

Schachbezirk Rhein-Westerwald e.V.

SCHNELLSCHACHORDNUNG (SO)

Stand: Juni 2009

Art. I Spieldauer und Notationspflicht

Jedem Spieler stehen zur Ausführung seiner Züge insgesamt 15 bis 60 Minuten zur Verfügung. Es besteht keine Notationspflicht.

Art. II Die Uhr

1. Alle Uhren müssen mit Fallblättchen ausgerüstet sein.
2. Sobald jeder Spieler drei Züge abgeschlossen hat, können eine falsche Figurenaufstellung, die Brettausrichtung und die Uhrzeigerstellung nicht mehr reklamiert werden.
3. Jeder Spieler muß die Uhr mit der gleichen Hand bedienen, mit der er seinen Zug ausgeführt hat. Alle Züge müssen mit einer Hand ausgeführt werden.
4. Der Schiedsrichter/Wettkampfleiter bestimmt vor Turnierbeginn, wo die Uhr steht.
5. Es ist verboten, den Finger auf oder über dem Knopf der Uhr zu halten. Die Uhr darf nur mit den Fingern, nicht aber mit den Figuren bedient werden.
6. Während des Spiels darf kein Spieler die Uhr in die Hand nehmen.

Art. III Die gewonnene Partie

1. Eine Partie ist gewonnen für den Spieler:
 - a) der den gegnerischen König mattgesetzt hat
 - b) dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt
 - c) bei dessen Gegner das Blättchen fällt, ehe die Partie anderweitig entschieden ist
2. Der Spieler muß einen Gewinn selbst reklamieren, indem er die Uhren anhält und die Turnierleitung informiert. Bei Gewinnreklamation nach Art. III Nr. 1 c muß das Blättchen des Reklamierenden noch oben sein. Sind beide Blättchen gefallen, ist die Partie Remis (vgl. Art. IV Nr. 1 c).

Art. IV Die unentschiedene Partie

1. Eine Partie ist Remis:
 - a) wenn einer der beiden Könige pattgesetzt ist
 - b) durch Übereinkunft der Spieler während der Partie
 - c) wenn das Blättchen eines Spielers fällt, nachdem das Blättchen des Gegners ohne vorherige Reklamation bereits gefallen war
 - d) im Fall von Dauerschach
 - e) wenn beiden Spielern mangels ausreichenden Materials kein Matt mehr möglich ist, d.h. wenn eine "technische Remisstellung" vorliegt
(Eine technische Remisstellung ist dadurch gekennzeichnet, daß keiner der beiden Spieler mehr Mattsetzen kann, auch nicht bei schlechtestem - jedoch regelgerechten - Spiel des Gegners)
 - f) wenn ein Spieler selbst nicht mehr genügend Material zum Mattsetzen hat und das Blättchen seines Gegners fällt
2. Der Spieler mit den weißen Figuren informiert die Turnierleitung über den unentschiedenen Ausgang der Partie.

3. Wenn der Spieler, der am Zuge ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er, bevor sein Fallblättchen gefallen ist, remis beantragen. Er hält die Uhren an und ruft den Schiedsrichter herbei.

Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, daß der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, erklärt er die Partie für remis. Näheres regelt Art. 10 der FIDE-Regeln.

Art. V Der Schiedsrichter

1. Bei Unstimmigkeiten darf jeder der beiden Spieler die Uhren anhalten, um den Schiedsrichter herbeizuholen. Dieser entscheidet nach den vorliegenden Regeln. Seine Entscheidung ist endgültig und unanfechtbar.
2. Der Schiedsrichter darf die Uhren nicht bedienen, es sei denn, im Falle von Unstimmigkeiten oder beide Spieler bitten ihn darum.
3. Zuschauer und Beteiligte anderer Partien dürfen weder sprechen noch anderweitig in ein Spiel eingreifen. Macht z.B. ein Zuschauer auf ein gefallenes Blättchen oder einen regelwidrigen Zug aufmerksam, kann der Schiedsrichter die Partie abbrechen und neu ansetzen, den betreffenden Zuschauer kann er aus dem Spiellokal weisen. Natürlich darf auch der Schiedsrichter ebenso wenig auf ein gefallenes Blättchen oder einen regelwidrigen Zug hinweisen. Dies liegt ausschließlich in der Verantwortlichkeit der beiden beteiligten Spieler.

Art. VI Verschiedenes

1. Wirft ein Spieler versehentlich eine oder mehrere Figuren um, muß er sie auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufstellen. Falls erforderlich, darf der Spieler oder sein Gegner die Uhren anhalten und einen Schiedsrichter zu Hilfe rufen.
2. Das Spiel soll den FIDE-Bestimmungen und deren Auslegungen in allen Fällen entsprechen, auf die sie angewandt werden können und in denen sie vereinbar mit dieser Schnellschachordnung sind.
3. Im Falle der Umwandlung eines Bauern muß der Spieler den Bauern durch eine neue Figur ersetzen, ehe er die Uhr drückt. Sollte die neue Figur nicht zur Hand sein (z.B. zweite Dame), darf der Spieler die Uhren anhalten, um sich die betreffende Figur zu beschaffen.
4. Regelwidrige Züge führen nicht notwendigerweise zum Verlust der Partie. Nach Anwendung bestraft der Schiedsrichter wie folgt:
 - einen ersten regelwidrigen Zug eines Spielers, indem er seinem Gegner zwei zusätzliche Minuten gibt;
 - einen zweiten regelwidrigen Zug desselben Spielers, indem er seinem Gegner abermals zwei zusätzliche Minuten gibt;
 - einen dritten regelwidrigen Zug desselben Spielers, indem er die Partie für ihn als verloren erklärt.
5. Ein Zug ist abgeschlossen, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde.
6. Regelwidrige Züge des Gegners muß ein Spieler reklamieren, bevor er selbst einen Zug ausgeführt hat. Später ist eine Reklamation oder Korrektur nicht mehr möglich.