



FIDE-Turnier-Modus mit Bonuszeit

An dieser Stelle möchten wir den Umgang mit den elektronischen Uhren und der sogenannten Fischer-Bedenkzeit, bei der pro Zug ein Zeitbonus gegeben wird, in einem Frage – Antwort – Spiel helfend erklären. Bitte informieren Sie sich bereits vor der ersten Runde durch Lesen dieser Beschreibung. Darüber hinaus stehen natürlich unsere Schiedsrichter für Fragen gerne zur Verfügung.

Wir spielen mit der „Silver“ und alle Erläuterungen beziehen sich auf den Umgang mit diesem Uhrentyp. Zu Partiebeginn drückt Schwarz seine Spielertaste, wodurch die Uhr von Weiß gestartet wird und die Leuchtanzeige neben seiner Spielertaste im Sekundentakt zu blinken beginnt. Im Display kann die verbleibende Bedenkzeit abgelesen werden. Ist diese **größer als 10 Minuten** erfolgt die Anzeige in **Stunden und Minuten**, die durch einen **Doppelpunkt voneinander getrennt** werden (**h:mm**, z.B. **1:29** [1 Stunde : 29 Minuten] oder **0:11** [11 Minuten]). Die vorhandenen Sekunden werden nicht dargestellt, sind aber intern gespeichert. Bei **weniger als 10 Minuten** Restbedenkzeit werden die verbliebenen **Minuten und Sekunden**, getrennt durch einen **Dezimalpunkt**, angezeigt (**m.ss**, z.B. **9.59** [9 Minuten . 59 Sekunden] oder **0.02** [2 Sekunden]). Neben der Zeitanzeige erscheint für den am Zuge befindlichen Spieler ein routierendes Symbol. Für die erste Zeitperiode ist das Symbol ein Kreuz, für den Rest der Partie ist es ein Dreieck.

1. Welche Bedenkzeit habe ich?

Für die **ersten 40 Züge** stehen **90 Minuten plus 30 Sekunden Zeitgutschrift für jeden Zug** zur Verfügung (Bedenkzeit für die erste Zeitperiode). Für die weiteren Züge erhält der Spieler zusätzlich **30 Minuten und weiterhin 30 Sekunden Zeitgutschrift** pro Zug (Bedenkzeit für den Rest der Partie).

2. Wann erhalte ich die zusätzlichen 30 Minuten und wie erkenne ich das?

Die zusätzlichen 30 Minuten erhalten beide Spieler **automatisch und unabhängig von der gespielten Zügezahl, sobald bei einem der Spieler die Bedenkzeit für die erste Zeitperiode abgelaufen ist**. Das geschieht also, nachdem ein Display nacheinander die letzten Sekunden der Bedenkzeit 0.03 ... 0.02 ... 0.01 ... 0.00 anzeigt. Danach springt die Displayanzeige von Minuten . Sekunden auf Stunden : Minuten um und zeigt für diesen Spieler 0:29 [29 Minuten, ohne die intern gespeicherten Sekunden] an. Gleichzeitig ändert sich auch das neben der Anzeige befindliche routierende Symbol. Außerdem erscheint unterhalb des routierenden Symbols **nur bei diesem Spieler ein waagerechter Strich**.

Dem anderen Spieler werden zu seiner vorhandenen Restbedenkzeit 30 Minuten hinzugefügt (seine Displayanzeige wechselt also z. B von 0.17 [17 Sekunden] auf 0:30 [30 Minuten ohne Sekundenangabe] oder von 0:12 [12 Minuten] auf 0:42 [42 Minuten]).

3. Wie erkenne ich eine Zeitüberschreitung?

Beim Gebrauch der herkömmlichen Uhren wird das Ablaufen der Bedenkzeit durch das **Fallen des Blättchens** angezeigt. Genau dieser Zeitpunkt ist für die erste Zeitperiode bei den elektronischen Uhren erreicht, **wenn die Displayanzeige von der Darstellung Minuten . Sekunden zu Stunden : Minuten umspringt** (wie unter Punkt 2 detailliert beschrieben).

Eine Zeitüberschreitung vor dem 40. Zug muss weiterhin anhand der Notation belegt werden. Wenn sich die Uhr infolge des Ablaufens der Bedenkzeit für die erste Zeitperiode auf die Bedenkzeit für den Rest der Partie umstellt, muss der Spieler seine 40 Züge einschließlich des Betätigens der Uhr geschafft haben,

ansonsten ist die Zeit überschritten. Wenn sich kein Schiedsrichter am Brett befindet, muss der Gegner die Feststellung der Zeitüberschreitung reklamieren. Er wird gegebenenfalls die Uhr anhalten und den Schiedsrichter herbeibitten.

Bei Ablauf der Bedenkzeit für den Rest der Partie bleibt die Uhr bei 0.00 stehen. Auch wenn jetzt noch weitere Züge erfolgen, ändert sich am Stand dieser Uhr nichts mehr, insbesondere gibt es natürlich für weitere Züge keine 30 Sekunden Zeitgutschrift mehr. Es wird nun ein waagerechter Strich in Höhe der Mitte der Zeitanzeige bei dem Spieler angezeigt, der die Bedenkzeit zuerst überschritten hat.

4. Entfällt in der Zeitnotphase die Notationspflicht?

Nein, es besteht grundsätzlich Notationspflicht.

Durch die Zeitgutschriftregelung von 30 Sekunden pro Zug gibt es **keine Zeitnotphase** mehr. Alle Züge sind lückenlos während der **gesamten Partie** aufzuschreiben. Insbesondere ist es verboten, mehrere Züge hintereinander (Blitztempo) zu spielen und erst dann aufzuschreiben.

5. Besteht die Möglichkeit der Remisreklamation nach Anhang G5 der Regeln?

Nein, die betreffende Regel ist außer Kraft.

Mit den Bestimmungen des Anhangs G der FIDE-Regeln soll verhindert werden, dass der besser stehende Spieler durch seinen Gegner „über die Zeit gezogen“ wird. Durch die Zeitgutschriftregelung besteht diese Gefahr nicht mehr und es entfällt die Möglichkeit einer Remisreklamation nach Anhang G5 der FIDE-Regeln.

6. Warum muss „Schwarz“ als erster die Uhr in Gang setzen?

Weil Weiß sonst keine Zeitgutschrift von 30 Sekunden für seinen ersten Zug erhält.

Schon die mechanische Uhr wurde grundsätzlich zuerst von Schwarz in Gang gesetzt und damit die Partie begonnen. Dieser Grundsatz wurde bei der elektronischen Uhr mit folgender Konsequenz beibehalten: Erst wenn die Uhr **das zweite Mal** gedrückt wird (regulär also von Weiß), erhält der drückende Spieler – also Weiß – die Zeitgutschrift von 30 Sekunden für seinen ersten Zug. Achten Sie also beim Beginn der Partie darauf, dass immer die Uhr von Weiß in Gang gesetzt wird. Lassen Sie dies entweder den Schiedsrichter tun oder setzen Sie, falls Sie mit den weißen Steinen spielen und Ihr „schwarzer“ Gegner noch nicht anwesend ist, durch Drücken der schwarzen Spielertaste Ihre eigene Uhr in Gang, führen Sie Ihren Zug aus und vollenden Sie diesen durch Drücken Ihrer Spielertaste.

7. Wie halte ich die Uhr an?

Durch Drücken des mittleren Knopfes an der Uhrenoberseite.

Es ist allgemein bekannt, dass der am Zuge befindliche Spieler, der beim Schiedsrichter etwas reklamieren möchte (dreifache Stellungswiederholung, Remis nach 50-Züge-Regel, Zeitüberschreitung) oder bei anderen triftigen Gründen die Uhr anhalten darf. Dies geschieht, indem der mittlere (runde) Knopf auf der Uhr **etwa eine Sekunde gedrückt gehalten** wird.

Die Uhr stoppt nicht, wenn nur kurz auf diesen Knopf gedrückt wird. Das ist von der FIDE so vorgeschrieben, um ein unabsichtliches Anhalten der Uhr zu verhindern.

8. Welche Knöpfe und Schalter an der Uhr sind zu betätigen und welche auf keinen Fall?

Die Spieler dürfen ausschließlich die Knöpfe, die sich **oben auf** der Uhr befinden, betätigen. Das sind die Knöpfe zum Abschalten der eigenen und Ingangsetzen der gegnerischen Uhr und der mittige Knopf zum Anhalten/Aus- und Einschalten der Uhr.

Die Schalter an der Frontseite dienen der Bedienung der Uhr (Einstellfunktionen) und dürfen von den Spielern oder anderen Unbefugten **zu keiner Zeit benutzt** werden. Eine Zuwiderhandlung kann von den Schiedsrichtern nach Artikel 12.9 bestraft werden.