

FIDE

FIDE-SCHACHREGELN

Gültig ab 1. Juli 2005

Offizielle Übersetzung des Deutschen Schachbundes unter Mitwirkung des Österreichischen Schachbundes und des Schweizerischen Schachbundes.

Die FIDE-Schachregeln

Die FIDE Schachregeln gelten für das Spielen am Brett. Der englische Text ist die authentische Fassung der FIDE Schachregeln, angenommen vom 75. FIDE-Kongress, Calvia (Mallorca), Oktober 2004. Sie traten am 1. Juli 2005 in Kraft. 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 das Studium analoger Situationen, die von den Schachregeln erfasst werden, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen. Die Schachregeln setzen voraus, dass Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte dem Schiedsrichter seine Entscheidungsfreiheit nehmen und 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,
- c weder für Wettkämpfe, Meisterschaften oder Qualifikationsturniere der FIDE, noch für Titel- oder Wertungsturniere der FIDE gelten.

GRUNDSPIELREGELN

1 Wesen und Ziele des Schachspiels

- 1.1 Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die abwechselnd ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, «Schachbrett» genannt, ziehen. Der Spieler mit den weissen Figuren beginnt die Partie. Ein Spieler «ist am Zug», sobald

der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist.

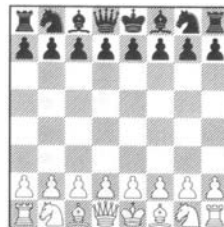
- 1.2 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so «anzugreifen», dass der Gegner keinen regelgemässen Zug zur Verfügung hat. Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König «mattgesetzt» und das Spiel gewonnen. Es ist nicht erlaubt, den eigenen König im Angriff stehen zu lassen, den eigenen König einem Angriff auszusetzen oder den König des Gegners zu schlagen. Der Gegner, dessen König mattgesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.
- 1.3 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen mehr möglich ist, ist das Spiel «remis» (unentschieden).

2 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett

- 2.1 Das Schachbrett besteht aus einem 8 x 8 Gitter von 64 gleich grossen Quadraten, die abwechselnd hell und dunkel sind (die «weissen» und die «schwarzen Felder»). Das Schachbrett wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass auf der Seite vor einem Spieler das rechte Eckfeld weiss ist.
- 2.2 Zu Beginn der Partie hat der eine Spieler 16 helle («weisse»), der andere 16 dunkle («schwarze») Figuren. Diese Figuren sind die folgenden:

- ein weisser König mit als ♔ gebräuchlichem Symbol
- eine weisse Dame mit als ♚ gebräuchlichem Symbol
- zwei weisse Türme mit als ♖ gebräuchlichem Symbol
- zwei weisse Läufer mit als ♘ gebräuchlichem Symbol
- zwei weisse Springer mit als ♞ gebräuchlichem Symbol
- acht weisse Bauern mit als ♟ gebräuchlichem Symbol
- ein schwarzer König mit als ♜ gebräuchlichem Symbol
- eine schwarze Dame mit als ♝ gebräuchlichem Symbol
- zwei schwarze Türme mit als ♞ gebräuchlichem Symbol
- mit zwei schwarze Läufer mit als ♞ gebräuchlichem Symbol
- zwei schwarze Springer mit als ♞ gebräuchlichem Symbol
- acht schwarze Bauern mit als ♟ gebräuchlichem Symbol

- 2.3 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist die folgende:

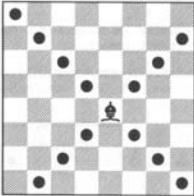


2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heissen «Linien», die acht waagerechten Zeilen von Feldern heissen «Reihen». Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, die sich jeweils an den Ecken berühren, heisst «Diagonale».

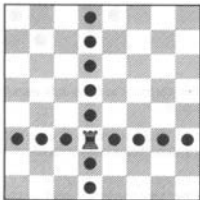
3 Die Gangart der Figuren

3.1 Es ist nicht gestattet, 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 sie auf jenem Feld gemäss 3.2 bis 3.8 schlagen könnte. Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zuge gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde.

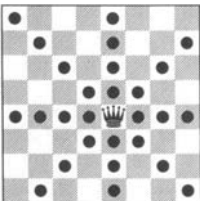
3.2 Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf welcher er steht.



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

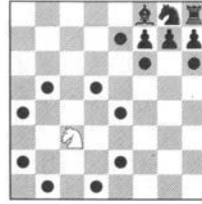


3.4 Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf welcher sie steht.

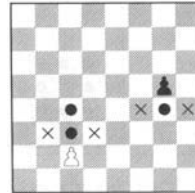


3.5 Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischenstehende Figuren hinwegziehen.

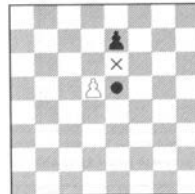
3.6 Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen mit diesem liegen.



3.7 **a** Der Bauer darf vorwärts auf das unbesetzte Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen oder **b** in seinem ersten Zug entweder wie unter a) beschrieben ziehen oder um zwei Felder entlang derselben Linie vorrücken, vorausgesetzt, dass beide Felder frei sind, oder **c** auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt.



d Ein Bauer, der ein Feld angreift, das von einem gegnerischen Bauern überschritten worden ist, der von seinem Ursprungsfeld aus in einem Zug um zwei Felder vorgerückt ist, 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 «Schlagen en passant» genannt.

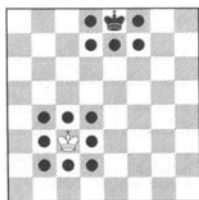


e Sobald ein Bauer diejenige Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, muss er als Teil desselben Zuges gegen eine neue Dame, einen neuen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe ausgetauscht werden. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird «Um-

wandlung» genannt, und die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

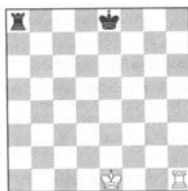
3.8 a Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen:

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

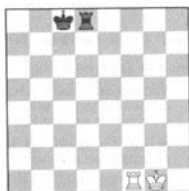


oder

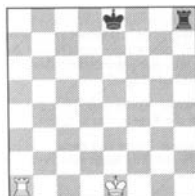
ii er «rochiert». Die «Rochade» ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turmes auf der gleichen Reihe. Sie gilt als ein Zug und wird folgendermassen ausgeführt: Der König wird von seinem Ursprungsfeld um zwei Felder in Richtung des Turmes hin versetzt, dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.



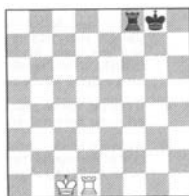
Vor weisser kleiner Rochade
Vor schwarzer grosser Rochade



Nach weisser kleiner Rochade
Nach schwarzer grosser Rochade



Vor weisser grosser Rochade
Vor schwarzer kleiner Rochade



Nach weisser grosser Rochade
Nach schwarzer kleiner Rochade

1 Das Recht zu rochieren ist verloren:

- a wenn der König bereits gezogen hat, oder
- b mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

2 Die Rochade ist vorübergehend verhindert,

- a wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird,
- 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 selbst nicht ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden.

Keine Figur darf einen Zug machen, welcher entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.

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 (zum Beispiel durch die Ankündigung «j'adoube» oder «ich korrigiere»), darf der Spieler, der am Zuge ist, eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken.

4.3 Berührt der Spieler, der am Zuge ist, den Fall von 4.2 ausgenommen, absichtlich auf dem Schachbrett

a eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann, oder

b eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann, oder

c je eine Figur beider Farben, muss er die gegnerische Figur mit seiner Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Falls nicht eindeutig feststeht, ob die eigene Figur oder die gegnerische zuerst berührt worden ist, gilt die eigene als die zuerst berührte Figur.

4.4 a Wenn ein Spieler absichtlich seinen König und einen Turm berührt, muss er auf dieser Seite rochieren, falls die Regeln dies zulassen.

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 wird durch 4.3.a geregelt.

c Wenn ein Spieler, in der Absicht zu rochieren, seinen König oder König und Turm zugleich berührt, die Rochade aber auf dieser Seite regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemässen Königszug ausführen, der auch in der Rochade zur anderen Seite bestehen kann. Falls der König keinen regelgemässen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemässen Zug ausführen.

d Wenn ein Spieler einen Bauern umwandelt, ist die Auswahl der Figur endgültig, sobald 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 Sobald in einem regelgemässen Zug oder 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 ausgeführt, sobald alle notwendigen Anforderungen von Artikel 3 erfüllt worden sind
- a** im Fall des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese loslässt.
- b** im Fall der Rochade, sobald der Spieler den Turm auf dem Feld loslässt, welches der König vorher überquerte. Wenn der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf keinen anderen Zug ausführen, als die Rochade auf dieser Seite, vorausgesetzt, diese ist regelgemäss.
- c** im Fall der Bauernumwandlung, sobald der Bauer vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat. Wenn der Spieler den Bauern, der das Umwandlungsfeld erreicht, loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf den Bauern nicht mehr auf ein anderes Feld ziehen.
- 4.7 Ein Spieler verliert das Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4.3 oder 4.4 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt.

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, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, regelgemäss war.
- b** Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgabe. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 5.2 **a** Die Partie ist «remis» (unentschieden), wenn der Spieler, der am Zuge ist, keinen regelgemässen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heisst «Mattstellung». Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, regelgemäss war.
- b** Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge von regelgemässen Zügen mattsetzen kann. Eine solche Stellung heisst «tote Stellung». Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug,

der die Stellung herbeigeführt hat, regelgemäss war.

- c** Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft. Damit ist die Partie sofort beendet (siehe Artikel 9.1).
- d** Die Partie darf remis gegeben werden, falls irgendeine identische Stellung mindestens zum dritten Mal auf dem Schachbrett entstanden ist oder sogleich entstehen wird (siehe 9.2).
- e** Die Partie darf remis gegeben werden, falls mindestens die letzten 50 aufeinander folgenden Züge von jedem Spieler gemacht worden sind, ohne dass irgendein Bauer gezogen oder irgendeine Figur geschlagen wurde (siehe 9.3).

REGELN FÜR DEN SCHACHSPORT

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 laufen kann. «Uhr» bedeutet in den Schachregeln jeweils eine der beiden Zeitanzeigen.
Das Fallen des «Fallblättchens» bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.
- 6.2 **a** Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode ausführen, und/oder es darf ihm pro Zug eine zusätzliche Bedenzeit zugeteilt werden. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.
- b** Die Zeit, die ein Spieler in einer Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet, ausser im Aufschub-Modus.
Im Aufschub-Modus erhalten beide Spieler eine Hauptbedenzeit. Ausserdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenzeit, der verbraucht worden ist.
- 6.3 Jede Zeitanzeige hat ein «Fallblättchen». Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.2.a) überprüft werden.
- 6.4 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo die Schachuhr zu stehen kommt.
- 6.5 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weissen Figuren in Gang gesetzt.

- 6.6 Falls zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weissen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.7 Jeder Spieler, der mehr als eine Stunde nach dem angesetzten Spielbeginn am Schachbrett eintrifft, verliert die Partie, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.8 **a** Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die seines Gegners in Gang. Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr anzuhalten. Sein Zug gilt als nicht vollständig abgeschlossen, solange er das nicht getan hat, es sei denn, der ausgeführte Zug hat die Partie beendet (siehe 5.1 und 5.2).
Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Anhalten der eigenen und dem Ingangsetzen der gegnerischen Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.
- b** Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand anhalten, mit der er seinen Zug gemacht hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über dem Knopf zu behalten.
- c** Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzu-hauen, sie hochzuheben oder umzuwerfen. Unangemessenes Umgehen mit der Uhr wird gemäss Artikel 13.4 bestraft.
- d** Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der vom Schiedsrichter genehmigt werden muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst.
- 6.9 Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.
- 6.10 Ausser in den Fällen, die durch die Artikel 5.1 oder einen der Artikel 5.2 a), b) oder c) erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch eine beliebige Folge von regelgemässen Zügen, selbst bei ungeschicktestem Gegenspiel, matt zu setzen.
- 6.11 Jede Anzeige auf den Uhren ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss er-

setzt werden. Der Schiedsrichter ersetzt die Uhr und bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.

- 6.12 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst,
a wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode ausser der letzten geschieht
b ist die Partie remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in welcher alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.
- 6.13 **a** Wenn die Partie unterbrochen werden muss, werden die Uhren vom Schiedsrichter angehalten.
b Ein Spieler darf die Uhren nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.
c In beiden Fällen entscheidet der Schiedsrichter, wann die Partie wieder aufgenommen werden muss.
d Wenn ein Spieler die Uhren anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es offensichtlich keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Uhren anzuhalten, wird er gemäss Artikel 13.4 bestraft.
- 6.14 Wenn die Figuren infolge eines Regelverstosses oder aus anderen Gründen in eine vorangegangene Stellung zurückversetzt werden müssen, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Uhren zu stellen sind. Er berichtigt auch, falls nötig, den Zügzähler der Uhr.
- 6.15 Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der gespielten Züge zeigen, sowie die Uhren, die auch die Zügezähl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt. Jedoch darf ein Spieler einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.

7 Regelverstösse

- 7.1 **a** Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.
b Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass der einzige Fehler darin besteht, dass das Brett nicht gemäss Artikel 2.1 ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden.
- 7.2 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird sie fortgesetzt, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.

7.3 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen. Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Uhren an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe. Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.

7.4 **a** Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug, unter Einschluss einer nicht den Regeln entsprechenden Bauernumwandlung oder dem Schlagen des gegnerischen Königs, vollständig 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 Uhren werden gemäss Artikel 6.14 gestellt. Artikel 4.3 wird auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

b Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.4a erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für die ersten beiden regelwidrigen Züge eines Spielers je zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem dritten regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen für verloren.

7.5 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass Figuren von ihren Feldern verschoben worden sind, 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 Uhren werden gemäss Artikel 6.14 gestellt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

8 Die Aufzeichnung der Züge

8.1 Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise aufzuzeichnen, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang E), auf dem für das Turnier vorgeschriebenen «Partieformular». Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, es sei denn, der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3.

Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufzeichnet. Er muss seinen eigenen vorangegangenen Zug aufzeichnen, bevor er einen neuen macht. Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular aufzeichnen (Anhang E13).

Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuzeichnen, kann er einen für den Schiedsrichter akzeptablen Assistenten einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst.

8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden können.

8.3 Die Partieformulare sind Eigentum des Turnierveranstalters.

8.4 Wenn ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat, ist er nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1 zu erfüllen. Dies gilt nicht, wenn er pro Zug mindestens 30 zusätzliche Sekunden zu seiner Bedenkzeit hinzugefügt bekommt. Nachdem ein Fallblättchen gefallen ist, muss der Spieler seine Aufzeichnungen sofort, vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett, vollständig nachtragen.

8.5 **a** Wenn gemäss Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreiben muss, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter, unmittelbar nachdem eines der Fallblättchen gefallen ist, die Uhren an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.

b Wenn nur einer der Spieler gemäss Artikel 8.4 nicht verpflichtet ist, mitschreiben, muss er, sobald ein Fallblättchen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt, dass der Spieler am Zuge ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben, bevor er zieht.

c Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten rekonstruieren. Dieser zeichnet als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Uhrzeiten und die Zahl der ausgeführten Züge auf, falls diese Angaben erhältlich sind.

8.6 Wenn die Partieformulare nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden können und somit nicht zeigen können, ob ein Spieler die Bedenkzeit vor Ausführung der verlangten Zahl von Zügen überschritten hat, gilt der nächste Zug als der erste für die folgende Zeitperiode, ausser in dem Fall, dass nachweisbar mehr Züge gespielt worden sind.

8.7 Nach Ende der Partie unterzeichnen beide Spieler beide Partieformulare mit dem darauf notierten Partieresultat. Dieses Resultat bleibt gültig, auch

wenn es falsch eingetragen worden ist, ausser der Schiedsrichter entscheidet anders.

9 Das Remis (die unentschiedene Partie)

9.1 a Ein Spieler, der remis anbieten möchte, tut dies, nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr angehalten und die seines Gegners in Gang gesetzt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, aber Artikel 12.6 muss berücksichtigt werden. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis es der Gegner annimmt, mündlich ablehnt, ablehnt durch Berühren einer Figur in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, oder die Partie auf andere Weise beendet wird.

b Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol (siehe Anhang E13) auf dem Partieformular notiert.

c Ein Antrag auf remis gemäss Artikel 9.2, 9.3 oder 10.2 gilt als Remisangebot.

9.2 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, wenn dieselbe Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung)

a sogleich entstehen wird, falls er als erstes seinen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder

b soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.

Stellungen unter *a* und *b* gelten als gleich, wenn der gleiche Spieler am Zuge ist, Figuren der gleichen 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, nicht mehr auf diese Weise geschlagen werden kann, oder wenn sich das Recht zu rochieren vorübergehend oder endgültig geändert hat.

9.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, falls

a er einen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge habe, dass dann die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers gemacht worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder

b die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.

9.4 Wenn ein Spieler einen Zug macht, ohne gemäss Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht zu haben, verliert er für diesen Zug das Recht dazu.

9.5 Wenn ein Spieler gemäss Art. 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, muss er sofort beide Uhren anhalten. Er ist nicht berechtigt seinen Antrag zurückzuziehen.

a Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis.

b Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter drei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Ausserdem zieht der Schiedsrichter dem Antragsteller, falls dieser noch mehr als zwei Minuten auf seiner Uhr hat, die Hälfte seiner Restbedenkzeit, höchstens aber drei Minuten, ab. Falls der Antragsteller weniger als zwei Minuten, aber mehr als eine übrig hat, wird seine Restbedenkzeit auf eine Minute gestellt. Falls der Antragsteller weniger als eine Minute übrig hat, nimmt der Schiedsrichter keine Änderung an seiner Uhr vor. Dann wird die Partie fortgesetzt und der angekündigte Zug muss ausgeführt werden.

9.6 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine erdenkliche Folge von regelgemässen Zügen, selbst bei ungeschicktestem Spiel, erreichbar ist. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, der Zug, der diese Stellung herbeiführte, war regelgemäss.

10 Endspurtphase

10.1 Die «Endspurtphase» ist die Phase in einer Partie, in welcher alle (verbleibenden) Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.

10.2 Wenn der Spieler, der am Zuge ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er, bevor sein Fallblättchen gefallen ist, remis beantragen. Er muss die Uhren anhalten und den Schiedsrichter herbeirufen.

a Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass der Gegner keine Anstrengungen unternehme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder dass die Partie mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen sei, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.

b Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Später während der Partie oder nachdem ein Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er

muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Endstellung mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen ist oder der Gegner keine genügenden Anstrengungen unternimmt, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.

c Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.

d Die Entscheidung des Schiedsrichters in Bezug auf 10.2. a, b und c ist endgültig.

11 Spielergebnisse

- 11.1 Ausser nach anderslautender Vorankündigung gilt, dass ein Spieler,
- der seine Partie gewinnt oder kampfflos gewinnt, einen Punkt (1) erzielt,
 - der seine Partie verliert oder kampfflos verliert, keinen Punkt (0) erzielt,
 - der seine Partie mit remis beendet, einen halben Punkt (½) erzielt.

12 Das Verhalten der Spieler

- 12.1 Ein Schachspieler unternimmt nichts, was dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.
- 12.2 a Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, sich irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zunutze zu machen oder auf einem anderen Schachbrett zu analysieren.
- b Das Mitbringen von Mobiltelefonen oder anderen elektronischen Kommunikationsmitteln, die nicht vom Schiedsrichter genehmigt wurden, in das Turnierareal ist streng verboten. Falls das Mobiltelefon eines Spielers während der Partie im Turnierareal läutet, hat der Spieler die Partie verloren. Das Ergebnis des Gegners legt der Schiedsrichter fest.
- 12.3 Das Partieformular dient ausschliesslich der Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag in Zusammenhang stehenden Umstände sowie anderer bedeutsamer Daten.
- 12.4 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.
- 12.5 Es ist den Spielern nicht gestattet, das Turnierareal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Das Turnierareal ist begrenzt auf den Spielbereich, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie auf weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.
Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielbereich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.
- 12.6 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch un-

gerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von remis.

- 12.7 Ein Verstoss gegen irgendeinen Teil der Artikel 12.1 bis 12.6 wird gemäss Artikel 13.4 bestraft.
- 12.8 Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktzahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.
- 12.9 Wenn sich beide Spieler gemäss Artikel 12.8 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.

13 Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)

- 13.1 Der Schiedsrichter achtet auf striktes Einhalten der Schachregeln.
- 13.2 Der Schiedsrichter handelt im besten Interesse des Wettkampfes. Er soll dafür sorgen, dass durchgehend gute Spielbedingungen herrschen und dass die Spieler nicht gestört werden. Er beaufsichtigt den Ablauf des Wettkampfes.
- 13.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.
- 13.4 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:
- a eine Verwarnung,
 - b das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
 - c das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
 - d den Verlust der Partie,
 - e eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Partei,
 - f eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,
 - g den Ausschluss vom Turnier.
- 13.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem der Spieler oder auch beiden zusätzliche Bedenkzeit gewähren.
- 13.6 Der Schiedsrichter darf nicht in eine Partie eingreifen, ausser in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der gespielten Züge nicht bekannt, ausser in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens ein Fallblättchen gefallen ist. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt oder dass der Spieler die Uhr nicht betätigt hat.
- 13.7 a Zuschauer und Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Falls nötig, darf der Schiedsrichter die Störer aus dem Turnierareal weisen.

b Der Gebrauch eines Mobiltelefons ist für Jedermann im Turnierareal und in jedem vom Schiedsrichter bestimmten Bereich verboten.

14 Die FIDE

14 Angeschlossene Föderationen können die FIDE in Fragen zu den Schachregeln um offizielle Entscheidungen ersuchen.

ANHANG

A Hängepartien (abgebrochene Partien)

A1 **a** Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, fordert der Schiedsrichter den Spieler, der am Zuge ist, dazu auf, seinen Zug «abzugeben». Der Spieler muss seinen Zug in unzweideutiger Schreibweise auf sein Partieformular schreiben, dieses und das seines Gegners in einen Umschlag legen 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 Abgabezug zu ändern. Ein Spieler, der nach der Aufforderung durch den Schiedsrichter, seinen Zug abzugeben, auf dem Schachbrett einen Zug ausführt, muss diesen Zug als seinen Abgabezug auf sein Partieformular schreiben.

b Wenn ein Spieler, der am Zuge ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemässe Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe, und seine verbleibende Restbedenkzeit wird entsprechend notiert.

A2 Folgende Angaben gehören auf den Umschlag:

a die Namen der Spieler,

b die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug,

c die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,

d der Name des Spielers, der den Zug abgegeben hat,

e die Nummer des abgegebenen Zuges,

f ein Remisangebot, falls es noch gültig ist,

g Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.

A3 Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.

A4 Wenn ein Spieler remis anbietet, nachdem sein Gegner seinen Zug abgegeben hat, bleibt das Angebot gültig, bis der Gegner es gemäss Artikel 9.1 angenommen oder abgelehnt hat.

A5 Vor Wiederaufnahme der Partie wird die Stellung unmittelbar vor dem Abgabezug auf dem Schach-

brett aufgebaut und die Uhren werden auf die Zeiten gestellt, die jeder Spieler bis zum Partieabbruch verbraucht hatte.

A6 Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, dass er aufgeben, ist die Partie beendet.

A7 Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist.

A8 Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 6.10 und 9.6 erfasst werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen Aufzeichnung seines Abgabezuges

a mehrdeutig ist, oder

b auf eine Art notiert ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen lässt, oder

c regelwidrig ist.

A9 Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren:

a Falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt.

b Falls der Spieler, der 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. Dann wird der Umschlag geöffnet und der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt.

c Falls der Spieler, der den Zug abgegeben hatte, nicht anwesend ist, hat sein Gegner das recht, seinen Antwortzug, statt ihn auf normale Weise auszuführen, auf seinem Partieformular aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschliessen, seine Uhr anzuhalten und die des abwesenden Spielers in Gang zu setzen. In diesem Fall wird der Umschlag dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen des bis dahin abwesenden Spielers geöffnet.

A10 Ein Spieler verliert die Partie, wenn er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie mit mehr als einer Stunde Verspätung am Schachbrett erscheint (es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.). Ist jedoch der Spieler, der den Zug abgegeben hat, der Zuspätkommende, so ist der Partieausgang anders, falls:

a der abwesende Spieler die Partie dadurch gewonnen hat, dass der Abgabezug matt setzt, oder

b der abwesende Spieler dadurch ein Remis verursacht hat, dass der Abgabezug patt setzt oder

eine der Stellungen, die in Artikel 9.6 beschrieben sind, herbeiführt, oder

c der am Schachbrett anwesende Spieler die Partie gemäss Artikel 6.10 verloren hat.

A11 a Wenn der Umschlag mit dem Abgabebzug abhanden gekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden sind, fortgesetzt. Kann die von jedem Spieler verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, stellt der Schiedsrichter die Uhren ein. Der Spieler, der den Abgabebzug gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem er aussagt, er habe ihn abgegeben.

b Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit wiederherzustellen, ist die Partie ungültig und es muss eine neue Partie gespielt werden.

A12 Wenn bei der Wiederaufnahme der Partie einer der Spieler vor Ausführung seines ersten Zuges darauf hinweist, dass die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren falsch eingestellt worden sei, muss der Fehler berichtigt werden. Wird der Fehler nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, es sei denn, der Schiedsrichter erachtet die Folgen als zu schwerwiegend.

A13 Massgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmepartie ist die Uhr des Schiedsrichters. Die Uhrzeiten für den Beginn und für den Schluss werden im Voraus bekannt gegeben.

B Schnellschach

B1 Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit zwischen 15 und 60 Minuten gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge zwischen 15 und 60 Minuten beträgt.

B2 Es gelten die FIDE-Schachregeln, es sei denn, sie werden durch die folgenden Schnellschachregeln ausser Kraft gesetzt.

B3 Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.

B4 Sobald jeder Spieler drei Züge vollständig abgeschlossen hat, kann eine falsche Figurenaufstellung, Brettausrichtung oder Uhrzeigerstellung nicht mehr beanstandet werden.

Falls König und Dame vertauscht worden sind und danach dort belassen worden sind, darf mit diesem König nicht mehr rochiert werden.

B5 Der Schiedsrichter fällt eine Entscheidung gemäss Artikel 4 (Die Ausführung der Züge) nur auf Ersuchen durch einen oder beide Spieler.

B6 Sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, ist ein regelwidriger Zug abgeschlossen. Der

Gegner darf dann reklamieren, dass der Spieler einen regelwidrigen Zug gemacht hat, bevor der Reklamierende seinen Zug ausgeführt hat. Nur nach einer derartigen Reklamation darf der Schiedsrichter eingreifen. Wenn allerdings beide Könige im Schach stehen oder eine Bauernumwandlung nicht abgeschlossen wurde, greift der Schiedsrichter nach Möglichkeit ein.

B7 Das Fallblättchen gilt als gefallen, sobald einer der Spieler mit Recht darauf hingewiesen hat. Der Schiedsrichter unterlässt es, das Fallen eines Blättchens anzuzeigen.

B8 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Uhren das Fallblättchen des Antragstellers noch oben und das seines Gegners gefallen ist.

B9 Falls beide Fallblättchen gefallen sind, ist die Partie remis.

C Blitzschach

C1 Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge weniger als 15 Minuten beträgt.

C2 Es gelten die Schnellschachregeln gemäss Anhang B, es sei denn, sie werden durch die folgenden Blitzschachregeln ausser Kraft gesetzt werden. Die Artikel 10.2 und B6 gelten nicht.

C3 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt worden ist. Daraufhin, bevor er selbst einen Zug ausgeführt hat, ist der Gegner berechtigt, den Gewinn zu beanspruchen. Wenn der Gegner den König des Spielers mit keiner erdenklichen Folge von regelgemässen Zügen, bei ungeschicktestem Gegenspiel, mattsetzen kann, ist der Reklamierende berechtigt, bevor er seinen eigenen Zug ausführt, ein Remis zu beanspruchen. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtet werden.

D Endspurtphase ohne Anwesenheit eines Schiedsrichters

D1 Wenn Partien gemäss Artikel 10 gespielt werden, kann ein Spieler zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, remis beantragen. Dies beendet die Partie. Er hat die Möglichkeit, seinen Antrag darauf zu begründen, dass a sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen könne, oder

b sein Gegner keine Versuche unternommen habe, mit normalen Mitteln zu gewinnen.
 Im Fall *a* muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen.
 Im Fall *b* muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein komplett ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partiaufzeichnung als auch die Schlussstellung. Der Antrag wird einem Schiedsrichter übergeben, dessen Entscheidung endgültig ist.

E Algebraische Notation

Bei ihren eigenen Turnieren und Wettkämpfen erkennt die FIDE nur ein einziges System für die Aufzeichnung der Züge, das algebraische, an und empfiehlt, diese einheitliche Schachnotation auch für Schachbücher und Zeitschriften zu verwenden. Partieformulare, welche ein anderes als das algebraische System verwenden, dürfen in Fällen, in denen üblicherweise das Partieformular eines Spielers benutzt wird, nicht als Beweismittel verwendet werden. Wenn ein Schiedsrichter bemerkt, dass ein Spieler ein anderes als das algebraische System verwendet, soll er ihn warnend auf diese Anforderung aufmerksam machen.

E Beschreibung des Algebraischen Systems

EI In dieser Beschreibung bedeutet «Figur» jede Figur ausser dem Bauern.

E2 Jede Figur wird mit dem grossgeschriebenen Anfangsbuchstaben ihres Namens abgekürzt.

Beispiele:

K = König, D = Dame, T = Turm, L = Läufer und S = Springer

E3 Jeder Spieler hat das Recht, den Anfangsbuchstaben des Figurennamens, der in seiner Landessprache üblich ist, zu verwenden.

Beispiele:

Deutsch:	französisch:	italienisch	englisch:
K = König	R = Roi	R = Re	K = King
D = Dame	D = Dame	D = Donna	Q = Queen
T = Turm	T = Tour	T = Torre	R = Rook
L = Läufer	F = Fou	A = Alfiere	B = Bishop
S = Springer (Bauer)	C = Cavalier (Pion)	C = Cavallo (Pedone)	N = kNight (Pawn)

Für gedruckte Veröffentlichungen wird der Gebrauch von Symbolen anstelle der Figurennamen empfohlen.

E4 Bauern werden nicht mit ihrem Anfangsbuchstaben angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen.

Beispiele: e4, d4, a5.

E5 Die acht Linien (für Weiss von links nach rechts, für Schwarz von rechts nach links) werden mit den kleingeschriebenen Buchstaben a, b, c, d, e, f, g und h angegeben.

E6 Die acht Reihen (für Weiss von unten nach oben, für Schwarz von oben nach unten) werden nummeriert mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Infolgedessen stehen in der Anfangsstellung die weissen Figuren auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen auf der achten und siebenten Reihe (siehe Artikel 2.3).

E7 Jedes Feld wird angegeben mit

- 1 dem Buchstaben der Linie und
- 2 der Zahl der Reihe.

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

E8 Jeder Zug einer Figur wird angegeben mit **a** dem Anfangsbuchstaben ihres Namens und **b** dem Ankunftsfield.

Zwischen *a* und *b* steht kein Bindestrich.

Beispiele: Le5, Sf3, Td1.

Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield angegeben.

Beispiele: e5, d4, a5.

E9 Wenn eine Figur schlägt, wird ein «x» zwischen *a* dem Anfangsbuchstaben ihres Namens und *b* dem Ankunftsfield eingefügt.

Beispiele: Lxe5, Sxf3, Txd1.

Wenn ein Bauer schlägt, muss nicht nur das Ankunftsfield, sondern auch die Herkunftsline, gefolgt von einem «x», angegeben werden.

Beispiele: dxex5, gxf3, axb5.

Im Falle eines Schlagens en passant wird als Ankunftsfield das Feld genommen, auf welchem der schlagende Bauer am Ende steht, und «e.p.» wird der Aufzeichnung angefügt.

Beispiel: exd6 e.p..

E10 Falls zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die Figur, die gezogen wird, wie folgt angegeben:

1 falls beide Figuren auf derselben Reihe stehen,

- a** mit dem Anfangsbuchstaben ihres Namens,
- b** der Herkunftsline und
- c** dem Ankunftsfield,

2 Falls beide Figuren auf derselben Linie stehen, mit

- a** dem Anfangsbuchstaben ihres Namens,
- b** der Herkunftsreihe und
- c** dem Ankunftsfield.

3 Falls die beiden Figuren auf verschiedenen Reihen und verschiedenen Linien stehen, wird Methode 1 bevorzugt.

Beim Schlagen muss ein «x» zwischen *b* und *c* eingefügt werden.

Beispiele:

- 1 auf g1 und e1 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3:
entweder Sgf3 oder Sef3, je nachdem.
- 2 auf g5 und g1 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3:
entweder S5f3 oder S1f3, je nachdem
- 3 auf h2 und d4 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3:
entweder Shf3 oder Sdf3, je nachdem.

Falls in den vorangegangenen Beispielen der Springer auf f3 schlägt, wird ein «x» eingefügt:

- 1 entweder Sgxf3 oder Sefx3,
- 2 entweder S5xf3 oder Slxf3,
- 3 entweder Shxf3 oder Sdxf3, je nachdem.

- E11 Wenn zwei Bauern dieselbe gegnerische Figur oder denselben gegnerischen Bauern schlagen können, wird der gezogene Bauer durch
a den Buchstaben der Ausgangsreihe,
b einem x und
c dem Ankunftsfield beschrieben.

Beispiel: Falls weisse Bauern auf den Feldern c4 und e4 und ein schwarzer Bauer oder eine schwarze Figur auf dem Feld d5 stehen, ist die Notation für den weissen Zug entweder cxd5 oder exd5.

- E12 Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt vom Anfangsbuchstaben der neuen Figur.
Beispiele: d8 D, f8S, b1 L, g1 T.

- E13 Ein Remisangebot wird mit (=) notiert.
Wichtige Abkürzungen:
0-0 = Rochade mit Th1 oder Th8 (kleine oder kurze Rochade)
0-0-0 = Rochade mit Tal oder Tab (grosse oder lange Rochade)
x = schlägt
+ = Schachgebot
++ / # = Schachmatt
e.p. = (schlägt) en passant
Musterpartie:
1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5 Sf4 5.Dxd4 d5 6.exd6 e.p. Sxd6 7.Lg5 Sc6 8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kbl (=)

F Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern

- F1 Die Veranstalter haben das Recht, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten (gesetzlich blinden) Spielern kann jeder der beiden Spieler die Benutzung von zwei Schachbrettern verlangen. Der sehende Spieler benutzt ein normales Schachbrett, der sehbehinderte Spieler ein speziell gefertigtes. Das speziell gefertigte soll den folgenden Bestimmungen entsprechen:

- a** Mindestgrösse 20 x 20 Zentimeter
- b** die schwarzen Felder sind erhaben
- c** eine Sicherungsöffnung in jedem Feld
- d** jede Figur hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen passt
- e** Figuren im Stauntonformat, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet

F2 Es gelten die folgenden Regeln:

- 1 Die Züge müssen deutlich angesagt werden, vom Gegner wiederholt und von ihm auf seinem Schachbrett ausgeführt werden. Wenn ein Bauer umgewandelt wird, muss der Spieler ansagen, welche Figur er wählt. Um die Ansage so deutlich wie möglich zu machen, wird der Gebrauch folgender Namen statt algebraischer Buchstaben vorgeschlagen:

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

Die Reihen von Weiss nach Schwarz werden mit den deutschen Nummern bezeichnet:

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

Die Rochade wird mit den deutschen Bezeichnungen «Lange Rochade» und «Kurze Rochade» angesagt. Die Figuren tragen folgende Namen: König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.

- 2 Auf dem Schachbrett des sehbehinderten Spielers zählt eine Figur als «berührt», wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.

- 3 Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn:
a bei einem Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielers genommen worden ist, der zum Zuge kommt.

b eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde,
c der Zug angesagt wurde.

Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.

Für die Punkte 2 und 3 gelten für den sehenden Spieler die normalen Schachregeln.

- 4 Eine Spezialuhr für den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie hat die folgenden Eigenschaften:

a Ein Zifferblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhabenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhabenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten.

b Ein Fallblättchen, das leicht ertastet werden kann. Es ist darauf zu achten, dass das Fallblättchen so angeordnet ist, dass der Spieler den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der Stunde ertasten kann.

- 5 Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Braille oder Langschrift notieren oder ein Bandgerät benutzen.

- 6 Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muss sofort berichtet werden, und zwar bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wird.
- 7 Falls während des Spiels auf den beiden Schachbrettern unterschiedliche Stellungen festgestellt werden, müssen sie unter Mithilfe des Schiedsrichters und unter Benutzung der Aufzeichnungen beider Spieler berichtet werden. Wenn beide Aufzeichnungen übereinstimmen, muss der Spieler, der den richtigen Zug aufgeschrieben, aber den falschen ausgeführt hat, seine Brettstellung entsprechend den Aufzeichnungen berichtigen.
- 8 Wenn unterschiedliche Stellungen festgestellt werden und die Mitschriften nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mitschriften übereinstimmen. Der Schiedsrichter berichtet die Stellung der Uhren entsprechend.
- 9 Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützen lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:
- a die Züge beider Spieler auf dem Brett des Gegners auszuführen,
 - b die Züge beider Spieler anzusagen,

- c die Mitschrift für den sehbehinderten Spieler durchzuführen und die Uhr seines Gegners in Gang zu setzen (unter Beachtung von 3.c),
- d den sehbehinderten Spieler nur auf dessen Verlangen über die Zügezahl und den Zeitverbrauch beider Spieler zu informieren,
- e den Sieg bei Zeitüberschreitung zu beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler zu informieren, die Formalien bei einem Spielabbruch vorzunehmen.

Wenn der sehbehinderte Spieler keinen Assistenten hat, darf der sehende Spieler einen Assistenten einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt 9.a und b übernimmt.

Herausgegeben von der Schiedsrichterkommission des Deutschen Schachbundes e.V. Bei der Übersetzung der Regeln haben mitgewirkt: Albert Baumberger SSB (Schweizerischer Schachbund), Klaus Deventer DSB, Dr. Dirk Hauschildt DSB, Jürgen Kohlstädt DSB, Rolf Mäser SSB (Schweizerischer Schachbund), Susanne Nuguid DSB, Werner Stubenvoll ÖSB (Österreichischer Schachbund).

Letzte Änderung am 9. Oktober 2005

ERGÄNZENDE AUSFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN DES SSB ZUM ARTIKEL 12.2b

Für alle vom SSB organisierten Anlässe (SMM, SGM, SEM, Bundesturnier, Coupe Suisse, Team-Cup, Blitzmeisterschaft, Rapidmeisterschaft, U12/U14-Meisterschaft, Mädchenmeisterschaft) hat der SSB-Zentralvorstand im Juli 2005 beschlossen: → **Der Organisator/Turnierleiter/Mannschaftsleiter ist nicht verpflichtet, die Teilnehmer auf elektronische Geräte zu untersuchen. Handys dürfen in den Spielsaal mitgenommen werden, müssen aber ausgeschaltet oder auf stumm geschaltet sein. Das Handy darf nicht auf den Tisch neben das Schachbrett gelegt werden. Beim Klingeln des Handys (Ton) verliert der fehlbare Spieler die Partie sofort. Während der Partie dürfen keine Anrufe – auch keine lautlosen – entgegen genommen werden. Ein Rückruf ist ohne Erlaubnis des Schiedsrichters nicht gestattet.**