

Zeit-/Zeitstrafe einstellen



DGT 2500

Zeitstrafe einstellen Regeln (Stand 01.01.2023) am Ende

**Spieler hält die Uhr an
und reklamiert auf
regelwidrigen Zug, Remis**



Schiedsrichter prüft die Situation und entscheidet auf zusätzliche Bedenkzeit.

Schnelle Zeitstrafe einstellen

**Rechte Pfeiltaste
drücken/halten**

und dann gleichzeitig

**Minus-Taste für Gutschrift
linke Seite**

**Plus-Taste für Gutschrift
rechte Seite drücken**

Je Klick = 1 Minute



Schiedsrichter-Modus

**Play/Pause Taste 3 Sekunden
gedrückt halten**

**Mit Pfeiltasten an Position
wechseln**

Mit +/- Taste Zeit anpassen

Mit Play/Pause abschließen



Hinweis:

**Über diesem Modus wird auch die Zeit (z.B.
Hängepartie) eingestellt.**

- 7.5 Regelwidrige Züge:
- 7.5.1 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald die Spielerin / der Spieler die Uhr gedrückt hat. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Artikel 4.3 und 4.7 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.
- 7.5.2 Wenn eine Spielerin / ein Spieler ihren / seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt.
- 7.5.3 Wenn die Spielerin / der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.
- 7.5.4 Benutzt eine Spielerin / ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beispielsweise beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung) und drückt die Uhr, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.
- 7.5.5 Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 erfüllt worden sind, fügt die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug einer Spielerin / eines Spielers **zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegenübers hinzu**; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug derselben / desselben Spielenden erklärt die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter die Partie für diesen Spielenden für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegenüber nicht möglich ist, den König des Spielenden durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen.
- 7.6 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass eine Figur von ihrem Feld verschoben worden ist, wird die Stellung vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht festgestellt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Partie wird von der wiederhergestellten Stellung fortgesetzt.
- 9.5 Remisanträge:
- Wenn eine Spielerin / ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, hält sie / er oder die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter die Schachuhr an (siehe Artikel 6.11.1 oder 6.11.2). Sie / er ist nicht berechtigt, ihren / seinen Antrag zurückzuziehen.
- 9.5.1 Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis.
- 9.5.2 **Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt die Schiedsrichterin**
- 9.5.3 **/ der Schiedsrichter zwei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegenübers hinzu.** Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug entsprechend Artikel 3 und 4 ausgeführt werden.

A. Schnellschach

- A.1 Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von **mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten** je Spielerin / Spieler abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschriften für 60 Züge beträgt mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten pro Spielerin / Spieler.
- A.2 Die Spielenden müssen die Züge nicht aufzeichnen, verlieren aber nicht das Recht, einen Anspruch geltend zu machen, der üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Eine Spielerin / ein Spieler kann zu jeder Zeit die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten, um die Züge zu notieren.
- A.3 Die in den Artikeln **7 und 9** erwähnten Zeitstrafen betragen **eine Minute** statt zwei Minuten.