

# FIDE SCHACHREGELN

## Inhalt:

VORWORT	Seite 2
GRUNDREGELN für das SCHACHSPIEL	
Artikel 1: Wesen und Ziele der Schachpartie	Seite 2
Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett	Seite 3
Artikel 3: Die Gangart der Figuren	Seite 4
Artikel 4: Die Ausführung der Züge	Seite 7
Artikel 5: Die Beendigung der Partie	Seite 9
REGELN für SCHACHBEWERBE	
Artikel 6: Die Schachuhr	Seite 9
Artikel 7: Regelwidrigkeiten	Seite 11
Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge	Seite 13
Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)	Seite 14
Artikel 10: Regeln für die letzte Partiephase (Quickplay finish)	Seite 15
Artikel 11: Spielergebnisse	Seite 16
Artikel 12: Das Verhalten der Spieler	Seite 16
Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters	Seite 17
Artikel 14: Die FIDE	Seite 18
<b>Anhänge:</b>	
A. Hängepartien	Seite 19
B. Schnellschach	Seite 21
C. Blitzschach	Seite 22
D. Regeln für die letzte Zeitkontrolle, wenn kein Schiedsrichter beim Wettkampf anwesend ist	Seite 22
E. Die algebraische Notation	Seite 22
F. Regeln für Partien gegen Blinde und Sehbehinderte	Seite 25
G. Richtlinien für Simultanveranstaltungen	Seite

Die FIDE-Schachregeln gelten für das Spiel am Brett.

Der englische Text ist die authentische Fassung der Schachregeln, welche vom 75. FIDE-Kongress in Calvia (Mallorca) im Oktober 2004 beschlossen wurden und am 1. Juli 2005 in Kraft treten.

In diesen Regeln werden Personenbezeichnungen und ihre Fürwörter so verwendet, dass sie unterschiedslos das männliche und das weibliche Geschlecht mit einschließen.

## **VORWORT**

Die Schachregeln können weder alle Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, noch können sie alle administrativen Fragen regeln. In Fällen, die nicht durch einen Artikel der Schachregeln genau geklärt sind, sollte es möglich sein, durch Heranziehen von ähnlichen Fällen, welche in den Schachregeln behandelt sind, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen. Die Regeln gehen davon aus, dass Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, ein gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung würde dem Schiedsrichter die Entscheidungsfreiheit nehmen und könnte ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden.

Die FIDE appelliert an alle Schachspieler und Föderationen, sich dieser Auffassung anzuschließen.

Eine angeschlossene Föderation hat das Recht, detailliertere Schachregeln einzuführen, vorausgesetzt, dass diese

- a. in keiner Weise mit den offiziellen Schachregeln der FIDE in Konflikt treten,
- b. nur im Gebiet der betreffenden Föderation Anwendung finden, und
- c. weder für Wettkämpfe, Meisterschaften oder Qualifikationsturniere der FIDE, noch für Titel- oder Wertungsturniere der FIDE gelten.

## **GRUNDREGELN FÜR DAS SCHACHSPIEL**

### **Artikel 1: Wesen und Ziele der Schachpartie**

- 1.1 Die Schachpartie wird von zwei Gegnern gespielt, die auf einem quadratischen Brett, „Schachbrett“ genannt, abwechselnd ihre Figuren ziehen. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt die Partie. Ein Spieler wird als „am Zug befindlich“ bezeichnet, wenn der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist.
- 1.2 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so „anzugreifen“, dass dem Gegner kein regelgemäßer Zug möglich ist. Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König „mattgesetzt“ und die Partie gewonnen. Es ist nicht erlaubt, seinen eigenen König einem Angriff ausgesetzt zu lassen oder auszusetzen, oder den König des Gegners zu schlagen. Der Gegner, dessen König mattgesetzt worden ist, hat die Partie verloren.
- 1.3 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen mehr möglich ist, dann ist die Partie remis (unentschieden).

## Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett

2.1 Das Schachbrett besteht aus einem 8 x 8 Gitter von 64 gleich großen Quadraten, abwechselnd hell (die „weißen“ Felder) und dunkel (die „schwarzen“ Felder).

Das Schachbrett wird so zwischen die Spieler gelegt, dass auf der Seite vor einem Spieler das rechte Eckfeld weiß ist.

2.2 Zu Beginn der Partie hat ein Spieler 16 helle ("weiße"), der andere 16 dunkle ("schwarze") Figuren.

Diese Figuren sind folgende:

ein weißer König	gebräuchliches Symbol	K
eine weiße Dame	gebräuchliches Symbol	Q
zwei weiße Türme	gebräuchliches Symbol	R
zwei weiße Läufer	gebräuchliches Symbol	L
zwei weiße Springer	gebräuchliches Symbol	N
acht weiße Bauern	gebräuchliches Symbol	P
ein schwarzer König	gebräuchliches Symbol	k
eine schwarze Dame	gebräuchliches Symbol	q
zwei schwarze Türme	gebräuchliches Symbol	r
zwei schwarze Läufer	gebräuchliches Symbol	l
zwei schwarze Springer	gebräuchliches Symbol	n
acht schwarze Bauern	gebräuchliches Symbol	p

2.3 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist folgende:

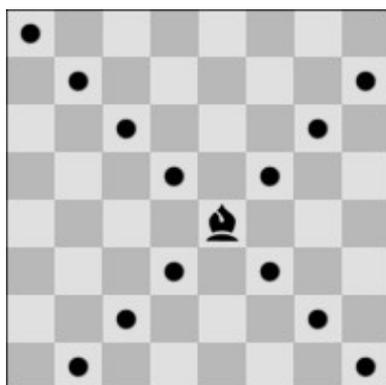


2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien". Die acht waagrechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine gerade Folge von Feldern gleicher Farbe, die sich an den Ecken berühren, heißt "Diagonale".

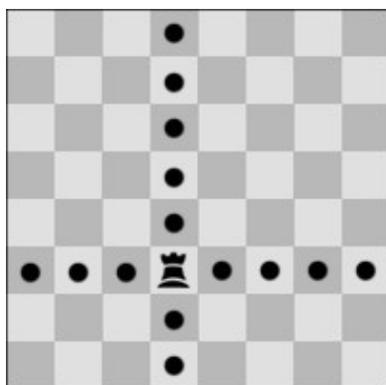
### Artikel 3: Die Gangart der Figuren

- 3.1 Es ist nicht erlaubt eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt. Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn diese Figur auf jenem Feld gemäß den Artikeln 3.2 bis 3.8 die gegnerische Figur schlagen könnte.  
Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zug gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde.

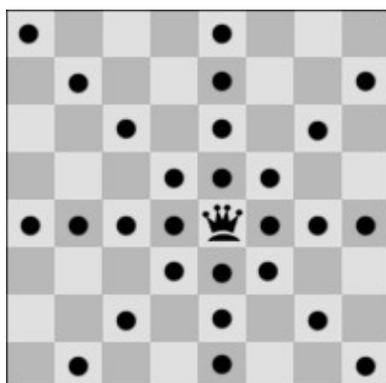
- 3.2 Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen, auf welcher er steht, ziehen.



- 3.3 Der Turm darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe, auf welcher er steht, ziehen.

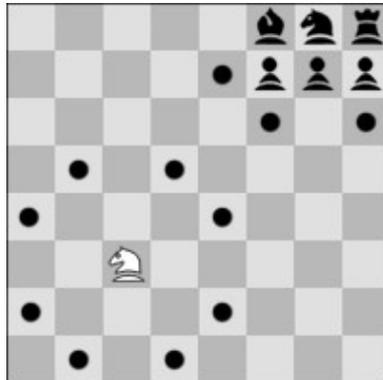


- 3.4 Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen, auf welcher sie steht, ziehen.

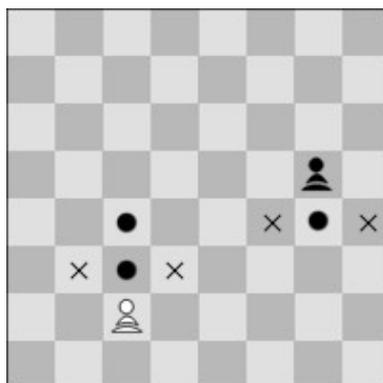


3.5 Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischenstehende Figuren ziehen.

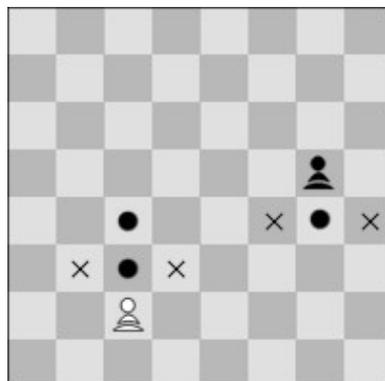
3.6 Der Springer darf auf eines der Felder, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Reihe, Linie oder Diagonale mit diesem liegen, ziehen.



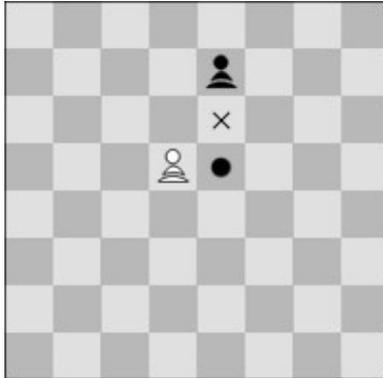
- 3.7 a. Der Bauer darf vorwärts auf das unbesetzte Feld unmittelbar vor ihm auf derselben Linie ziehen; oder  
 b. bei seinem ersten Zug darf der Bauer wie unter (a) ziehen; oder aber er darf zwei Felder entlang derselben Linie vorrücken, sofern beide Felder unbesetzt sind; oder



- c. der Bauer darf auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld welches diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ist ziehen, indem er jene Figur schlägt.

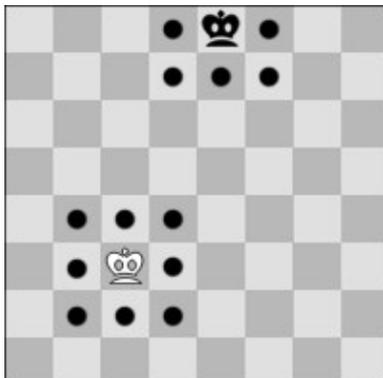


- d. Ein Bauer, der ein Feld angreift, das von einem gegnerischen Bauern überschritten worden ist, als dieser von seinem Ursprungsfeld aus zwei Felder in einem Zug vorrückte, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre. Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird "en passant"-Schlagen genannt.



- e. Sobald ein Bauer jene Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, muss er als Teil desselben Zuges gegen eine neue Dame, einen neuen Turm, einen neuen Läufer oder einen neuen Springer derselben Farbe ausgetauscht werden. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieses Ersetzen eines Bauern durch eine andere Figur wird „Umwandlung“ genannt, und die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

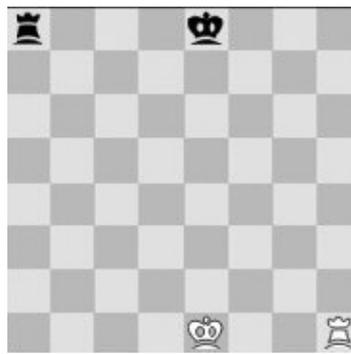
3.8 Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten mit dem König zu ziehen:



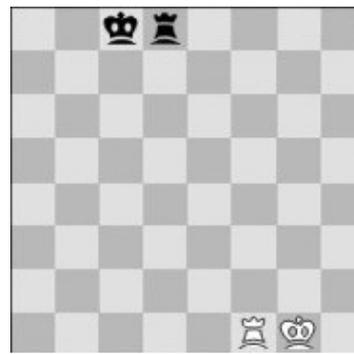
- a. er zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld, das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird;

oder

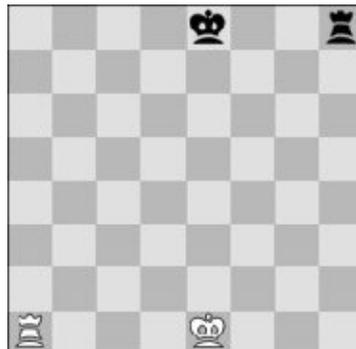
- b. er „rochiert“.  
Die „Rochade“ ist ein Zug des Königs und eines Turms der gleichen Farbe und auf der gleichen Reihe, wird als ein einzelner Zug des Königs betrachtet und folgendermaßen ausgeführt: der König wird von seinem Ursprungsfeld um zwei Felder in Richtung des Turmes versetzt, danach wird dieser Turm über den König hinweg auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.



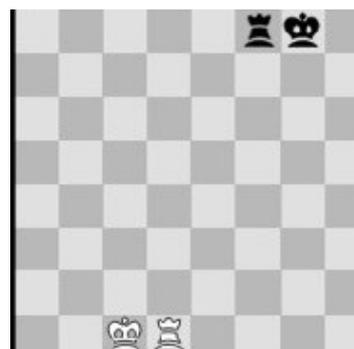
vor der kurzen Rochade von Weiß  
vor der langen Rochade von Schwarz



nach der kurzen Rochade von Weiß  
nach der langen Rochade von Schwarz



vor der langen Rochade von Weiß  
vor der kurzen Rochade von Schwarz



nach der langen Rochade von Weiß  
nach der kurzen Rochade von Schwarz

- (1) Das Recht zu rochieren besteht nicht mehr:
  - [a] wenn der König bereits gezogen hat, oder
  - [b] mit einem Turm, der bereits gezogen hat.
  
- (2) Die Rochade ist vorübergehend nicht möglich:
  - [a] wenn das Feld, auf dem der König steht, oder das Feld, das er überqueren muss, oder das Feld, das er besetzen soll, von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen ist;
  - [b] wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

3.9 Ein König steht „im Schach“, wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese Figuren selbst nicht auf jenes Feld ziehen dürfen, weil sie sonst ihren eigenen König in einem Schachgebot belassen oder einem Schachgebot aussetzen würden. Keine Figur darf so gezogen werden, dass der eigene König einem Schach ausgesetzt wird oder der eigene König einem Schachgebot ausgesetzt bleibt.

## Artikel 4: Die Ausführung der Züge

- 4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand allein ausgeführt werden.
  
- 4.2 Vorausgesetzt, dass er seine Absicht im voraus bekannt gibt (z.B. durch die Ankündigung „j'adoube“), darf der Spieler, der am Zug ist, eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken.

- 4.3 Berührt der Spieler, der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, absichtlich auf dem Schachbrett
- a. eine oder mehrere seiner eigenen Figuren, muss er die erste berührte Figur ziehen, welche gezogen werden kann; oder
  - b. eine oder mehrere Figuren seines Gegners, muss er die erste berührte Figur schlagen, welche geschlagen werden kann; oder
  - c. je eine Figur beider Farben, muss er die gegnerische Figur mit seiner Figur schlagen oder, wenn dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur ziehen oder schlagen, die gezogen oder geschlagen werden kann. Wenn es nicht eindeutig ist ob die Figur des Spielers oder die seines Gegners zuerst berührt wurde, dann gilt die Annahme, dass die eigene Figur vor der gegnerischen berührt worden ist.
- 4.4
- a. Wenn ein Spieler absichtlich seinen König und seinen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß ist.
  - b. Wenn ein Spieler absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren, und der Fall muss gemäß Artikel 4.3 (a) geregelt werden.
  - c. Wenn ein Spieler, in der Absicht zu rochieren, zuerst den König oder König und Turm gleichzeitig berührt, die Rochade aber auf diese Seite regelwidrig ist, muss der Spieler einen anderen regelgemäßen Zug mit seinem König machen; das könnte auch die Rochade auf die andere Seite sein. Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, steht es dem Spieler frei, einen beliebigen regelgemäßen Zug auszuführen.
  - d. Wenn ein Spieler einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur abgeschlossen, wenn die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.
- 4.5 Falls keine der berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.
- 4.6 Wenn als regelgemäßer Zug oder als Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Der Zug gilt als auf dem Schachbrett ausgeführt, wenn alle anwendbaren Anforderungen von Artikel 3 erfüllt worden sind,
- a. im Falle eines Schlagens, wenn die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und, nachdem er die eigene, schlagende Figur auf ihrem neuen Feld abgestellt hat, der Spieler die geschlagene Figur aus seiner Hand losgelassen hat;
  - b. im Falle des Rochierens, sobald die Hand des Spielers den Turm auf dem Feld losgelassen hat, das soeben vom König überschritten wurde; sobald der Spieler den König aus seiner Hand losgelassen hat ist der Zug noch nicht ausgeführt, doch der Spieler hat nicht mehr das Recht einen anderen Zug als die Rochade auf dieser Seite auszuführen, falls diese regelgemäß ist;
  - c. im Falle der Umwandlung eines Bauern, sobald der Bauer vom Schachbrett entfernt wurde und die Hand des Spielers die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld abgestellt und losgelassen hat; sobald der Spieler den Bauern, der das Umwandlungsfeld erreicht hat, aus seiner Hand losgelassen hat, ist der Zug noch nicht ausgeführt, doch der Spieler hat nicht mehr das Recht den Bauern auf ein anderes Feld zu ziehen.

- 4.7 Ein Spieler verliert sein Recht den Verstoß seines Gegner gegen Artikel 4.3 oder 4.4 zu beanstanden, sobald er selbst absichtlich eine Figur berührt hat.

## **Artikel 5: Die Beendigung der Partie**

- 5.1
- a. Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, sofern der Zug, der die Mattposition hergestellt hat, ein regelgemäßer Zug war.
  - b. Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 5.2
- a. Die Partie ist remis, wenn der am Zug befindliche Spieler keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Man sagt dann, der König wurde „pattgesetzt“. Damit ist die Partie sofort beendet, sofern der Zug, der die Pattposition hergestellt hat, ein regelgemäßer Zug war.
  - b. Die Partie ist remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der keiner der Spieler den gegnerischen König durch eine beliebige Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann. Man sagt dann, die Partie endet in einer „toten Stellung“. Damit ist die Partie sofort beendet, sofern der Zug, der die Position hergestellt hat, ein regelgemäßer Zug war.
  - c. Die Partie ist remis durch eine Vereinbarung beider Spieler während der Partie. Damit ist die Partie sofort beendet (siehe Artikel 9.1).
  - d. Die Partie kann remis gegeben werden, falls eine gleiche Stellung auf dem Schachbrett mindestens zum dritten Mal unmittelbar entstehen wird oder schon dreimal entstanden ist (siehe Artikel 9.2).
  - e. Die Partie kann remis gegeben werden, falls jeder Spieler die letzten 50 aufeinander folgenden Züge gemacht hat, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist (siehe Artikel 9.3).

## **REGELN FÜR SCHACHBEWERBE**

### **Artikel 6: Die Schachuhr**

- 6.1 Eine „Schachuhr“ ist eine Uhr mit zwei Zeitanzeigen, die so miteinander verbunden sind, dass zu gleicher Zeit nur eine von ihnen in Gang sein kann. In den Schachregeln bedeutet „Uhr“ eine der beiden Zeitanzeigen. Das „Fallen der Klappe“ bedeutet, dass die einem Spieler zur Verfügung stehende Zeit aufgebraucht worden ist.
- 6.2
- a. Wenn eine Schachuhr verwendet wird, muss jeder Spieler eine Mindestanzahl von Zügen oder alle Züge in der zur Verfügung stehenden Zeit ausführen; und/oder es kann ihm nach jedem Zug eine zusätzliche Bedenkzeit zugeteilt werden. All dies muss im voraus festgelegt werden.
  - b. Die von einem Spieler in einem Zeitabschnitt nicht verbrauchte Zeit, wird der ihm für den nächsten Zeitabschnitt zur Verfügung stehenden Zeit

hinzugerechnet, ausgenommen beim „Bronstein-Modus“ (time delay mode).

Beim „Bronstein-Modus“ haben beide Spieler eine „Basis-Bedenkzeit“ zur Verfügung. Jeder Spieler erhält zusätzlich eine bestimmte zusätzliche Bedenkzeit für jeden Zug. Die Basis-Bedenkzeit reduziert sich erst dann, wenn die zusätzliche Bedenkzeit für den Zug verbraucht ist. Sofern der Spieler seine Uhr vor dem Ende der zusätzlichen Bedenkzeit anhält, bleibt die Basis-Bedenkzeit unverändert, unabhängig davon ob die zusätzliche Bedenkzeit verbraucht wurde.

- 6.3 Jede Zeitanzeige hat eine „Klappe“. Unmittelbar nach dem Fallen einer Klappe müssen die Erfordernisse von Artikel 6.2 (a) überprüft werden.
- 6.4 Vor Beginn der Partie entscheidet der Schiedsrichter, wo die Schachuhr steht.
- 6.5 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.
- 6.6 Wenn bei Spielbeginn keiner der beiden Spieler anwesend ist verliert der Spieler mit den weißen Steinen die gesamte Zeit, die bis zu seinem Eintreffen vergeht, ausgenommen die Turnierbestimmungen setzen anderes fest oder der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.7 Jeder Spieler, der mehr als eine Stunde nach dem planmäßigen Beginn der Spielzeit am Schachbrett eintrifft, verliert die Partie, ausgenommen die Turnierbestimmungen setzen etwas anderes fest oder der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.8
  - a. Während der Partie muss jeder Spieler, nachdem er seinen Zug am Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr anhalten und die Uhr seines Gegners in Gang setzen. Ein Spieler muss immer die Möglichkeit haben, seine Uhr anzuhalten. Sein Zug gilt nicht als beendet, bevor er dies getan hat, ausgenommen der ausgeführte Zug beendet die Partie. (Siehe Artikel 5.1 und 5.2).

Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Anhalten der eigenen Uhr und dem Starten der Uhr des Gegners ist Teil der dem Spieler zur Verfügung stehenden Zeit.
  - b. Ein Spieler muss seine Uhr mit derselben Hand anhalten, mit der er seinen Zug ausgeführt hat. Es ist einem Spieler verboten, den Finger auf oder über dem Knopf zu halten.
  - c. Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen betätigen. Es ist verboten, gewaltsam auf sie zu schlagen, sie in die Hand zu nehmen oder sie umzuwerfen. Jede unkorrekte Behandlung der Uhr muss gemäß Artikel 13.4 bestraft werden.
  - d. Wenn es einem Spieler nicht möglich ist, die Schachuhr zu betätigen kann er einen Assistenten bereitstellen, der für den Schiedsrichter annehmbar ist, um diese Arbeit durchzuführen. Seine Uhr muss durch den Schiedsrichter gerecht angepasst werden.
- 6.9 Die Klappe eines Spielers gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies feststellt oder einer der Spieler dies zu Recht reklamiert hat.

- 6.10 Außer in den Fällen, die durch den Artikel 5.1 oder einen der Artikel 5.2 (a), (b) und (c) erfasst sind, ist die Partie für einen Spieler verloren, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen nicht in der ihm dafür zur Verfügung stehenden Zeit beendet hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung erreicht worden ist, aus der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge von regelgemäßen Zügen, auch bei ungeschicktestem Gegenspiel, mattzusetzen.
- 6.11 Jede Anzeige auf den Uhren ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss ersetzt werden. Der Schiedsrichter muss die Uhr austauschen und nach bestem Ermessen entscheiden, welche Zeiten auf den Ersatzuhren einzustellen sind.
- 6.12 Wenn beide Klappen gefallen sind, aber nicht nachweisbar ist, welche Klappe zuerst fiel, dann
- (a) wird die Partie fortgesetzt, falls das in irgendeiner Periode der Partie außer der letzten geschehen ist;
  - (b) endet die Partie remis, falls das in der Periode der Partie geschehen ist, in welcher alle verbleibenden Züge beendet werden müssen.
- 6.13
- a. Wenn eine Partie zu unterbrechen ist, muss der Schiedsrichter die Uhren anhalten.
  - b. Ein Spieler darf beide Uhren nur dann anhalten, wenn er den Schiedsrichter zu Hilfe ruft, zum Beispiel wenn ein Bauer umzuwandeln und die benötigte Figur nicht zur Hand ist.
  - c. Der Schiedsrichter muss in beiden Fällen entscheiden, wann die Partie wieder fortgesetzt wird.
  - d. Wenn ein Spieler die Uhren anhält um den Schiedsrichter um Hilfe zu rufen, dann hat der Schiedsrichter zu entscheiden, ob der Spieler einen ausreichenden Grund dafür hatte. Wenn es offensichtlich ist, dass der Spieler keinen ausreichenden Grund hatte die Uhren anzuhalten, muss der Spieler gemäß Artikel 13.4 bestraft werden.
- 6.14 Wenn eine Regelwidrigkeit vorgefallen ist und/oder die Figuren in eine vorangegangene Stellung zurückversetzt werden müssen, muss der Schiedsrichter nach bestem Ermessen entscheiden, welche Zeiten auf den Uhren einzustellen sind. Er muss, falls erforderlich, auch den Zugzähler der Schachuhr anpassen.
- 6.15 Leinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der ausgeführten Züge zeigen, sowie Uhren, die auch die Anzahl der Züge zeigen, sind im Turniersaal erlaubt. Ein Spieler darf jedoch keine Reklamation vorbringen, welche ausschließlich mit einer auf solche Art angezeigten Information begründet ist.

## Artikel 7: Regelwidrigkeiten

- 7.1 a. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, muss die Partie abgebrochen und eine neue Partie gespielt werden.
- b. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass der einzige Fehler darin besteht, dass das Schachbrett nicht gemäß Artikel 2.1 aufgelegt wurde, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein richtig liegendes Schachbrett übertragen werden.
- 7.2 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, muss sie fortgesetzt werden, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 7.3 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die richtige Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder herstellen. Falls nötig muss der Spieler oder sein Gegner die Uhren anhalten und den Schiedsrichter zu Hilfe rufen. Der Schiedsrichter kann den Spieler bestrafen, der die Figuren verschoben hat.
- 7.4 a. Wenn während der Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug, einschließlich der Umwandlung eines Bauern oder dem Schlagen des gegnerischen Königs, ausgeführt wurde muss die Stellung unmittelbar vor der Regelwidrigkeit wieder hergestellt werden. Wenn die Stellung unmittelbar vor der Regelwidrigkeit nicht ermittelt werden kann, muss die Partie von der letzten bekannten Stellung vor der Regelwidrigkeit weiter gespielt werden. Die Uhren müssen gemäß Artikel 6.14 eingestellt werden. Artikel 4.3 ist bei dem Zug anzuwenden, der den regelwidrigen Zug ersetzt. Danach muss die Partie von der wiederhergestellten Position weg fortgesetzt werden.
- b. Nach Anwendung von Artikel 7.4(a) muss der Schiedsrichter bei den ersten beiden regelwidrigen Zügen durch einen Spieler in jedem Fall seinem Gegner zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit geben; bei einem dritten regelwidrigen Zug durch denselben Spieler muss der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler als verloren entscheiden.
- 7.5 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass Figuren von ihren Feldern verschoben worden sind, muss die Stellung vor der Regelwidrigkeit wieder hergestellt werden. Wenn die Stellung unmittelbar vor der Regelwidrigkeit nicht festgestellt werden kann, muss die Partie von der letzten bekannten Stellung vor der Regelwidrigkeit weiter gespielt werden. Die Uhren müssen gemäß Artikel 6.14 eingestellt werden. Danach muss die Partie von der wiederhergestellten Position weg fortgesetzt werden.

## Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

- 8.1 Während der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Art aufzuschreiben, Zug für Zug, so deutlich und lesbar wie möglich, in der algebraischen Notation (Anhang E), auf dem für den Bewerb vorgeschriebenen Partieformular.  
Es ist verboten, die Züge im Voraus aufzuschreiben, außer der Spieler reklamiert ein Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3.  
Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufschreibt. Er muss seinen vorangegangenen Zug aufschreiben, bevor er einen weiteren macht. Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular aufschreiben (Anhang E.12).  
Wenn es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie mitzuschreiben, kann er einen Assistenten bereitstellen, der für den Schiedsrichter annehmbar ist, um die Züge aufzuschreiben. Seine Uhr muss durch den Schiedsrichter gerecht angepasst werden.
- 8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter während der Partie immer eingesehen werden können.
- 8.3 Die Partieformulare sind das Eigentum der Veranstalter eines Turniers.
- 8.4 Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt einer Periode weniger als fünf Minuten auf seiner Uhr übrig hat und er nicht für jeden Zug 30 Sekunden oder mehr hinzugefügt bekommt, ist er nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1 zu erfüllen. Nachdem eine der Klappen gefallen ist, muss der Spieler unverzüglich, bevor er eine Figur am Schachbrett zieht, sein Partieformular vervollständigen.
- 8.5
- a. Wenn gemäß Artikel 8.4 keiner der Spieler verpflichtet ist mitzuschreiben, sollten der Schiedsrichter oder ein Stellvertreter versuchen, anwesend zu sein und mitzuschreiben. In diesem Fall muss der Schiedsrichter unmittelbar nachdem eine der Klappen gefallen ist, die Uhren anhalten. Danach müssen beide Spieler ihre Partieformulare vervollständigen, wobei das Partieformular des Schiedsrichters oder des Gegners verwendet werden kann.
  - b. Wenn gemäß Artikel 8.4 nur einer der Spieler nicht verpflichtet ist mitzuschreiben, dann muss der, sobald eine der Klappen gefallen ist, sein Partieformular vervollständigen bevor er eine Figur am Schachbrett zieht. Falls der Spieler am Zug ist, darf er das Partieformular des Gegners benutzen, aber er muss es zurückgeben bevor er einen Zug macht.
  - c. Wenn kein vollständiges Partieformular vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Stellvertreters nachspielen. Dieser muss zuerst die aktuelle Stellung, die Zeiten auf den Uhren und die Anzahl der Züge, sofern diese Information verfügbar ist, aufschreiben, bevor nachgespielt wird.

- 8.6 Wenn die Partieformulare nicht so vervollständigt werden können, dass sie beweisen dass ein Spieler die zur Verfügung stehende Zeit überschritten hat, gilt der nächste auszuführende Zug als der erste der nächsten Zeitperiode, es sei denn, es sind nachweisbar mehr Züge ausgeführt worden.
- 8.7 Nach Beendigung der Partie müssen beide Spieler beide Partieformulare unterschreiben, die das Ergebnis der Partie angeben. Auch wenn es unrichtig ist bleibt dieses Ergebnis aufrecht, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.

### **Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)**

- 9.1 a. Ein Spieler der ein Remis anbieten möchte, darf dies machen nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat und bevor er seine Uhr anhält und die Uhr seines Gegners startet. Ein Remisangebot zu einem anderen Zeitpunkt während der Partie ist zwar gültig, aber der Artikel 12.6 muss berücksichtigt werden. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Angebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis der Gegner es annimmt, mündlich ablehnt oder durch Berührung einer Figur mit der Absicht diese zu ziehen oder zu schlagen ablehnt, oder die Partie auf irgendeine andere Art beendet worden ist.
- b. Das Remisangebot muss von beiden Spielern auf ihren Partieformularen mit einem Symbol „( = , Anhang E.13)“ notiert werden.
- c. Eine Remisreklamation gemäß Artikel 9.2, 9.3 oder 10.2 muss auch als Remisangebot betrachtet werden.
- 9.2 Die Partie ist remis nach einer berechtigten Reklamation des Spielers, der das Recht zu ziehen hat, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht unbedingt durch eine Zugwiederholung)
- a. entstehen wird, falls er zuerst seinen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug auszuführen, oder
- b. soeben entstanden und der das Remis reklamierende Spieler am Zug ist. Stellungen gemäß (a) und (b) gelten als gleich, wenn derselbe Spieler am Zug ist, Figuren dergleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Stellungen sind nicht gleich, wenn ein Bauer, der en passant geschlagen werden konnte, auf diese Art nicht mehr geschlagen werden kann oder wenn das Recht zu rochieren sich vorläufig oder dauerhaft geändert hat.
- 9.3 Die Partie ist nach einer berechtigten Reklamation des am Zug befindlichen Spielers remis, falls
- a. er einen Zug auf seinem Partieformular aufschreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, wobei dieser Zug zur Folge hat, dass die letzten 50 aufeinander folgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne dass ein Bauer gezogen wurde und ohne ein Schlagen, oder

- b. die letzten 50 aufeinander folgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne dass ein Bauer gezogen wurde und ohne ein Schlagen.
- 9.4 Wenn der Spieler einen Zug ausführt, ohne Remis zu reklamieren, verliert er für diesen Zug das Recht, gemäß Artikel 9.2 und 9.3 zu reklamieren.
- 9.5 Wenn ein Spieler ein Remis gemäß 9.2 oder 9.3 reklamiert, muss er sofort beide Uhren anhalten. Es ist ihm nicht erlaubt, seine Reklamation zurückzuziehen.
- a. Erweist sich der Anspruch als richtig, ist die Partie sofort remis.
  - b. Erweist sich der Anspruch als unrichtig, muss der Schiedsrichter drei Minuten zur verbleibenden Bedenkzeit des Gegners hinzufügen. Wenn der reklamierende Spieler noch mehr als zwei Minuten auf seiner Uhr hat muss der Schiedsrichter diesem zusätzlich die Hälfte der ihm verbleibenden Bedenkzeit, höchstens jedoch drei Minuten, abziehen. Wenn der reklamierende Spieler noch mehr als eine Minute aber weniger als zwei Minuten hat muss die ihm verbleibende Bedenkzeit eine Minute sein. Wenn der reklamierende Spieler weniger als eine Minute hat darf der Schiedsrichter keine Veränderung an der Uhr des reklamierenden Spielers vornehmen. Danach muss die Partie fortgesetzt und der angekündigte Zug ausgeführt werden.
- 9.6 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine mögliche Folge von regelgemäßen Zügen, auch nicht bei ungeschicktestem Gegenspiel, erreicht werden kann. Damit ist die Partie sofort beendet, sofern der Zug, der diese Position hergestellt hat, ein regelgemäßer Zug war.

## **Artikel 10: Regeln für die letzte Partiephase (Quickplay finish)**

- 10.1 Ein „Quickplay finish“ ist die letzte Phase einer Partie, in welcher alle (verbleibenden) Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.
- 10.2 Wenn dem am Zug befindlichen Spieler weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, darf er, bevor seine Klappe gefallen ist, ein Remis reklamieren. Er muss die Uhren anhalten und den Schiedsrichter rufen.
- a. Falls der Schiedsrichter überzeugt ist, dass der Gegner keine Anstrengungen unternimmt, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder dass es nicht möglich ist, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, muss er die Partie als remis entscheiden. Andernfalls muss er seine Entscheidung zurückstellen oder die Reklamation ablehnen.

- b. Wenn der Schiedsrichter seine Entscheidung zurückstellt, können dem Gegner zwei zusätzliche Minuten gegeben werden und die Partie muss, sofern es möglich ist, in Anwesenheit eines Schiedsrichters fortgesetzt werden. Der Schiedsrichter muss das Endresultat zu einem späteren Zeitpunkt während der Partie oder nach dem Fallen einer der Klappen bekannt geben. Er entscheidet die Partie als remis, wenn er überzeugt ist, dass die Endstellung mit normalen Mitteln nicht gewonnen werden kann oder dass der Gegner keine ausreichenden Versuche unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.
- c. Wenn der Schiedsrichter die Reklamation abgelehnt hat müssen dem Gegner zwei Minuten zusätzliche Zeit gegeben werden.
- d. Die Entscheidung des Schiedsrichters betreffend Artikel 10.2 a, b oder c ist endgültig.

## **Artikel 11: Spielergebnisse**

- 11.1 Sofern im voraus nicht anders angekündigt erhält ein Spieler, der seine Partie auf dem Brett oder wegen Regelverstoß gewinnt, einen (1) Punkt, ein Spieler, der seine Partie auf dem Brett oder infolge Regelverstoß verliert, erhält keinen (0) Punkt und ein Spieler, dessen Partie remis endet, erhält einen halben ( $\frac{1}{2}$ ) Punkt.

## **Artikel 12: Das Verhalten der Spieler**

- 12.1 Die Spieler dürfen nichts tun, was dem Ansehen des Schachsports abträglich ist.
- 12.2
  - a. Während der Partie ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu verwenden oder auf einem anderen Schachbrett zu analysieren.
  - b. Es ist streng verboten, ein Mobiltelefon oder andere elektronische Kommunikationsmittel, die nicht vom Schiedsrichter bewilligt wurden, in die Turnierräumlichkeiten mitzunehmen. Wenn während der Partie das Mobiltelefon eines Spielers in den Turnierräumlichkeiten läutet, dann verliert dieser Spieler die Partie. Das Ergebnis des Gegners muss vom Schiedsrichter bestimmt werden.
- 12.3 Das Partieformular darf nur zur Aufzeichnung der Züge, der Zeiten auf den Uhren, den Remisangeboten, Informationen, die sich auf eine Reklamation beziehen, und anderen sachdienlichen Daten verwendet werden.
- 12.4 Spieler, welche ihre Partie beendet haben, werden als Zuschauer betrachtet.

- 12.5 Spielern ist es nicht gestattet, die „Turnierräumlichkeiten“ ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Zu den Turnierräumlichkeiten gehören der Spielsaal, Aufenthaltsräume, Toiletten, Erfrischungsräume, gesonderte Räume für Raucher und weitere durch den Schiedsrichter bestimmte Bereiche. Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielsaal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.
- 12.6 Es ist verboten, den Gegner auf irgendeine Weise abzulenken oder zu stören. Dazu gehören auch unbegründete Reklamationen oder Remisangebote.
- 12.7 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 12.1 bis 12.6 muss gemäß Artikel 13.4 bestraft werden.
- 12.8 Die wiederholte Weigerung eines Spielers die Schachregeln zu befolgen muss mit Partieverlust bestraft werden. Das Ergebnis für den Gegner muss vom Schiedsrichter bestimmt werden.
- 12.9 Wenn beide Spieler gemäß Artikel 12.8 schuldig sind, wird die Partie für beide Spieler für verloren erklärt.

### **Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)**

- 13.1 Der Schiedsrichter muss darauf achten, dass die Spielregeln genau eingehalten werden.
- 13.2 Der Schiedsrichter hat im Interesse des Wettkampfes zu handeln. Er sollte sicherstellen, dass gute Spielbedingungen herrschen und dass die Spieler nicht gestört werden. Er muss den Verlauf des Bewerbes beaufsichtigen.
- 13.3 Der Schiedsrichter hat die Partien zu überwachen, besonders wenn die Spieler in Zeitnot sind, seine Entscheidungen durchzusetzen und, wenn erforderlich, Strafen über Spieler zu verhängen.
- 13.4 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen anwenden:
- a. Verwarnung,
  - b. Verlängerung der verbleibenden Bedenkzeit des Gegner,
  - c. Verkürzung der verbleibenden Bedenkzeit des schuldigen Spielers,
  - d. die Partie für verloren erklären,
  - e. Verminderung der in einer Partie vom schuldigen Spieler erzielten Punkte,
  - f. Erhöhung der in einer Partie vom Gegner erzielten Punkte bis zur möglichen Höchstpunktezahl in einer Partie,
  - g. den Ausschluss vom Turnier.
- 13.5 Der Schiedsrichter kann einem Spieler oder beiden Spielern im Falle einer Störung von außerhalb zusätzliche Bedenkzeit geben.

- 13.6 Der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den in den Schachregeln beschriebenen Fällen. Er darf nicht auf die Anzahl der ausgeführten Züge hinweisen, außer in Anwendung von Artikel 8.5, wenn mindestens eine der Klappen gefallen ist. Der Schiedsrichter hat es zu unterlassen, einen Spieler darauf aufmerksam zu machen, dass sein Gegner einen Zug beendet hat oder dass der Spieler seine Uhr nicht angehalten hat.
- 13.7
- a. Zuschauer und Spieler anderer Partien dürfen weder durch Reden noch auf andere Art in eine Partie eingreifen. Falls erforderlich, kann der Schiedsrichter die störenden Personen aus den Turnierräumlichkeiten weisen.
  - b. Es ist jedermann verboten, in den Turnierräumlichkeiten und in anderen vom Schiedsrichter festgelegten Räumen ein Mobiltelefon zu gebrauchen.

### **Artikel 14: Die FIDE**

- 14.1 Angeschlossene Föderationen können die FIDE um eine offizielle Entscheidung bei Problemen bezüglich der Schachregeln ersuchen.

# ANHÄNGE

## A. Hängepartien

- A.1 a. Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, muss der Schiedsrichter den am Zug befindlichen Spieler auffordern, seinen Zug „im Kuvert“ abzugeben. Der Spieler muss seinen Zug in eindeutiger Notation auf sein Partieformular schreiben, dieses Formular und das seines Gegners in einen Umschlag geben und den Umschlag verschließen. Erst danach darf er seine Uhr anhalten, ohne dabei aber die Uhr seines Gegners in Gang zu setzen. Solange er die Uhren noch nicht angehalten hat, behält der Spieler das Recht, seinen Abgabebzug zu ändern. Ein Spieler, der nach Aufforderung durch den Schiedsrichter, seinen Zug abzugeben, auf dem Schachbrett einen Zug ausführt, muss diesen Zug als seinen Abgabebzug auf sein Partieformular schreiben.
- b. Wenn ein Spieler, der am Zug ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, ist so vorzugehen als hätte er seinen Zug am Ende der vorgesehenen Spielzeit abgegeben und seine verbleibende Bedenkzeit wird dementsprechend festgehalten.
- A.2 Folgendes muss auf dem Umschlag angegeben werden:
- die Namen der Spieler
  - die Stellung unmittelbar vor dem Abgabebzug
  - die von jedem Spieler verbrauchte Zeit
  - der Name des Spielers, der den Zug abgegeben hat
  - die Nummer des abgegebenen Zuges
  - ein Remisangebot, falls das Angebot aufrecht ist
  - Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.
- A.3 Der Schiedsrichter muss die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag überprüfen und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.
- A.4 Wenn ein Spieler Remis anbietet, nachdem sein Gegner seinen Zug abgegeben hat, bleibt das Angebot gültig, bis sein Gegner es gemäß Artikel 9.1 angenommen oder abgelehnt hat.
- A.5 Bevor die Partie wieder aufgenommen wird, muss die Stellung unmittelbar vor dem Abgabebzug auf dem Schachbrett aufgestellt und die von beiden Spielern bis zum Abbruch der Partie verbrauchten Zeiten auf den Uhren eingestellt werden.
- A.6 Wenn die Partie vor der Wiederaufnahme als remis vereinbart wird oder wenn einer der Spieler den Schiedsrichter informiert, dass er aufgibt, ist die Partie beendet.
- A.7 Der Umschlag darf erst geöffnet werden, wenn der Spieler, der auf den abgegebenen Zug antworten muss, anwesend ist.

- A.8 Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 6.10 und 9.6 erfasst werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen aufgeschriebener Abgabezug
- a. mehrdeutig ist; oder
  - b. so aufgeschrieben ist, dass seine wirkliche Bedeutung unmöglich festgestellt werden kann; oder
  - c. regelwidrig ist.
- A.9 Wenn zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme
- a. der Spieler, welcher auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der abgegebene Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und seine Uhr in Gang gesetzt.
  - b. der Spieler, welcher auf den Abgabezug antworten muss, nicht anwesend ist, wird seine Uhr in Gang gesetzt. Bei seinem Eintreffen darf er seine Uhr anhalten und den Schiedsrichter rufen. Der Umschlag wird dann geöffnet und der abgegebene Zug auf dem Schachbrett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt.
  - c. der Spieler, der den Zug abgegeben hat, nicht anwesend ist, hat sein Gegner das Recht, anstelle der Ausführung seines Antwortzuges auf normale Weise diesen auf dem Partieformular einzutragen, das Formular in einem neuen Umschlag zu verschließen, seine Uhr anzuhalten und die des abwesenden Spielers in Gang zu setzen. In diesem Fall muss der Umschlag dem Schiedsrichter zur Aufbewahrung übergeben und beim Eintreffen des abwesenden Spielers geöffnet werden.
- A.10 Ein Spieler verliert die Partie, wenn er mit mehr als einer Stunde Verspätung zur Wiederaufnahme einer Hängepartie am Schachbrett eintrifft (es sei denn, die Turnierregeln oder der Schiedsrichter bestimmen etwas anderes). Ist jedoch der Spieler, der den Zug abgegeben hat, der zu spät Kommende, so ist der Partieausgang anders, falls:
- a. der abwesende Spieler die Partie dadurch gewonnen hat, dass der Abgabezug mattgesetzt hat; oder
  - b. der abwesende Spieler dadurch ein Remis verursacht hat, dass der Abgabezug pattsetzt oder dass durch den Abgabezug eine der in Artikel 9.6 beschriebenen Stellungen auf dem Schachbrett entstanden ist; oder
  - c. der am Schachbrett anwesende Spieler die Partie gemäß Artikel 6.10 verloren hat.
- A.11 a. Wenn der Umschlag, der den abgegebenen Zug enthält, unauffindbar ist, muss die Partie mit der Stellung und den Zeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgeschrieben wurden, fortgesetzt werden. Wenn die von jedem Spieler verbrauchte Zeit nicht festgestellt werden kann, müssen die Uhren durch den Schiedsrichter eingestellt werden. Der Spieler, welcher seinen Zug abgegeben hat, führt den Zug, den er erklärt abgegeben zu haben, auf dem Schachbrett aus.
- b. Wenn es unmöglich ist, die Stellung wieder herzustellen, ist die Partie ungültig, und es muss eine neue Partie gespielt werden.

- A.12 Wenn bei Wiederaufnahme der Partie einer der Spieler vor Ausführung seines ersten Zuges darauf hinweist, dass die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren falsch eingestellt worden ist, muss der Fehler berichtigt werden. Wird der Fehler zu diesem Zeitpunkt nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, außer der Schiedsrichter erachtet die Folgen für zu schwerwiegend.
- A.13 Die Spieldauer jeder Wiederaufnahme wird durch die Uhr des Schiedsrichters kontrolliert. Der Zeitpunkt für Beginn und Ende muss im voraus bekannt gegeben werden.

## **B. Schnellschach**

- B.1 Eine „Schnellschach-Partie“ ist eine Partie, in welcher entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von 15 bis 60 Minuten ausgeführt werden müssen, oder in welcher die Summe der zur Verfügung stehenden Zeit + 60 mal die zusätzliche Bedenkzeit zwischen 15 und 60 Minuten beträgt.
- B.2 Die Partie wird nach den FIDE-Schachregeln ausgetragen, ausgenommen sie werden durch die folgenden Regeln für Schnellschach abgeändert.
- B.3 Die Spieler müssen die Züge nicht mitschreiben.
- B.4 Sobald jeder Spieler drei Züge beendet hat, ist eine Reklamation wegen unrichtiger Aufstellung der Figuren, Lage des Brettes oder Einstellung der Uhren nicht mehr möglich.  
Im Falle einer vertauschten Aufstellung von König und Dame ist die Rochade mit dem König nicht erlaubt.
- B.5 Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung gemäß Artikel 4 (Die Ausführung der Züge) nur dann fällen, wenn er von einem oder beiden Spielern dazu aufgefordert wird.
- B.6 Ein regelwidriger Zug ist beendet, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde. Der Gegner ist dann berechtigt zu reklamieren, dass sein Gegner einen regelwidrigen Zug beendet habe, bevor der Reklamierende seinen Zug ausgeführt hat. Nur nach einer solchen Reklamation darf der Schiedsrichter eine Entscheidung fällen. Wenn jedoch beide Könige im Schach stehen oder die Umwandlung eines Bauern nicht beendet wurde, muss der Schiedsrichter, wenn möglich, von sich aus eingreifen.
- B.7 Die Klappe gilt als gefallen, sobald einer der Spieler dies berechtigt reklamiert hat. Der Schiedsrichter hat es zu unterlassen, auf eine gefallene Klappe hinzuweisen.
- B.8 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beantragen, muss der reklamierende Spieler beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Eine erfolgreiche Reklamation ist nur möglich, wenn nach dem Anhalten der Uhren die Klappe des Reklamierenden noch oben und die Klappe des Gegners unten ist.
- B.9 Wenn beide Klappen gefallen sind, ist die Partie remis.

## **C. Blitzschach**

- C.1 Eine „Blitzpartie“ ist eine Partie, in welcher entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten pro Spieler ausgeführt werden müssen, oder in welcher die Summe der zur Verfügung stehenden Zeit + 60 mal eine zusätzliche Bedenkzeit weniger als 15 Minuten beträgt.
- C.2 Die Partie wird nach den Regeln für Schnellschach gemäß Anhang B ausgetragen, ausgenommen sie werden durch die folgenden Regeln für Blitzschach abgeändert. Die Artikel 10.2 und B.6 gelten nicht.
- C.3 Ein regelwidriger Zug ist beendet, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde. Der Gegner ist dann berechtigt, einen Gewinn zu reklamieren, bevor er einen Zug ausgeführt hat. Wenn der Gegner ein Matt durch keine mögliche Folge von regelgemäßen Zügen, auch nicht bei ungeschicktestem Gegenspiel, erreichen kann, dann ist der Spieler berechtigt ein Remis zu reklamieren bevor er einen Zug ausgeführt hat. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtet werden.

## **D. Regeln für die letzte Zeitkontrolle, wenn kein Schiedsrichter beim Wettkampf anwesend ist**

- D.1 Wenn Partien gemäß Artikel 10 gespielt werden, kann ein Spieler ein Remis reklamieren, wenn er weniger als zwei Minuten auf seiner Uhr übrig hat und seine Klappe noch nicht gefallen ist. Dadurch ist die Partie beendet.  
Er kann dies aus folgenden Gründen reklamieren:
- a. weil sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, und/oder
  - b. weil sein Gegner keine Versuche unternommen hat, mit normalen Mitteln zu gewinnen.
- Im Fall (a) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss diese überprüfen.
- Im Fall (b) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein auf dem letzten Stand befindliches Partieformular vorlegen. Der Gegner muss sowohl das Partieformular als auch die Schlussstellung bestätigen.
- Die Reklamation muss an einen Schiedsrichter weitergeleitet werden, dessen Entscheidung endgültig ist.

## **E. Die algebraische Notation**

Bei ihren eigenen Turnieren und Wettkämpfen anerkennt FIDE nur ein System für die Aufzeichnung der Züge, die algebraische Notation, und empfiehlt, diese einheitliche Schachnotation auch für Schachbücher und Zeitschriften zu verwenden. Partieformulare, welche ein anderes als das algebraische System verwenden, dürfen als Beweis in Angelegenheiten, bei denen üblicherweise das Partieformular eines Spielers benützt wird, nicht verwendet werden. Ein Schiedsrichter welcher bemerkt, dass ein Spieler ein anderes als das algebraische System verwendet, sollte den Spieler im Hinblick auf diese Forderung aufmerksam machen.

## Beschreibung der algebraischen Notation

- E.1 In der nachfolgenden Darstellung „Figur“ bedeutet jede Figur ausgenommen ein Bauer.
- E.2 Jede Figur wird durch den ersten Buchstaben ihres Namens, einen Großbuchstaben, bezeichnet. Beispiel: K=König, D=Dame, T=Turm, L=Läufer, S=Springer.
- E.3 Als ersten Buchstaben des Namens einer Figur darf jeder Spieler den ersten Buchstaben jenes Namens zu verwenden, welcher in seinem Land gebräuchlich ist. Beispiele: B=bishop (englisch für Läufer), F=fou (französisch für Läufer), L=loper (niederländisch für Läufer). In gedruckten Veröffentlichungen wird die Verwendung von Symbolen für die Figuren empfohlen.
- E.4 Bauern werden nicht durch den ersten Buchstaben ihres Namens bezeichnet, sondern sind an dem Fehlen eines solchen Buchstabens zu erkennen. Beispiele: e5, d4, a5.
- E.5 Die acht Linien (von links nach rechts für Weiß und von rechts nach links für Schwarz) werden durch kleine Buchstaben bezeichnet: a, b, c, d, e, f, g, und h.
- E.6 Die acht Reihen (von unten nach oben für Weiß und von oben nach unten für Schwarz) sind numeriert: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Daher stehen in der Anfangsstellung die weißen Figuren und Bauern auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen Figuren und Bauern auf der achten und siebten Reihe.
- E.7 Im Sinne der obigen Regeln ist jedes der 64 Felder stets durch eine eindeutige Kombination eines Buchstabens und einer Zahl benannt.

<b>8</b>	<b>a8</b>	<b>b8</b>	<b>c8</b>	<b>d8</b>	<b>e8</b>	<b>f8</b>	<b>g8</b>	<b>h8</b>
<b>7</b>	<b>a7</b>	<b>b7</b>	<b>c7</b>	<b>d7</b>	<b>e7</b>	<b>f7</b>	<b>g7</b>	<b>h7</b>
<b>6</b>	<b>a6</b>	<b>b6</b>	<b>c6</b>	<b>d6</b>	<b>e6</b>	<b>f6</b>	<b>g6</b>	<b>h6</b>
<b>5</b>	<b>a5</b>	<b>b5</b>	<b>c5</b>	<b>d5</b>	<b>e5</b>	<b>f5</b>	<b>g5</b>	<b>h5</b>
<b>4</b>	<b>a4</b>	<b>b4</b>	<b>c4</b>	<b>d4</b>	<b>e4</b>	<b>f4</b>	<b>g4</b>	<b>h4</b>
<b>3</b>	<b>a3</b>	<b>b3</b>	<b>c3</b>	<b>d3</b>	<b>e3</b>	<b>f3</b>	<b>g3</b>	<b>h3</b>
<b>2</b>	<b>a2</b>	<b>b2</b>	<b>c2</b>	<b>d2</b>	<b>e2</b>	<b>f2</b>	<b>g2</b>	<b>h2</b>
<b>1</b>	<b>a1</b>	<b>b1</b>	<b>c1</b>	<b>d1</b>	<b>e1</b>	<b>f1</b>	<b>g1</b>	<b>h1</b>
	<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>	<b>e</b>	<b>f</b>	<b>g</b>	<b>h</b>

- E.8 Jeder Zug einer Figur wird bezeichnet durch (a) den ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur und (b) das Ankunftsfield. Es wird kein Bindestrich zwischen (a) und (b) gemacht. Beispiele: Le5, Sf3, Td1.  
Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield bezeichnet. Beispiele: e5, d4, a5.
- E.9 Wenn eine Figur schlägt wird zwischen (a), dem ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur, und (b), dem Ankunftsfield, ein „x“ eingefügt. Beispiele: Lxe5, Sxf3, Txd1.

Wenn ein Bauer schlägt, muss die Ausgangslinie angegeben werden, danach ein „x“ und danach das Ankunftsfield. Beispiele: dxe5, gxf3, axb5. Im Falle eines „en passant“-Schlagens, ist das Ankunftsfield jenes, auf welchem der schlagende Bauer letztlich stehenbleibt, und „e.p.“ wird den Angaben angehängt. Beispiel: exd6 e.p..

E.10 Wenn zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die gezogene Figur folgendermaßen bezeichnet:

- (1) Wenn beide Figuren auf derselben Reihe stehen: durch (a) den ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur, (b) die Ausgangslinie und (c) das Ankunftsfield.
- (2) Wenn beide Figuren auf derselben Linie stehen: durch (a) den ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur, (b) die Reihe des Ausgangsfeldes und (c) das Ankunftsfield.
- (3) Wenn die Figuren auf unterschiedlichen Reihen und Linien stehen, ist die Variante (1) vorzuziehen. Im Falle eines Schlagens muss ein „x“ zwischen (b) und (c) eingefügt werden.

Beispiele:

- (1) Es stehen zwei Springer auf den Feldern g1 und e1, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder Sgf3 oder Sef3.
- (2) Es stehen zwei Springer auf den Feldern g5 und g1, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder S5f3 oder S1f3.
- (3) Es stehen zwei Springer auf den Feldern h2 und d4, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder Shf3 oder Sdf3.

Wenn auf dem Feld f3 geschlagen wird, dann sind die vorherigen Beispiele durch das Einfügen von „x“ abzuändern: (1) entweder Sgxf3 oder Sexf3, (2) entweder S5xf3 oder S1xf3, (3) entweder Shxf3 oder Sdxf3.

E.11 Wenn zwei Bauern dieselbe Figur oder denselben Bauern des Gegners schlagen können, wird der Bauernzug durch (a) den Buchstaben der Ausgangslinie, (b) ein „x“, (c) das Ankunftsfield bezeichnet. Beispiel: Wenn sich weiße Bauern auf den Feldern c4 und e4 befinden und ein schwarzer Bauer oder eine Figur auf dem Feld d5, dann ist die Angabe des weißen Zuges entweder cxd5 oder exd5.

E.12 Im Falle der Umwandlung eines Bauern wird der tatsächliche Bauernzug, unmittelbar gefolgt vom ersten Buchstaben der neuen Figur angegeben. Beispiele: d8D, f8S, b1L, g1T.

E.13 Ein Remisangebot muss durch „(=)“ angemerkt werden.

Die wichtigsten Abkürzungen

- |           |  |
|-----------|--|
| 0 - 0     | = Rochade mit dem Turm h1 oder dem Turm h8 (kurze Rochade) |
| 0 - 0 - 0 | = Rochade mit dem Turm a1 oder dem Turm a8 (lange Rochade) |
| x         | = schlagen   |
| +         | = Schach   |
| ++ oder # | = Schachmatt   |
| e.p.      | = schlagen „en passant“                                    |

Ein Partiebeispiel:

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 4. Ld2 0-0 5. e4 d5 6. exd5 exd5 7. cxd5 Lxc3 8. Lxc3 Sxd5 9. Sf3 b6 10. Db3 Sxc3 11. bxc3 c5 12. Le2 cxd4 13. Sxd4 Te8 14. 0-0 Sd7 15. a4 Sc5 16. Db4 Lb7 17. a5 (=) .... usw.

## F. Regeln für Partien gegen Blinde und Sehbehinderte

- F.1 Turnierleiter haben das Recht, die folgenden Regeln entsprechend den örtlichen Gegebenheiten anzupassen. Im Schach-Wettkampf zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern kann jeder Spieler die Verwendung von zwei Schachbrettern verlangen, der sehende Spieler benützt ein normales Schachbrett, der sehbehinderte Spieler benützt ein speziell angefertigtes Schachbrett. Dieses speziell angefertigte Schachbrett muss folgenden Bestimmungen entsprechen:
- a. mindestens 20 mal 20 Zentimeter groß;
  - b. die schwarzen Felder sind leicht erhöht;
  - c. eine Sicherungsöffnung ist in jedem Feld;
  - d. jede Figur ist mit einem Stift ausgestattet, der in die Sicherungsöffnung passt;
  - e. Staunton-Figuren, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet.

- F.2 Die folgende Bestimmungen regeln das Spiel:

- (1) Die Züge müssen deutlich angesagt, vom Gegner wiederholt und auf seinem Brett ausgeführt werden. Um die Ansagen so verständlich wie möglich zu machen wird die Verwendung folgender Bezeichnungen anstelle der entsprechenden Buchstaben vorgeschlagen, wobei algebraische Notation zu verwenden ist:

A - Anna  
B - Bella  
C - Cesar  
D - David  
E - Eva  
F - Felix  
G - Gustav  
H - Hector

Die Reihen von Weiß nach Schwarz erhalten die deutschen Zahlen:

1 - eins  
2 - zwei  
3 - drei  
4 - vier  
5 - fünf  
6 - sechs  
7 - sieben  
8 - acht

Die Rochade wird mit "Lange Rochade" und "Kurze Rochade" angesagt.

Die Figuren haben die Namen: Koenig, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.

Wenn ein Bauer umgewandelt wird muss der Spieler ansagen, welche Figur gewählt wurde.

- (2) Auf dem Brett des sehbehinderten Spielers wird ein Figur als "berührt" bezeichnet, wenn sie aus der Sicherungsöffnung herausgezogen wurde.

- (3) Ein Zug wird als "ausgeführt" bezeichnet, wenn:
- beim Schlagen die geschlagene Figur vom Brett des Spielers, der am Zug ist, genommen wurde;
  - eine Figur in eine andere Sicherungsöffnung gesteckt wurde;
  - der Zug angesagt wurde.
- Erst dann darf die Uhr des Gegners gestartet werden.  
Soweit die Punkte (2) und (3) betroffen sind gelten für sehende Spieler die normalen Schachregeln.
- (4) Eine speziell hergestellte Schachuhr ist für sehbehinderte Spieler zulässig. Sie soll folgende Besonderheiten aufweisen:
- Ein Ziffernblatt mit verstärkten Zeigern, jede fünfte Minute durch einen Punkt gekennzeichnet und jede 15. Minute durch zwei erhöhte Punkte.
  - Eine Klappe welche leicht gefühlt werden kann. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Klappe so angebracht ist, dass es dem Spieler möglich ist während der letzten fünf Minuten bis zur vollen Stunde den Minutenzeiger zu fühlen.
- (5) Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Blindenschrift oder normaler Schrift mitschreiben oder die Züge auf einem Tonbandgerät aufzeichnen.
- (6) Ein Versprecher bei der Ansage eines Zuges muss sofort, bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, berichtigt werden.
- (7) Wenn während der Partie unterschiedliche Stellungen auf den beiden Brettern entstehen müssen diese mit Unterstützung des Überwachers und unter Verwendung der Partiemitschrift beider Spieler berichtigt werden. Wenn die beiden Partiemitschriften übereinstimmen, muss der Spieler, der den richtigen Zug geschrieben, aber einen falschen Zug ausgeführt hat, seine Stellung berichtigen, damit diese mit der Partiemitschrift übereinstimmt.
- (8) Wenn solch ein Unterschied auftritt und die beiden Partiemitschriften sind unterschiedlich, dann werden die Züge zurückgespielt bis zu dem Punkt, wo die Aufzeichnungen übereinstimmen und der Überwacher muss die Uhren entsprechend berichtigen.
- (9) Der sehbehinderte Spieler hat das Recht, sich eines Assistenten zu bedienen, der eine oder alle der folgenden Rechte hat:
- Die Züge eines jeden Spielers am Brett des Gegners ausführen.
  - Die Züge beider Spieler ansagen.
  - Die Partie des sehbehinderten Spielers mitschreiben und die Uhr des Gegners in Gang setzen, (unter Beachtung der Bestimmung 3.c ).
  - Den sehbehinderten Spieler auf seinen Wunsch über die Anzahl der beendeten Züge und der von beiden Spielern verbrauchten Zeiten zu informieren.
  - Einen Gewinn reklamieren falls die zur Verfügung stehende Zeit überschritten wurde und den Überwacher informieren, wenn der sehende Spieler eine seiner Figuren berührt hat.
  - Die notwendigen Formalitäten im Falle einer Hängepartie übernehmen.

- (10) Wenn der sehbehinderte Spieler sich keines Assistenten bedient, dann kann der sehende Spieler einen solchen anfordern, der die Aufgaben gemäß Punkt 9(a) und (b) übernimmt.

## **G. Richtlinien für Simultanveranstaltungen**

© 07/2005