1. Was schreiben die Schachregeln für die Ausführung der Züge vor?
2. Ziehen, Uhr drücken und aufschreiben mit der gleichen Hand
3. Ziehen und Uhr drücken mit der gleichen Hand
4. Uhr drücken und aufschreiben mit der gleichen Hand
5. es gibt dazu keine festgelegte Regel
6. Du spielst mit Weiß in einem Schnellschach-Mannschaftskampf (siehe abgebildete Stellung). Nur diese Partie läuft noch, dein Team führt mit 2:1. Du hast nur noch ganz wenig Zeit (etwa 5 Sekunden). Dein Gegner hat noch mehr als eine Minute Bedenkzeit. Wie setzt du die Partie fort?

XABCDEFGHY  
8-+-+-+-+(  
7+-+-+-+-'  
6-+-mk-+-+&  
5+-+-+-+-%  
4-+-+-+-zp$  
3+-+-+-+P#  
2-+-vL-+-+"  
1+-wQ-mK-+-!  
xabcdefghy

1. Ich spiele Lg5 und schlage im nächsten Zug den Bauern h4
2. Ich spiele mit allen 3 Figuren zielstrebig auf Matt
3. Ich halte die Uhr an und frage meinen Mannschaftsführer was ich machen soll
4. Ich biete dem Gegner remis
5. Du willst einen Bauern in eine zweite Dame umwandeln, hast aber gerade keine Ersatzfigur zur Hand. Außerdem wird der Gegner die neue Dame sicher gleich schlagen. Wie verhältst du dich korrekt?
6. ich kann einen umgedrehten Turm verwenden, wenn ich klar ansage, dass es eine Dame ist
7. ich darf nur in eine Figur umwandeln, die bereits geschlagen wurde
8. ich muss auf jeden Fall eine zweite Dame beschaffen und setze diese ein
9. ein umgedrehter Turm wird immer als Dame betrachtet

XABCDEFGHY  
8-+Q+-vl-+(  
7+p+-+p+k'  
6-+-+p+p+&  
5+-+-+-+-%  
4P+-+q+-+$  
3+r+-+-+P#  
2-+-+P+PmK"  
1vL-tR-+-+-!  
xabcdefghy

1. Hier folgten die Züge 1…Df4+ – 2.Kg1 De4 – 3.Kh2 Df4+ – 4.Kh1 De4 –5.Kh2. Damit ist zum dritten Mal die abgebildete Stellung entstanden und erneut ist Schwarz am Zug. Weiß reklamierte daher nach Ausführung seines Zuges und Drücken der Uhr remis. Ist diesem Remisantrag stattzugeben?
2. klar – 3x gleiche Stellung – also Remis
3. Nein, weil es nicht die gleichen Züge waren, der König ging auch nach g1
4. Nein, Weiß hätte vor seinem Zug das Remis beantragen müssen
5. es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob er weiterspielen lässt
6. Das Händeschütteln zu Beginn der Partie ist…
7. Unhygienisch und sollte vermieden werden
8. unbedingt Pflicht
9. das Zeichen zum Start der Bedenkzeit
10. nur unter Freunden üblich
11. Die Regeln verlangen, dass in einem Mannschaftsturnier die gemeldete Reihenfolge der Spieler immer einzuhalten ist. Im einzelnen Wettkampf wird an 4 Brettern gespielt. Die Mannschaft der Beispiels-Grundschule hat folgendes Team gemeldet: 1 = Anna, 2 = Bastian, 3 = Christina, 4 = Daniel, 5 = Emil, 6 = Fabian. Am heutigen Spieltag steht Bastian wegen Krankheit nicht zur Verfügung. Welche der folgenden Aufstellungen wäre regelwidrig?
12. Anna, Christina, Emil, Fabian
13. Anna, Daniel, Emil, Fabian
14. Daniel, Anna, Emil, Fabian
15. Christina, Daniel, Emil, Fabian
16. Ein Spieler hat sich die Hand gebrochen und kann nur unter großen Mühen eine ordentliche Turnierpartie absolvieren. Ein Aufschreiben der Züge ist ihm nicht möglich. Was sehen die Regeln in diesem Falle vor?
17. Pech gehabt – er darf nicht am Turnier teilnehmen
18. er muss einen Assistenen mitbringen, dieser muss die Züge aufschreiben
19. wegen seiner Behinderung erhält der Spieler mehr Bedenkzeit
20. er muss nicht mitschreiben, erhält aber weniger Bedenkzeit
21. Du bist Mannschaftskapitän einer Vierer-Mannschaft. Ein Teamkamerad hat ein Remisgebot bekommen und fragt dich, ob er es annehmen soll. Seine Stellung scheint auf den ersten Blick leicht vorteilhaft zu sein, der Gegner ist aber ein erfahrener und erfolgreicher Spieler. Deine eigene Partie steht etwas schlechter, die beiden anderen lassen noch keine Prognose zu bzw. sind noch völlig ausgeglichen. Was antwortest du deinem Teamkameraden?
22. Ja, nimm das Remisgebot an
23. du stehst doch besser, spiel weiter
24. spiel bitte weiter, wahrscheinlich brauchen wir aus deiner Partie einen Sieg
25. Spiel weiter, aber gib Acht. Er droht mit einer Springergabel

XABCDEFGHY  
8-+-tr-+-mk(  
7+-+-+-+-'  
6-+-+-+pzP&  
5+-+-+-zP-%  
4-+-+-+-+$  
3+-+-+-+-#  
2-vL-+-+-+"  
1+-+-+-mK-!  
xabcdefghy

1. In dieser Stellung zog Schwarz Td8-d1+ und wollte im nächsten Zug mit einem weiteren Schach auf der 2. Reihe den Läufer (und damit die Partie) gewinnen. Er hat aber übersehen, dass sein eigener König im Schach steht. Was passiert nun?
2. weil Weiß nicht „berührt geführt“ angesagt hat, ist Schwarz nicht daran gebunden
3. Schwarz darf den König ziehen, bekommt allerdings eine Zeitstrafe
4. Schwarz muss das Schach mit seinem Turmzug abwehren
5. der Schiedsrichter kann entscheiden, ob Schwarz den Turm ziehen muss
6. Welche Reihenfolge musst du beim Aufschreiben der Partie einhalten?
7. ich notiere meinen Zug bevor ich ihn ausführe
8. ich darf den Zug erst nach der Ausführung aufschreiben
9. ich darf die Uhr erst drücken, wenn ich den Zug aufgeschrieben habe
10. ich kann mit dem Aufschreiben beliebig lange warten solange ich mir die Züge merken kann
11. Nach der Partie sind die Formulare von beiden Spielern zu unterschreiben und bei der Turnierleitung abzugeben. Du hast gerade gewonnen und bemerkst nun, dass auf dem Formular deiner Gegnerin das Ergebnis falsch notiert ist. Wie verhältst du dich?
12. ich weise auf den Fehler hin und bitte um Korrektur bevor ich unterschreibe
13. ich unterschreibe, das richtige Ergebnis ist schließlich aus dem Partieverlauf ersichtlich und auch auf meinem Formular zu sehen
14. ich streiche das falsche Ergebnis durch und berichtige es gleich selbst
15. ich verweigere die Unterschrift und gehe mit den Formularen zum Turnierleiter
16. In einer Turnierpartie (mit analoger Uhr) überschreitet Weiß im 39. Zug die Zeit, ohne dass es sein Gegner oder der Schiedsrichter bemerkt. Kurz darauf überschreitet auch Schwarz die Zeit. Der Schiedsrichter kommt hinzu und bemerkt, dass beide Klappen gefallen sind.

12.1) was nun?

a) Remis

b) Schwarz gewinnt

c) Weiß gewinnt

d) weiterspielen

12.2) was passiert bei einer digitalen Uhr?

a) Remis

b) Schwarz gewinnt

c) Weiß gewinnt

d) weiterspielen

12.3) was passiert, wenn der Schiedsrichter den Blättchenfall beobachtet?

a) Remis

b) Schwarz verliert

c) Weiß verliert

d) weiterspielen

1. Bis zu welchem Zug darf eine falsche Grundaufstellung korrigiert werden?

(Anzahl der Züge)

a) Normale (lange) Bedenkzeit \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

b) Schnellschach \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

c) Blitz \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_