame,
 - (d) König und Dame gegen König und zwei Springer,
 - (e) König und Dame gegen König und zwei Läufer,
 - (f) König und zwei Läufer gegen König und Springer.
- 10.10 Ein Remisangebot gemäß Artikel 10.4 kann von einem Spieler nur unmittelbar nach Ausführung seines Zuges gemacht werden. Gleichzeitig mit dem Remisangebot setzt der Spieler die Uhr seines Gegners in Gang. Dieser kann das Remisangebot annehmen oder, sei es mündlich oder durch Ausführen seines Zuges, ablehnen; in der Zwischenzeit kann der Spieler, der Remis angeboten hat, dieses nicht zurücknehmen.
- (a) Wenn ein Spieler Remis anbietet, während die Uhr seines Gegners läuft, kann der Gegner das Angebot annehmen oder ablehnen. Ein Spieler, der auf diese Weise Remis anbietet, soll durch den Schiedsrichter verwarnt werden (Art. 15.1 d).
 - (b) Wenn ein Spieler Remis anbietet, während seine eigene Uhr läuft, kann der Gegner das Angebot annehmen oder ablehnen, oder er kann seine Entscheidung so lange hinausschieben, bis der Spieler einen Zug ausführt. Im Falle eines Abgabezuges braucht diese Entscheidung erst nach Öffnung des Abbruchumschlages und Ausführung des Abgabezuges getroffen zu werden.
 - (c) In diesen Fällen kann der Gegner das Remisangebot mündlich oder durch Ausführung seines nächsten Zuges beantworten. In der Zeit zwischen dem Remisangebot und der Entscheidung des Gegners kann der Spieler das Remisangebot nicht zurückziehen.
- 10.11 Beansprucht ein Spieler Remis gemäß Artikel 10.5 und/oder 10.8 muß der Schiedsrichter die Uhr abstellen, solange der Anspruch geprüft wird. In Abwesenheit des Schiedsrichters darf der Spieler beide Uhren abstellen, um die Unterstützung des Schiedsrichters zu erbitten.
- (a) Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie unentschieden.

- (b) Erweist sich die Reklamation als unrichtig, muß der Schiedsrichter fünf Minuten zur Zeit des reklamierenden Spielers hinzufügen. Wenn dies bedeutet, daß der reklamierende Spieler die Zeit überschritten hat, wird die Partie für ihn als verloren erklärt. Andernfalls wird die Partie fortgesetzt, und der reklamierende Spieler ist verpflichtet, seinen nach Artikel 10.5 und/oder 10.8 angesagten Zug auf dem Schachbrett auszuführen.
 - (c) Ein Spieler, der einen Anspruch nach diesem Artikel erhoben hat, kann diesen nicht zurückziehen.
- 10.12 Eine Partie ist für denjenigen Spieler verloren, der der vorgeschriebenen Zeit nicht die vorgeschriebene Anzahl von Zügen ausgeführt hat, es sei denn, seinem Gegner bleibt nur noch der König, in welchem Fall die Partie unentschieden ist.
- 10.13 Eine Partie ist für denjenigen Spieler verloren, der mehr als einer Stunde Verspätung am Brett erscheint, wohl beim Beginn der Partie als auch bei Wiederaufnahme einer abgebrochenen Partie. Die Wartezeit läuft ab Beginn der Spielzeit. Wenn bei einer abgebrochenen Partie ein Spieler zu spät kommt, der den Abgabezug gemacht hat, ist die Partie für ihn verloren außer daß
- (a) der abwesende Spieler dadurch gewonnen hat, daß der Abgabezug mattsetzte, oder
 - (b) der abwesende Spieler mit dem Abgabezug patte gemacht hat oder eine der in Artikel 10.7 genannten Stellungen als Folge des Abgabezuges entstanden ist, oder
 - (c) der anwesende Spieler die Partie gemäß Artikel 10.5 durch Zeitüberschreitung verloren hat.
- 10.14 Eine Partie ist für denjenigen Spieler verloren, der ein Zug abgegeben hat, dessen genaue Bedeutung unmöglich festzustellen ist, oder der einen regelwidrigen Zug abgegeben hat.
- 10.15 Eine Partie ist für denjenigen Spieler verloren, der während der Partie weigert, die Schachregeln zu befolgen. Wenn beide Spieler sich weigern, die Schachregeln zu befolgen, oder wenn beide Spieler mit mehr als einer Stunde Verspätung am Brett erscheinen, wird die Partie für beide Spieler als verloren erklärt.

Artikel 11: Die Aufzeichnung von Partien

- 11.1 Jeder Spieler muß während der Partie die eigenen Züge und die seines Gegners Zug für Zug so deutlich und leserlich wie möglich in algebraischer Notation auf dem vorgeschriebenen Wettkampfformular niederschreiben. Es ist dabei von Bedeutung, ob der Spieler zuerst seinen Zug ausführt und dann niederschreibt oder umgekehrt.

- 11.2 Wenn dem Spieler weniger als 5 Minuten bis zur Zeitkontrolle verbleiben, ist er nicht verpflichtet, die Erfordernisse des Artikels 11.1 zu erfüllen. Sobald eine Spezialvorrichtung (z.B. Fallblättchen) an seiner Uhr anzeigt, daß seine Zeitnot vorbei ist, muß er sein Partieformular sofort vervollständigen, indem er die ausgelassenen Züge einträgt.
- 11.3 Wenn beide Spieler nicht mitschreiben können, müssen der Schiedsrichter oder sein Stellvertreter bestrebt sein, anwesend zu sein und mitschreiben. Der Schiedsrichter darf nicht eingreifen, bis ein Fallblättchen gefallen ist; bis dahin darf er die Spieler in keiner Weise wissen lassen, wie viele Züge gemacht worden sind.
- 11.4 Wenn Artikel 11.2 nicht anwendbar ist und ein Spieler sich dennoch weigert, die Partie gemäß Artikel 11.1 mitschreiben, sollte Artikel 10.15 angewendet werden.
- 11.5 Wenn sich ein Spieler nicht weigert, die Anweisung des Schiedsrichters einzuhalten, jedoch erklärt, er könne seine Aufzeichnungen nicht vervollständigen, ohne das Formular seines Gegners zu benutzen, muß der Schiedsrichter dieses Formular anfordern, der auch zu bestimmen hat, ob das Formular vor der Zeitkontrolle ohne Störung des Gegners vervollständigt werden kann. Der Gegner kann die Herausgabe seiner Partieaufzeichnung nicht verweigern: Das Formular gehört dem Veranstalter des Turnieres, und die Partierekonstruktion wird auf Kosten der Zeit seines Gegenspielers durchgeführt. In allen anderen Fällen kann das Formular nur nach der Zeitkontrolle vervollständigt werden.
- 11.6 Wenn nach der Zeitkontrolle nur ein Spieler sein Partieformular zu vervollständigen hat, muß er dies vor Ausführung seines nächsten Zuges tun, ggf. zu Lasten seiner Bedenkzeit, falls sein Gegner inzwischen gezogen hat.
- 11.7 Wenn beide Spieler ihre Formulare vervollständigen müssen, sind die Uhren abzustellen, bis beide Aufzeichnungen vervollständigt sind, erforderlichenfalls unter Zuhilfenahme eines Schachspiels unter Aufsicht des Schiedsrichters, der vorher die Stellung aufgeschrieben hat.
- 11.8 Wenn im Fall Artikel 11.6 der Schiedsrichter feststellt, daß das Partieformular des Gegners nicht zur Rekonstruktion der Partie ausreicht, hat er wie unter Artikel 11.7 vorzugehen.
- 11.9 Wenn es unmöglich ist, die Züge wie in Artikel 11.7 beschrieben zu rekonstruieren, wird die Partie fortgesetzt. In diesem Falle gilt der nächste Zug als erster Zug für die folgende Zeitkontrolle.

Artikel 12: Die Schachuhr

- 12.1 Jeder Spieler muß in einer festgelegten Zeit eine bestimmte Zahl von Zügen ausführen. Diese beiden Faktoren müssen vorher festgelegt worden sein. Die von einem Spieler in einer Partieperiode angesparte Zeit wird seiner für die nächste Periode verfügbaren Zeit hinzugerechnet.
- 12.2 Die Zeitkontrolle wird für jeden Spieler mittels einer mit einem Fallblättchen (oder einer anderen speziellen Vorrichtung) versehenen Uhr durchgeführt. Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter diesen Sachverhalt feststellt, oder wenn der Schiedsrichter feststellt, daß die vorgeschriebene Zeit überschritten wurde, selbst wenn das Fallblättchen durch einen Defekt noch nicht gefallen ist, obwohl die Spitze des Minutenzeigers das Ende des Fallblättchens passiert hat. Wenn kein Schiedsrichter anwesend ist, gilt das Fallblättchen als gefallen, wenn ein Spieler einen entsprechenden Anspruch geltend macht.
- 12.3 Zu der für den Beginn der Partie festgesetzten Zeit wird die Uhr des die weißen Steine führenden Spielers in Gang gesetzt. Im weiteren Verlauf der Partie stellt jeder Spieler nach Ausführung seines Zuges die eigene Uhr ab und setzt die seines Gegners in Gang.
- 12.4 Jedes durch die Uhr gegebene Zeichen gilt als endgültig, sofern keine offensichtlichen Mängel vorliegen. Der Spieler, der einen derartigen Mangel geltend machen will, muß ihn sofort anzeigen, sobald er ihn bemerkt, aber spätestens unmittelbar nachdem sein Fallblättchen bei der Zeitkontrolle gefallen ist. Eine Uhr mit einem offensichtlichen Defekt muß ausgetauscht werden, und die verbrauchte Zeit beider Spieler bis zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung ist so genau wie möglich auf der neuen Uhr einzustellen. Der Schiedsrichter wird nach bestem Ermessen die Zeiten festlegen, die auf der neuen Uhr eingestellt werden. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, einem oder beiden Spielern auf der Uhr Bedenkzeit zuzurechnen, soll er unter keinen Umständen einem Spieler gewähren:
(a) weniger als fünf Minuten bis zur Zeitkontrolle oder
(b) weniger als eine Minute für jeden Zug bis zur Zeitkontrolle.
- 12.5 Muß die Partie aus irgendeinem Grunde ohne Verschulden eines der beiden Spieler unterbrochen werden, werden die Uhren vom Schiedsrichter angehalten. Dies muß zum Beispiel bei der Berichtigung einer unrichtigen Stellung oder bei Auswechslung einer fehlerhaften Uhr oder auch dann geschehen, wenn bei der Umwandlung eines Bauern ein vom Spiele verlangter Stein nicht gleich zur Verfügung steht oder falls ein Unentschieden wegen Zugwiederholung oder nach der 50-Züge-Regel beansprucht wird. Sofern der Schiedsrichter nicht anwesend ist, darf der Spieler beide Uhren abstellen, um die Unterstützung des Schiedsrichters zu erbitten.

- 12.6 Wenn es Fall der Artikel 8.1 und 8.2 nicht möglich ist, die von jedem der Spieler bis zum Austritt der Regelwidrigkeit verbrauchte Zeit festzustellen, wird jedem eine Zeit angerechnet, die im Verhältnis zu der Zeit steht, die zum Zeitpunkt der Feststellung der Regelwidrigkeit von den Uhren angezeigt wurde.
Zum Beispiel wird nach dem 30. Zug von Schwarz festgestellt, daß beim 20. Zug eine Regelwidrigkeit stattgefunden hat. Die Uhren zeigen für diese 30 Züge 90 Minuten für Weiß und 60 Minuten für Schwarz an, also nimmt man an, daß die von beiden Spielern für die ersten 20 Züge verbrauchte Zeit wie folgt war:

$$\text{Weiß:} \quad \frac{90 \text{ Minuten} \times 20}{30} = 60 \text{ Minuten}$$

$$\text{Schwarz:} \quad \frac{60 \text{ Minuten} \times 20}{30} = 40 \text{ Minuten}$$

Diese Bestimmung darf nicht so angewandt werden, daß einem Spieler weniger als insgesamt fünf Minuten oder weniger als eine Minute pro Zug bis zur Zeitkontrolle verbleiben. (Die häufigste Gelegenheit, in der dieses Problem auftritt, ist unmittelbar nach der Wiederaufnahme einer Hängepartie, wenn die Uhrzeiten am einfachsten eingestellt werden können, indem von den auf dem Hängepartieumschlag angegebenen Zeiten ausgegangen wird.)

- 12.7 Eine Aufgabe oder eine Remisvereinbarung (Art. 10.2 und 10.4) bleiben auch dann gültig, wenn später festgestellt wird, daß das Fallblättchen bereits gefallen war.
- 12.8 Wenn beide Fallblättchen offensichtlich gleichzeitig gefallen sind und der Schiedsrichter nicht eindeutig feststellen kann, welches Fallblättchen zuerst gefallen ist, wird die Partie fortgesetzt. In diesem Falle gilt der nächste Zug als erster Zug für die folgende Zeitkontrolle.
- 12.9 Der Schiedsrichter soll es unterlassen, einen Spieler darauf aufmerksam zu machen, daß sein Gegner gezogen hat oder daß der Spieler vergessen hat, nach Ausführung seines Zuges die Uhr abzustellen, oder ihn über die Anzahl der ausgeführten Züge zu informieren o.ä.

Artikel 13: Der Abbruch der Partie

- 13.1 Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit die Partie noch nicht beendet, muß der am Zug befindliche Spieler seinen Zug in eindeutiger Notation auf seinem Formular eintragen, dieses Formular und das seines Gegners in einen Umschlag geben, den Umschlag verschließen und dann die Uhren anhalten. Ein Spieler behält das Recht, seinen Abgabezug abzuändern, bis er die Uhren angehalten hat. Wenn der Spieler den oben erwähnten Zug auf dem Schachbrett ausführt, muß er denselben Zug als Abgabezug in sein Formular eintragen.

- 13.2 Auf dem Umschlag muß folgendes notiert werden:
(a) die Namen der Spieler,
(b) die Stellung im Augenblick des Abbruchs der Partie,
(c) die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,
(d) der Name des Spielers, der seinen Zug abgegeben hat,
(e) die Nummer des Abgabezuges.
- 13.3 Der Schiedsrichter ist für den Umschlag verantwortlich.

Artikel 14: Die Wiederaufnahme der Partie

- 14.1 Wird die Partie wieder aufgenommen, ist die Abbruchstellung auf dem Schachbrett aufzubauen und die von beiden Spielern verbrauchte Zeit auf der Uhr einzustellen.
- 14.2 Der Umschlag darf erst geöffnet werden, wenn der am Zuge befindliche Spieler (das ist derjenige, der auf den im Umschlag eingetragenen Zug antworten soll) anwesend ist. Die Uhr dieses Spielers wird in Gang gesetzt, sobald der eingetragene Zug auf dem Schachbrett ausgeführt worden ist.
(a) Wenn beide Spieler bei einer abgebrochenen Partie Remis vereinbart und dies dem Schiedsrichter mitgeteilt haben und sich dann beim Öffnen des Umschlages herausstellt, daß ein regelwidriger Zug abgegeben worden ist, oder
(b) wenn einer der Spieler bei einer abgebrochenen Partie dem Schiedsrichter seine Aufgabe mitgeteilt hat und sich dann beim Öffnen des Umschlages herausstellt, daß sein Gegner einen ungültigen Zug gemäß Artikel 10.14 abgegeben hat, dann bleiben im Fall (a) das Remis und im Fall (b) die Aufgabe bestehen.
- 14.3 Ist der am Zuge befindliche Spieler abwesend, wird seine Uhr in Gang gesetzt, jedoch wird der Umschlag erst nach seinem Eintreffen geöffnet.
- 14.4 Wenn der Spieler, der seinen Zug abgegeben hatte, abwesend ist, muß der am Zuge befindliche Spieler den abgegebenen Zug nicht auf dem Schachbrett beantworten. Er hat das Recht, seinen Gegenzug auf seinem Formular einzutragen, das Formular in einen Umschlag zu stecken, seine Uhr abzustellen und die seines Gegners in Gang zu setzen. Der Umschlag muß sicher aufbewahrt und darf erst bei Eintreffen des Gegners geöffnet werden.
- 14.5 Wenn der Umschlag mit dem bei Abbruch gemäß Artikel 13 abgegebenen Zug verlorengegangen ist,
(a) wird die Partie mit der Stellung und den Zeiten beim Abbruch der Partie wieder aufgenommen, und
(b) wenn es unmöglich ist, die Stellung wiederherzustellen, ist die Partie ungültig und es muß eine neue Partie gespielt werden.
(c) Wenn die verbrauchte Zeit zum Zeitpunkt des Abbruchs nicht feststellbar ist, wird diese Frage vom Schiedsrichter entschieden. Der Spieler, der den Zug abgegeben hat, führt diesen auf dem Brett aus.

14.6 Wenn bei Wiederaufnahme der Partie die verbrauchte Zeit auf einer Uhr unrichtig eingestellt wurde und einer der Spieler dies vor Ausführung seines Zuges beanstandete, muß der Irrtum berichtigt werden. Wird der Irrtum nicht in dieser Weise richtiggestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, wenn der Schiedsrichter die Folgen nicht für zu schwerwiegend betrachtet.

14.7 Die Spieldauer einer wiederaufgenommenen Partie wird durch die Wanduhr kontrolliert, wobei die Zeitpunkte für Beginn und Ende vorher bekanntzugeben sind.

Artikel 15: Das Verhalten der Spieler

15.1 Verbote

- (a) Während der Partie ist es den Spielern verboten, handschriftliche, gedruckte oder anderweitige Aufzeichnungen zu benutzen oder die Partie auf einem anderen Brett zu analysieren; ebenso ist es verboten, zu Ratschlägen oder Warnungen Dritter Zuflucht zu nehmen, gleichgültig, ob diese dazu aufgefordert wurden oder nicht.
- (b) Die Verwendung von Aufzeichnungen, die während der Partie als Gedächtnisstütze gemacht wurden, ist ebenfalls verboten mit Ausnahme der Niederschrift der erfolgten Züge und der verbrauchten Bedenkzeit.
- (c) Analysieren ist in den Spielräumen während der Partie oder während der Hängepartie untersagt.
- (d) Es ist verboten, den Gegner auf irgendeine Weise abzulenken oder zu stören.

15.2 Verstöße gegen die Bestimmungen in Artikel 15.1 können mit Strafen bis zum Partieverlust geahndet werden.

Artikel 16: Der Schiedsrichter

Zur Überwachung eines Wettkampfes soll ein Schiedsrichter bestellt werden. Seine Pflichten sind:

- 16.1 dafür zu sorgen, daß die Spielregeln genau eingehalten werden;
- 16.2 den Verlauf des Wettkampfes zu überwachen, festzustellen, ob die Spieler die vorgeschriebene Zeit überschritten haben, für die ordnungsgemäße Wiederaufnahme unterbrochener Partien zu sorgen, zu überwachen, daß die in Artikel 13 enthaltenen Bestimmungen eingehalten werden (vor allem muß er sich davon überzeugen, daß die Angaben auf dem Umschlag richtig sind), den Umschlag bis zur Wiederaufnahme der Partie aufzubewahren, usw.;
- 16.3 die Entscheidungen durchzusetzen, die er in Streitfällen während des Wettkampfes getroffen hat;

16.4 er hat im größtmöglichen Interesse des Wettkampfes zu handeln, gleichbleibend gute Spielbedingungen aufrechtzuerhalten und für zu sorgen, daß die Spieler sich nicht gegenseitig stören oder durch die Zuschauer gestört werden

16.5 den Spielern Strafen aufzuerlegen für jeden Verstoß gegen die Schachregeln.

Artikel 17: Die Spielwertung

Für eine gewonnene Partie erhält der Gewinner einen Punkt und der Verlierer keinen Punkt; für ein Unentschieden erhält jeder Spieler 1/2 Punkt.

Artikel 18: Die Auslegung der Spielregeln

Im Falle eines Zweifels über die Anwendung oder die Auslegung dieser Spielregeln wird die FIDE den Sachverhalt prüfen und offizielle Entscheidungen fällen. Veröffentlichte Entscheidungen sind für alle der FIDE angeschlossenen Föderationen bindend. Alle Vorschläge und Anfragen zu Auslegungen sollen mit ausführlicher Begründung durch Mitgliedsföderationen eingereicht werden.

Artikel 19: Gültigkeit

Der englische Text ist die authentische Fassung der Spielregeln, die vom FIDE-Kongreß 1984 angenommen und vom FIDE-Kongreß 1989 ergänzt wurden. Die Spielregeln treten in Kraft, sobald alle Spieler einer Veranstaltung über die Änderungen unterrichtet werden können, spätestens jedoch am 1. März 1989.

SPIELORDNUNG

DER SCHACHJUGEND NORDRHEIN-WESTFALEN
im Schachbund Nordrhein-Westfalen e.V.

Vorbemerkung:

Die mit (g) = generell gekennzeichneten Bestimmungen sind auch für die Schachjugenden der Unterorganisationen des Schachbundes Nordrhein-Westfalen (SBNRW) verbindlich. Für die anderen Bestimmungen können eigene Regelungen getroffen werden, die aber dem Sinn dieser Spielordnung nicht widersprechen dürfen.

1. Spielbetrieb

- 1.1 In der Schachjugend Nordrhein-Westfalen (SJ NRW) werden nachfolgende Turniere jährlich ausgetragen:
- 1 Jugend-Einzelmeisterschaft (NRW-JEM)
 - 2 Einzelmeisterschaft der B-Jugend (NRW-BJEM)
 - 3 Einzelmeisterschaft der C-Jugend (NRW-CJEM)
 - 4 Einzelmeisterschaft der weiblichen Jugend (NRW-WJEM)
 - 5 Jugend-Mannschaftsmeisterschaft (NRW-JMM)
 - 6 Mannschaftsmeisterschaft für weibliche Jugend (NRW-WJMM)
 - 7 Jugend-Blitz-Einzelmeisterschaft (NRW-JBEM)
 - 8 Jugend-Blitz-Mannschaftsmeisterschaft (NRW-JBMM)
- 1.2 Außerdem führt die SJ NRW Schulschachwettbewerbe nach vom Jugendausschuß (JA) festgelegten Bestimmungen durch.
- 1.3 Der JA kann die Durchführung weiterer Wettbewerbe und Turniere beschließen.

2. Spielberechtigung (g)

- 2.1 An den Turnieren der SJ NRW und den dazu hinführenden Qualifikationsturnieren der Unterorganisationen können nur Jugendliche teilnehmen, die das zwanzigste Lebensjahr während des Spieljahres nicht überschreiten.
- Die Teilnehmer an der NRW-CJEM und die Spieler, die bei der JMM am 8. Brett eingesetzt werden, dürfen jedoch das fünfzehnte Lebensjahr nicht überschreiten, die Teilnehmer der NRW-BJEM nicht das siebzehnte Lebensjahr.
- Stichtag ist jeweils der 1. September.
- Die Spielberechtigung gilt für alle Turniere, die dem Spieljahr zugeordnet sind.
- Der Jugendausschuß (JA) kann für die Teilnahme an der NRW-CJEM und NRW-WJEM ein Mindestalter vorschreiben.
- 2.2 Darüberhinaus regelt sich die Spielberechtigung nach den Vorschriften der Turnierordnung (BTO) des SB NRW.

3. NRW - JEM

- 3.1 Die Meisterschaft wird mit 14 oder 16 Teilnehmern in sieben Runden Schweizer System ausgetragen. Der Verband mit den meisten gemeldeten Jugendlichen entsendet drei, die übrigen Verbände entsenden je zwei Teilnehmer. Der Ausrichter kann einen Vertreter stellen. Zusätzlich kann der JA Freiplätze an besonders qualifizierte Jugendliche im Rahmen der festgelegten Teilnehmerzahl vergeben.
- 3.2 Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung das Buchholz-System. Ergibt sich auch hiernach Gleichstand, so entscheidet die höhere Anzahl der Gewinnpartien, hiernach das verfeinerte Buchholz-System.
- 3.3 Über den ersten Platz und die Titelvergabe sowie über die Qualifikation zur Teilnahme an der Deutschen Jugend-Einzelmeisterschaft (DJEM) wird bei Punktgleichheit von zwei Spielern in einem Stichtkampf über zwei Partien, bei Punktgleichheit von drei oder mehr Spielern in einem einrundigen Stichturnier entschieden. Hierbei beträgt die Bedenkzeit 30 Minuten pro Spieler und Partie. Bei abermaligem Gleichstand wird die Reihenfolge nach Tz. 3.2 ermittelt.
- 3.4 Der Erstplatzierte erhält den Titel "Jugendmeister von Nordrhein-Westfalen (Jahresangabe)".

4. NRW - BJEM

- 4.1 Die Meisterschaft wird mit 14 oder 16 Teilnehmern in sieben Runden Schweizer System ausgetragen. Der Verband mit den meisten gemeldeten Jugendlichen entsendet drei, die übrigen Verbände entsenden je zwei Teilnehmer. Der Ausrichter kann einen Vertreter stellen. Zusätzlich kann der JA Freiplätze an besonders qualifizierte B-Jugendliche im Rahmen der festgelegten Teilnehmerzahl vergeben.
- 4.2 Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung das Buchholz-System. Ergibt sich auch hiernach Gleichstand, so entscheidet die höhere Anzahl der Gewinnpartien, hiernach das verfeinerte Buchholz-System.
- 4.3 Über den ersten Platz und die Titelvergabe sowie über die Qualifikation zur Teilnahme an der Deutschen Einzelmeisterschaft der B-Jugend (DBJM) wird bei Punktgleichheit von zwei Spielern in einem Stichtkampf über zwei Partien, bei Punktgleichheit von drei oder mehr Spielern in einem einrundigen Stichturnier entschieden. Hierbei beträgt die Bedenkzeit 30 Minuten pro Spieler und Partie. Bei abermaligem Gleichstand wird die Reihenfolge nach Tz. 4.2 ermittelt.
- 4.4 Der Erstplatzierte erhält den Titel "B-Jugendmeister von Nordrhein-Westfalen (Jahresangabe)".

5. NRW - CJEM

- 5.1 Die Meisterschaft wird mit 34 Teilnehmern in elf Runden Schweizer System ausgetragen. Die Bezirke und der Ausrichter stellen je einen Teilnehmer. Zusätzlich kann der JA Freiplätze an besonders qualifizierte C-Jugendliche vergeben.
- 5.2 Die Bedenkzeit beträgt für 50 Züge zwei Stunden je Spieler und für jede weiteren 25 Züge je eine Stunde.
- 5.3 Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung das Buchholz-System. Ergibt sich auch hiernach Gleichstand, so entscheidet die höhere Anzahl der Gewinnpartien, hiernach das verfeinerte Buchholz-System.
- 5.4 Über den ersten Platz und die Titelvergabe sowie über die Qualifikation zur Teilnahme an der Deutschen Einzelmeisterschaft der C-Jugend (DCJM) wird bei Punktgleichheit von zwei Spielern in einem Stichkampf über zwei Partien, bei Punktgleichheit von drei oder mehr Spielern in einem einrundigen Stichturnier entschieden. Hierbei beträgt die Bedenkzeit 30 Minuten pro Spieler und Partie. Bei abermaligem Gleichstand wird die Reihenfolge nach Tz 5.3 ermittelt.
- 5.5 Der Erstplatzierte erhält den Titel "C-Jugendmeister von Nordrhein-Westfalen (Jahresangabe)".

6. NRW - WJEM

- 6.1 Die Meisterschaft wird mit 12 Teilnehmerinnen in sieben Runden, Schweizer System ausgetragen. Die drei Verbände mit den meisten gemeldeten weiblichen Jugendlichen entsenden je zwei, die übrigen Verbände je eine Teilnehmerin. Der Ausrichter kann eine Vertreterin stellen. Zusätzlich vergibt der JA Freiplätze an zwei besonders qualifizierte weibliche Jugendliche.
- 6.2 Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung das Buchholz-System. Ergibt sich auch hiernach Gleichstand, so entscheidet die höhere Anzahl der Gewinnpartien, hiernach das verfeinerte Buchholz-System.
- 6.3 Über den ersten Platz und die Titelvergabe sowie über die Qualifikation zur Teilnahme an der Deutschen Einzelmeisterschaft der weiblichen Jugend (DWJM) wird bei Punktgleichheit von zwei Spielerinnen in einem Stichkampf über zwei Partien, bei Punktgleichheit von drei oder mehr Spielerinnen in einem einrundigen Stichturnier entschieden. Hierbei beträgt die Bedenkzeit 30 Minuten pro Spielerin und Partie. Bei abermaligem Gleichstand wird die Reihenfolge nach Tz. 6.2 ermittelt.
- 6.4 Die Erstplatzierte erhält den Titel "Jugendmeisterin von Nordrhein-Westfalen (Jahresangabe)".

7. Jugendmannschaftsmeisterschaften (JMM) (g)

- 7.1 In jedem Bezirk (Bund, Verband, Bezirk) wird die jeweilige JMM in eigener Verantwortung ausgetragen.
- 7.2 Durch entsprechende Klasseneinteilung sowie Auf- und Abstiegsregelungen stellen die Verbände sicher, daß jede Jugendmannschaft, die sich erstmals an der Verbands-JMM beteiligt, die Möglichkeit hat, nach zwei Spieljahren die NRW-Jugendliga zu erreichen.
- 7.3 Am Mädchen- und C-Jugend-Brett dürfen Ersatzspieler aus unteren Jugendmannschaften mehr als zweimal eingesetzt werden. Einschließlich des dritten Einsatzes an der höheren Jugendmannschaft zieht jeder weitere Einsatz für den Ersatzspieler eine automatische Sperre für ein Pflichtspiel der Stammjugendmannschaft nach sich.
- 7.4 Jugend-Rangnummern
 - 1) Die Jugend-Rangnummern werden auf Seite 4 des Spielerpasses eingetragen.
 - 2) Eingetragen werden:
 - a) das Spieljahr
 - b) "J" für Jugend-Rangnummer
 - c) die Nummer der Jugendmannschaft
 - d) ein Schrägstrich
 - e) die Rangnummer des Jugendlichen in dieser Mannschaft
 - 3) Das Mädchenbrett erhält die Rangnummer 7, das C-Jugend-Brett die Nummer 8 und die als "ständige Ersatzspieler" gemeldeten Jugendlichen die Nummer 9 und folgende.
 - 4) Nachgemeldete Jugendliche werden in der Reihenfolge ihrer Anreihung an die letzte Seniorenmannschaft auch an die letzte Jugendmannschaft angereiht. Ein besonderer Vermerk der Jugend-Rangnummer in der vorläufigen Spielberechtigung entfällt. Die Senioren-Rangnummer ist zugleich Jugend-Rangnummer.
- 7.5 Werden in einem Kampf mehrere Mädchen oder C-Jugendliche eingesetzt, so gilt, daß das rangniedrigste Mädchen bzw. der rangniedrigste C-Jugendliche am 7. bzw. 8. Brett spielen muß.

8. NRW - JMM

- 8.1 Die Meisterschaft wird mit Achter-Vereinsmannschaften in drei NRW-Jugendligen mit jeweils acht Mannschaften ausgetragen. Jede Mannschaft besteht aus sechs Jugendlichen sowie einem Mädchen am 7. Brett und einem C-Jugendlichen am 8. Brett.
- 8.2 Die Vereine werden so in die drei Gruppen gelost, daß verbandsgleiche Mannschaften, Aufsteiger und die Teilnehmer der vorjährigen Endrunde möglichst gleichmäßig aufgeteilt werden. Die beiden Erstplatzierten jeder Gruppe ermitteln in einer Endrunde die ersten Sechs der NRW-JMM. Das Ergebnis der beiden Mannschaften aus einer Gruppe wird in die Endrunde übernommen.

- 8.3 Die zwei Letzten jeder Gruppe steigen in die Verbände ab. Jeder Verband stellt einen Aufsteiger.
- 8.4 Über den ersten Platz und die Titelvergabe, über die Qualifikation zur Endrunde oder zur Teilnahme an der Deutschen Vereinsjugendmannschaftsmeisterschaft sowie über den Abstieg wird bei Punktgleichheit von zwei Mannschaften in einem Stichkampf, bei Punktgleichheit von drei oder mehr Mannschaften in einem einrundigen Stichturnier entschieden. Der Stichkampf bei zwei punktgleichen Mannschaften findet bei dem Verein, der im normalen Turnier zu seinem Stichkampfgegner reisen mußte, statt. Bei einem Stichturnier wird neu ausgelost. Kommt es nach den Stichkämpfen zu einem erneuten Gleichstand, entscheidet über die Reihenfolge die BTO. Bei Gleichstand auf den sonstigen Plätzen entscheiden die Brettpunkte.
- 8.5 In den Stichkämpfen und in der Finalrunde dürfen Ersatzspieler aus unteren Jugendmannschaften, die in der laufenden Saison bereits zweimal als Ersatzspieler eingesetzt wurden, erneut bis zu zweimal eingesetzt werden.
- 8.6 Die siegreiche Mannschaft der Endrunde erhält den Titel "Jugend-Mannschaftsmeister von Nordrhein-Westfalen ... (Jahresangabe)".
- 9. NRW - WJMM**
- 9.1 Die Meisterschaft wird in einem einfachen Rundenturnier ausgetragen. Jeder Verband nominiert eine Vereinsmannschaft, die aus vier Jugendspielerinnen besteht. Jeder Verein hat die Möglichkeit, eine Spielerin einzusetzen, die einem anderen Verein des gleichen Bezirks angehört. Bei einer ungeraden Anzahl von teilnehmenden Mannschaften kann der JA einen Platz an einen besonders qualifizierten Verein vergeben.
- 9.2 Bei Punktgleichheit entscheidet über die Platzierung die Anzahl der Brettpunkte. Führt dies zu keinem Ergebnis, so werden die Brettpunkte gemäß der Berliner Wertung umgerechnet.
- 9.3 Über den Titel entscheidet bei Punktgleichheit der direkte Vergleich, hiernach wird der Titel nach Tz. 9.2 vergeben.
- 9.4 Die erstplatzierte Mannschaft erhält den Titel "Mannschaftsmeister der weiblichen Jugend von Nordrhein-Westfalen (Jahresangabe)".

10. NRW - JBEM

- 10.1 Die Meisterschaft wird in einem Rundenturnier mit 28 Teilnehmern durchgeführt. Jeder Verband erhält zwei Plätze, der Ausrichter kann einen Teilnehmer stellen. Die vier Erstplatzierten der letztjährigen Meisterschaft sind vorberechtigt, sofern bei ihnen die Voraussetzung nach Tz. 2.1 noch gegeben ist. Die verbleibenden Plätze werden nach dem d'Hondtschen Höchstzahlverfahren entsprechend den jugendlichen Mitgliederzahlen an die Verbände vergeben.
- 10.2 Gespielt wird nach den Blitzregeln des SB NRW mit fünf Minuten Bedenkzeit je Spieler und Partie.
- 10.3 Bei Punktgleichheit entscheidet die Sonneborn-Berger-Wertung. Ist hiernach noch keine Reihenfolge ermittelt, entscheidet die höhere Anzahl der Siege. Bei abermaligem Gleichstand wird gelost.
- 10.4 Über die ersten vier Plätze und die Titelvergabe wird bei Punktgleichheit von zwei Spielern ein Stichkampf über zwei Partien, bei Gleichstand von drei oder mehr Spielern ein Stichturnier durchgeführt. Bei erneutem Gleichstand wird die Reihenfolge nach Tz. 10.3 ermittelt.
- 10.5 Der Turniersieger erhält den Titel "Jugend-Blitzmeister von Nordrhein-Westfalen (Jahresangabe)".
- 11. NRW - JBMM**
- 11.1 Die Meisterschaft wird in einem Rundenturnier mit 28 Mannschaften durchgeführt. Jeder Verband erhält zwei Plätze, der Ausrichter kann eine Mannschaft stellen. Die vier Erstplatzierten der letztjährigen Meisterschaft sind vorberechtigt. Die verbleibenden Plätze werden nach dem d'Hondtschen Höchstzahlverfahren entsprechend den jugendlichen Mitgliederzahlen an die Verbände vergeben.
- 11.2 Gespielt wird nach den Blitzregeln des SB NRW mit fünf Minuten Bedenkzeit je Spieler und Partie.
- 11.3 Vor Turnierbeginn muß jede Mannschaft eine verbindliche Rangfolge ihrer Spieler für dieses Turnier melden, die während des gesamten Turniers einzuhalten ist. Ersatzspieler können hinten angereicht werden.
- 11.4 Bei Punktgleichheit entscheiden die Brettpunkte, bei abermaligem Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl der Mannschaftssiege, hiernach wird gelost.

11.5 Über die Titelvergabe wird bei Punktgleichheit von zwei Mannschaften ein Stichkampf, bei Gleichstand von drei oder mehreren Mannschaften ein Stichturnier durchgeführt. Die Farbverteilung für die Stichkämpfe wird ausgelost.

11.6 Der Turniersieger erhält den Titel "Jugend-Blitzmannschaftsmeister von Nordrhein-Westfalen ... (Jahresangabe)".

12. Schlußbestimmungen

12.1 Für die Qualifikationen gemäß Tz. 3.1, 4.1, 6.1, 10.1, 11.1 sind die Meldezahlen zum 1. Januar des Jahres maßgebend, in dem das Spieljahr beginnt.

12.2 Die Qualifikation der Zweitplatzierten nach Tz. 3.3, 4.3, 5.4, 6.3, 8.4 ist davon abhängig, daß die Deutsche Schachjugend zu ihren Meisterschaften Zweitvertreter der SJ NRW zuläßt.

12.3 Einsprüche und Proteste sind gemäß Punkt 5 der BTO des SB NRW zu behandeln.

12.4 In allen spieltechnischen Angelegenheiten, die in dieser Spielordnung nicht im einzelnen geregelt sind, ist nach den Regelungen der BTO des SB NRW zu verfahren.

12.5 Zum Schutz der Gesundheit der jugendlichen Spieler gilt für die Turniere NRW-JEM, NRW-BJEM, NRW-CJEM, NRW-WJEM, NRW-WJMM, NRW-JBEM und NRW-BMM Rauchverbot.

Für die NRW-Jugendliga wird ähnliches empfohlen.