

Lektion 5: Die Schachuhr

(Helmut Pflieger: „Schach Zug um Zug“; Orbis Verlag München; 2003)



Es gibt verschiedene Modelle, auch elektronische, die den Zeitverbrauch und die restliche Bedenkzeit bis auf die Sekunde genau anzeigen. Allen Schachuhren gemeinsam ist, dass sich in einem Gehäuse zwei gesonderte Uhren befinden, die so miteinander gekoppelt sind, dass stets nur eine von beiden laufen kann.

Die Schachuhr steht zwischen den Spielern auf der Brettseite, die der Turnierleiter bestimmt. Schwarz darf wählen, auf welcher Seite des Tisches er sitzen möchte, so kann er es einrichten, seine „Zughand“ auf der Seite der Uhr zu haben, als kleinen Ausgleich für den Anzugsvorteil des Weißen. In „ernsten“ oder „Turnierpartien“ drückt bei Partiebeginn der Turnierleiter den Knopf auf der Seite von Schwarz – in „freien Partien“ tut Schwarz dies selber -, womit das Uhrwerk von Weiß in Gang gesetzt wird.

Hat Weiß seinen ersten Zug ausgeführt, drückt er den Knopf auf seiner Seite, wodurch der Knopf von Schwarz in die Höhe geht, die Uhr von Weiß stehen bleibt und die von Schwarz zu laufen beginnt. Indem so jeder Spieler nach jedem Zug „seine Uhr drückt“, läuft seine Uhr nur während der Zeitspannen, die er zum Nachdenken und Ausführen seiner Züge benötigt; die Zifferblätter zeigen also in jedem Moment an, wie viel Bedenkzeit jeder der beiden während des bisherigen Spielverlaufs verbraucht hat.

Schachpartien können dauern. Das ist fast sprichwörtlich und oft das einzige, was einer vom Schach weiß, der eigentlich überhaupt nichts davon weiß. Wenn beide Gegner ihre Bedenkzeit ausschöpfen, kann es eine Partie leicht auf 6 Stunden oder mehr bringen. Als maximale Spielzeit pro Tag hat der Weltschachbund, die „FIDE“ (Fédération Internationale des Echecs), 8 Stunden festgesetzt.

Heutzutage wird die Höchstdauer einer Partie meist durch eine Bedenkzeitregelung bestimmt; üblicherweise erhält jeder Spieler für die ersten 40 Züge 2 Stunden, für die folgenden 20 Züge 1 Stunde und für den Rest der Partie aber nur eine weitere halbe Stunde Bedenkzeit. Nach der zweiten Zeitkontrolle (das heißt nach 60 Zügen und 6 Stunden Spielzeit) werden dabei beide Uhren um 30 Minuten zurückgestellt. Die Partie dauert in diesem Falle also höchstens 7 Stunden. Hat ein Spieler bei der Zeitkontrolle die vereinbarte Anzahl der Züge nicht erreicht, so hat er die Partie durch Zeitüberschreitung verloren.

2 Stunden für 40 Züge bedeuten im Schnitt 3 Minuten pro Zug. Das ist eigentlich eine ganze Menge, denn der Spieler kann sich seine Gesamtzeit beliebig einteilen; und es gibt in jeder Partie ein paar Züge, bei denen man fast gar nicht nachdenken braucht (z.B. bei Abtäuschen), sodass man sich's ohne weiteres leisten kann, für einen wichtigen Zug mal eine halbe Stunde oder länger zu investieren. Dennoch geraten viele Spieler vor der Zeitkontrolle in „Zeitnot“: Dann hebt der vorwärtseilende Minutenzeiger das Blättchen, das vor der 12 angebracht ist, allmählich in die Höhe und es gilt, alle noch fehlenden Züge auszuführen, bevor bei Erreichen der vollen Stunde das Fallblättchen, auch „Fallbeil“ oder „Guillotine“ genannt, von der Zeigerspitze nicht mehr gehalten, herunterklappt und die Zeitkontrolle markiert. Es ist klar, dass sich Fehler leichter einstellen, wenn man seine Züge fast ohne Nachdenken und dazu unter dem psychologischen Druck der drohenden Zeitüberschreitung ausführen muss, als wenn man in aller Ruhe über jedem einzelnen Zug brüten kann. In Zeitnot sind daher schon viele Turnierpartien „verpatzt“ worden, und sicher weit mehr als die, in denen tatsächlich das Blättchen fiel, bevor der Kontrollzug ausgeführt war.