



**WELTMÜHLESPIEL DACHVERBAND
ASSOCIATION MONDIALE DU CHARRET
WORLD ASSOCIATION OF NINE MEN'S MORRIS
ASSOCIAZIONE MONDIALE DEL MULINO
ASOCIACIÓN MUNDIAL DEL MULLE**

Aktuelle Version	3.0	11. Mai 2019	Entwurf
ersetzt	2.0	11. August 2009	

Turnierreglement

1. Allgemeine Spielregeln

1. **Allgemeine Grundsätze:** Das Mühlespiel ist ein Brettspiel zwischen zwei gegnerischen Spielern. Beide Spieler setzen abwechselungsweise je neun Steine, danach werden die Steine gezogen. Besitzt ein Spieler nur noch drei Steine, darf er springen. Der Spieler mit den helleren Spielsteinen (in der Regel Weiss) beginnt die Partie. Schliesst ein Spieler beim Setzen mit einem Stein zwei Mühlen gleichzeitig, so ist er berechtigt, zwei Steine zu schlagen.
2. **Schlagen aus geschlossenen Mühlen:** Steine dürfen nicht aus einer geschlossenen Mühle geschlagen werden, es sei denn, der Gegner habe nur noch Steine in Mühlen (insbesondere im Endspiel mit drei Steinen in einer geschlossenen Mühle). Diese Regelung gilt seit August 2009, traditionsbewussten Vereinen ist es erlaubt, in ihren Turnieren das Schlagen aus geschlossenen Mühlen zu verbieten.

2. Spezielle Turnierregeln

3. **Schachuhren:** Turnierpartien werden mit Schachuhren gespielt. Die zur Verfügung stehende Bedenkzeit liegt in der Regel zwischen 5 und 15 Minuten.
4. **„Berührt – Geführt!“:** Der zuerst berührte, eigene Stein muss, falls regeltechnisch möglich, gespielt werden. Sobald der Stein losgelassen wird, gilt der Zug als ausgeführt. Falls man eine Mühle schliesst, muss man den gegnerischen Stein, den man zuerst berührt, schlagen. Will man eine Figur zurechtrücken, muss der Gegenspieler vorher darauf hingewiesen werden.
5. **Keine Analysen:** Es ist den Spielern während des Spiels verboten, sich geschriebener, gedruckter oder anderweitig gespeicherter Vorlagen oder Aufzeichnungen zu bedienen oder das Spiel im Turnierraum auf einem freien Brett zu analysieren, auch nicht im Nachhinein. Das Notieren von Partien ist nicht erlaubt. Es ist untersagt, Ratschläge Dritter zu erbitten oder den Gegenspieler zu stören bzw. abzulenken, gleichgültig, ob dies bewusst oder unbewusst geschieht (Mobiltelefone abstellen!). Zuwiderhandlungen gegen diese Regeln können die Disqualifikation nach sich ziehen.
6. **Regelwidrige Stellungen:** Entsteht während eines Spiels eine regelwidrige Stellung, so muss die Stellung so wiederhergestellt werden, wie sie vor Ausführung des regelwidrigen Zuges bestanden hat. Ist das nicht mehr möglich, ist das Spiel ungültig und muss neu gespielt werden.
7. **Rückzieher:** Ein Spieler, welcher das Turnier nicht zu Ende spielt, hat kein Anrecht auf eine Klassierung oder einen Preis. Falls er das Turnier unentschuldigt oder ohne nachvollziehbaren Grund beendet, kann der WMD eine Turniersperre verhängen.
8. **Spielen unter Protest:** Gerät ein Spieler schuldlos (z. B. durch Einmischung Dritter) in Nachteil, so kann er unter Protest weiterspielen. Ist er mit dem Resultat einverstanden, kann er den Protest zurückziehen. Ist er nicht einverstanden, wird die Partie neu gespielt, sofern das Schiedsgericht zustimmt. Die Turnierleitung kann gegen Dritte, die sich einmischen, Sanktionen ergreifen.
9. **Anhalten der Schachuhren:** Entsteht während der Partie eine Situation, die den Zuzug eines Schiedsrichters nötig macht, kann diese die Schachuhren anhalten. Nach Klärung der Situation werden die Uhren durch den Schiedsrichter wiederum in Gang gesetzt.



**WELTMÜHLESPIEL DACHVERBAND
ASSOCIATION MONDIALE DU CHARRET
WORLD ASSOCIATION OF NINE MEN'S MORRIS
ASSOCIAZIONE MONDIALE DEL MULINO
ASOCIACIÓN MUNDIAL DEL MULLE**

10. **Verloren** hat ein Spieler:
 - 10.1. wenn ihm der drittletzte Stein geschlagen wird
 - 10.2. wenn er keinen Zug mehr ausführen kann, er also eingeschlossen ist
 - 10.3. wenn er aufgibt
 - 10.4. wenn seine Bedenkzeit abgelaufen ist und dies sein Gegenspieler feststellt
 - 10.5. durch Schiedsrichterentscheid
11. Die Partie gilt als **unentschieden**:
 - 11.1. durch Übereinkunft beider Spieler
 - 11.2. wenn ein Spieler eine dreimalige Zugswiederholung nachweisen kann
 - 11.3. wenn ein Spieler nachweisen kann, dass 30 Züge von beiden Seiten gespielt wurden, ohne dass ein Stein geschlagen wurde
 - 11.4. durch Schiedsrichterentscheid. Ein Spieler muss einen entsprechenden Antrag rechtzeitig vor Ablauf der eigenen Bedenkzeit stellen. Falls verfügbar, kann das Schiedsgericht die unentschiedene Stellung mit Hilfe von Schachuhren überprüfen. Dabei müssen von jedem Spieler 30 Züge innerhalb seiner zur Verfügung stehenden Bedenkzeit gespielt werden. Läuft einem Spieler die Zeit ab, so hat er sofort verloren
 - 11.5. Ein Remis-Angebot muss vom Gegner zwingend angenommen werden (unabhängig davon wieviel Zeit die beiden Spieler noch haben), wenn
 - 11.5.1. beide Spieler 4 oder 5 Steine haben
 - 11.5.2. der Remis bietende Spieler 6 und der Gegner 4 oder 5 Steine haben
 - 11.5.3. der Remis bietende Spieler 3 und der Gegner 4 oder 5 Steine haben
12. **Spielsystem**: Turniere mit 1 bis 14 Spielern werden vollrundig ausgetragen, ab 16 Spielern nach Schweizer System. Bei 15 Spielern ist das System dem Organisator überlassen. In begründeten Fällen kann davon abgewichen werden, z.B. vollrundig bei mehrtägigen Turnieren. Für die Zulosung gemäss Schweizer System gelten grundsätzlich die Regeln des Schachverbandes FIDE ohne Berücksichtigung der Farbzuteilung.
13. **Turnierwertung**: Für einen Sieg werden zwei Punkte und für ein Remis ein Punkt vergeben. Ein Freilos gilt wie ein Sieg. Bei Punktgleichheit von mehreren Spielern im Endergebnis entscheidet für die genaue Klassierung:
 - 13.1. Bei vollrundigen Turnieren: In erster Priorität die Direktbegegnung, in zweiter Priorität die Sonneborn-Berger Feinwertung
 - 13.2. Bei Turnieren nach Schweizer System in erster Priorität die adjustierte Buchholz-Wertung. Bei Bedarf können weitere Feinwertungen wie die Fortschrittswertung oder die Direktbegegnung berücksichtigt werden. Dies ist jedoch vor Turnierbeginn zu publizieren.
14. **Abweichungen**: Abweichungen von diesen Regeln können vom WMD anerkannt werden, wenn die Turnierqualität sichergestellt ist. Die Abweichungen sollen so gering wie möglich gehalten werden.

3. Leitung und Schiedsrichter

15. **Turnierleitung**: Für jedes Turnier ist mindestens eine Person als Turnierleiter zu bestimmen. Die Turnierleitung ist zuständig für die korrekte Durchführung des Turniers, die Rundenzuteilung, Rundenpublikation und Ranglistenverkündigung. Ferner bestimmt sie in Absprache mit der Organisation die Bedenkzeit der Spieler und unterstützt die Organisation bei der Bereitstellung der



**WELTMÜHLESPIEL DACHVERBAND
ASSOCIATION MONDIALE DU CHARRET
WORLD ASSOCIATION OF NINE MEN'S MORRIS
ASSOCIAZIONE MONDIALE DEL MULINO
ASOCIACIÓN MUNDIAL DEL MULLE**

geeigneten Infrastruktur (Pinboards, Notebooks, Schachuhren, Spieltische etc). Turnierleiter dürfen beim Turnier mitspielen, sofern ihre Arbeit dadurch nicht ernsthaft gefährdet ist.

16. **Schiedsgericht:** Für jedes Turnier ist mindestens eine Person als Schiedsrichter zu bestimmen. Bei internationalen Turnieren sollen die Schiedsrichter von mehreren Nationen gestellt werden. Schiedsrichter dürfen selber mitspielen, dürfen aber nicht über eigene Spiele urteilen. Nach Möglichkeit sollen die Schiedsrichter durch Turnier-erfahrene Spieler gestellt werden. Erfahrung im Mühlespiel alleine reicht in der Regel nicht aus.