

FIDE Regeln Änderungen ab 1.7.2005

1.2 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so „anzugreifen“, dass dem Gegner kein erlaubter Zug möglich ist, welcher das „Schlagen“ des Königs im folgenden Zug vermeiden würde. Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König „mattgesetzt“ und die Partie gewonnen. Der Gegner, dessen König mattgesetzt wurde, hat die Partie verloren.

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.

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.

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.

3.8.b Ein König steht „im Schach“, wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese Figuren selbst nicht ziehen können.

Es ist nicht verpflichtend, ein Schach anzusagen.

3.9 Keine Figur darf so gezogen werden, dass der eigene König einem Schach ausgesetzt wird oder der eigene König im Schach stehen bleibt.

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.

4.4.d. **Wenn ein Spieler einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur abgeschlossen, wenn die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.**

4.7 Wenn als erlaubter Zug oder als Teil eines erlaubten 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.

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 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.

Bisher 4.6

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.

6.12 Wenn beide Klappen gefallen sind, aber nicht nachweisbar ist, welche Klappe zuerst fiel, muss die Partie fortgesetzt werden.

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.**

7.4 (a) Wenn während der Partie festgestellt wird, dass ein unerlaubter Zug 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 unerlaubten Zug ersetzt. Danach muss die Partie von der wiederhergestellten Position weg fortgesetzt werden.

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.

8.1 Während der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Art mitzuschreiben, Zug für Zug, so deutlich und lesbar wie möglich, in der algebraischen Notation (siehe Anhang E), auf dem für den Bewerb vorgeschriebenen Partieformular. Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn mitschreibt. Er muss seinen vorangegangenen Zug aufschreiben, bevor er einen weiteren macht. Ein Remisangebot muss von beiden Spielern auf dem Partieformular aufgeschrieben werden (siehe Anhang E.12). Wenn es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie mitzuschreiben, muss ihm am Beginn der Partie eine vom Schiedsrichter bestimmte Zeitspanne von seiner Bedenkzeit abgezogen werden.

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.**

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 für remis erklären. Andernfalls muss er seine Entscheidung zurückstellen oder die Reklamation ablehnen.
- (b) Wenn der Schiedsrichter seine Entscheidung zurückstellt, können dem Gegner zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit zugestanden werden und die Partie muss, sofern es möglich ist, in Anwesenheit des Schiedsrichters fortgesetzt werden. Der Schiedsrichter muss das Endresultat nach dem Fallen einer der Klappen entscheiden.
- (c) Wenn der Schiedsrichter die Reklamation abgelehnt hat müssen dem Gegner zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit gegeben werden.
- (d) Die Entscheidung des Schiedsrichters betreffend Artikel 10.2 (a), (b) oder (c) ist endgültig.

10.3 Wenn beide Klappen gefallen sind, und es nicht möglich ist festzustellen, welche Klappe zuerst fiel, ist die Partie remis.

10.2 Wenn

a. Falls

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.

10.3 wurde wegen 6.12 gestrichen

12.1 Die Spieler dürfen nichts tun, was dem Ruf des Schachsports abträglich ist.

12.2 Während der Partie ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu verwenden oder die Partie auf einem anderen Schachbrett zu analysieren. Das Partieformular darf nur zur Aufzeichnung der Züge, der Zeiten auf den Uhren, eines Remisangebotes und von Informationen, die sich auf eine Reklamation beziehen, verwendet werden.

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 einer der Spieler seine gesamte Bedenkzeit verbraucht hat. Der Schiedsrichter hat es zu unterlassen, einen Spieler darauf aufmerksam zu machen, dass sein Gegner einen Zug beendet hat.

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.**

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 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.

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.**

B1. Eine „Schnellschach-Partie“ ist eine Partie, in welcher alle Züge in einer festgesetzten Zeit von 15 bis 60 Minuten ausgeführt werden müssen.

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.**

B5. (a) Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung gemäß Artikel 4 (Die berührte Figur) nur dann fällen, wenn er von einem oder beiden Spielern dazu aufgefordert wird.

(b) Ein Spieler verliert das Recht wegen der Artikel 7.2, 7.3 und 7.5 (Regelwidrigkeiten, unerlaubte Züge) zu reklamieren, sobald er eine Figur entsprechend Artikel 4.3 berührt hat.

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.

Neu:

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.

C1. Eine „Blitzpartie“ ist eine Partie, in welcher alle Züge in einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten pro Spieler ausgeführt werden müssen.

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.**

C2. Die Partie wird nach den Regeln für Schnellschach gemäß Anhang B ausgetragen, ausgenommen sie werden durch die folgenden Regeln für Blitzschach abgeändert.

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.**