

**FIDE SCHACHREGELN****Inhalt:**

	VORWORT	Seite 2
	GRUNDSPIELREGELN	
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
	TURNIERSCHACHREGELN	
Artikel 6:	Die Schachuhr	Seite 9
Artikel 7:	Regelverstöße	Seite 12
Artikel 8:	Die Aufzeichnung der Züge	Seite 12
Artikel 9:	Das Remis (die unentschiedene Partie)	Seite 14
Artikel 10:	Endspurtphase	Seite 15
Artikel 11:	Punkte	Seite 16
Artikel 12:	Das Verhalten der Spieler	Seite 16
Artikel 13:	Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters	Seite 17
Artikel 14:	FIDE	Seite 18
	<b>Anhänge:</b>	
A.	Schnellschach	Seite 19
B.	Blitzschach	Seite 20
C.	Die algebraische Notation	Seite 20
D.	Endspurtphase ohne Anwesenheit eines Schiedsrichters	Seite 22
E.	Wettkämpfe mit sehbehinderten Teilnehmern	Seite 23
F.	Schach-960 Regeln	Seite 25
	Richtlinien für den Fall dass eine Hängepartie erforderlich ist	Seite 26

Die FIDE-Schachregeln gelten für das Spiel am Brett.

Der englische Text ist die authentische Fassung der Schachregeln, angenommen vom 79. FIDE-Kongress in Dresden (Deutschland), November 2008. Sie treten am 1. Juli 2009 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, die in 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 die 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, und
- c. weder für Wettkämpfe, Meisterschaften oder Qualifikationsturniere der FIDE, noch für Titel- oder Wertungsturniere der FIDE gelten.

## GRUNDSPIELREGELN

### Artikel 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 (siehe Artikel 6.7).
- 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, 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, die abwechselnd hell (die „weißen“ Felder) und dunkel (die „schwarzen“ Felder) sind. 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 ein Spieler 16 helle ("weiße"), der andere 16 dunkle ("schwarze") Figuren.

Diese Figuren sind folgende:

ein weißer König	gebräuchliches Symbol	
eine weiße Dame	gebräuchliches Symbol	
zwei weiße Türme	gebräuchliches Symbol	
zwei weiße Läufer	gebräuchliches Symbol	
zwei weiße Springer	gebräuchliches Symbol	
acht weiße Bauern	gebräuchliches Symbol	
ein schwarzer König	gebräuchliches Symbol	
eine schwarze Dame	gebräuchliches Symbol	
zwei schwarze Türme	gebräuchliches Symbol	
zwei schwarze Läufer	gebräuchliches Symbol	
zwei schwarze Springer	gebräuchliches Symbol	
acht schwarze Bauern	gebräuchliches Symbol	

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

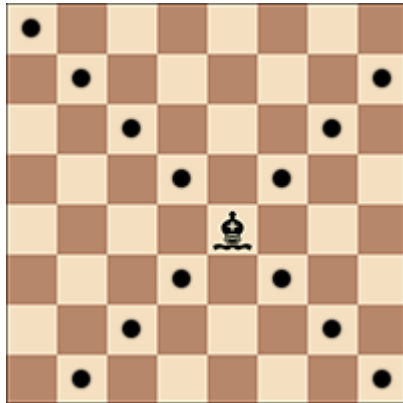


- 2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien". Die acht waagrechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum anderen Rand verlaufend, heißt "Diagonale".

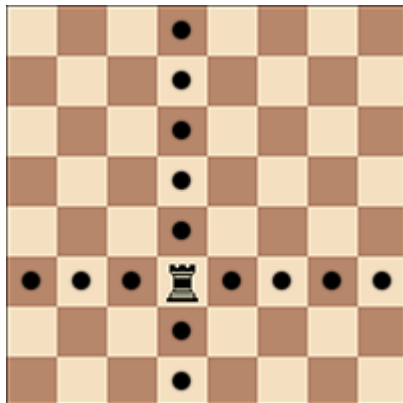
### Artikel 3: Die Gangart der Figuren

- 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 Artikel 3.2 bis 3.8 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.

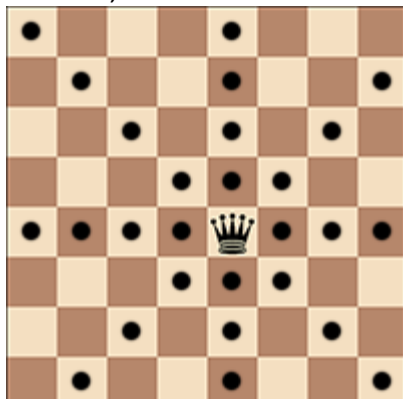
- 3.2 Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf welcher er steht.



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

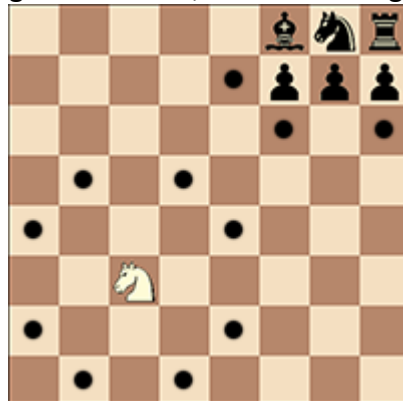


- 3.4 Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf welcher sie steht.

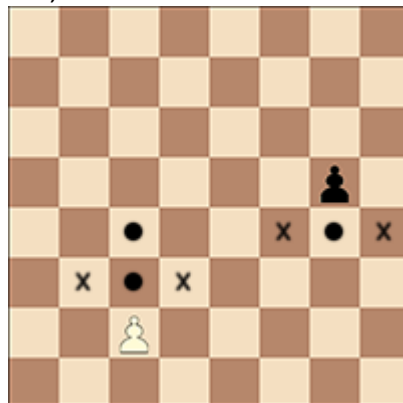


3.5 Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischenstehende Figuren ziehen.

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

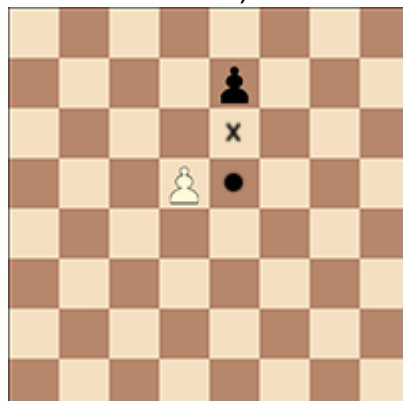


3.7 a. Der Bauer darf vorwärts auf das unbesetzte Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen; oder



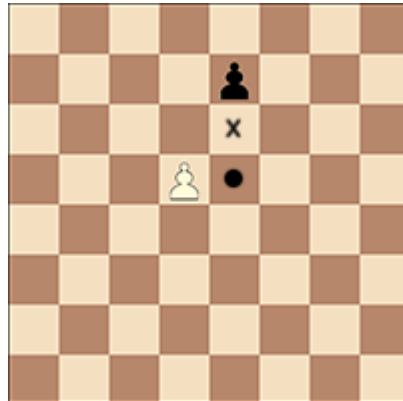
b. in seinem ersten Zug entweder wie unter a) beschrieben ziehen oder um zwei Felder entlang derselben Linie vorrücken, vorausgesetzt dass beide Felder frei sind; oder

c. auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt.



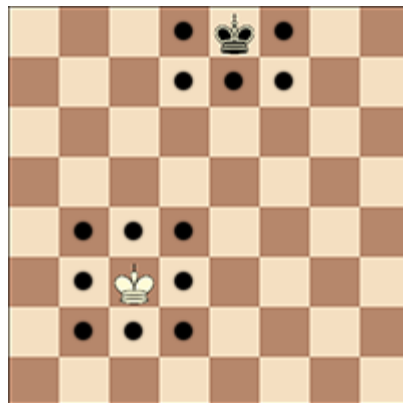
d. Ein Bauer, der ein Feld angreift, das von einem gegnerischen Bauern überschritten worden ist, der von seinem Ursprungsfeld aus in einem Zug um

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.



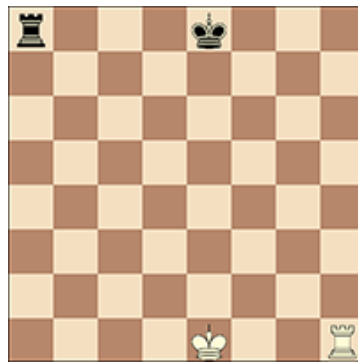
- e. Sobald ein Bauer diejenige Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, muss er als Teil desselben Zuges auf dem selben Feld gegen eine neue Dame, einen neuen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe ausgetauscht werden. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits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

- 3.8 a. Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten mit dem König zu ziehen: entweder er zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld, das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird;

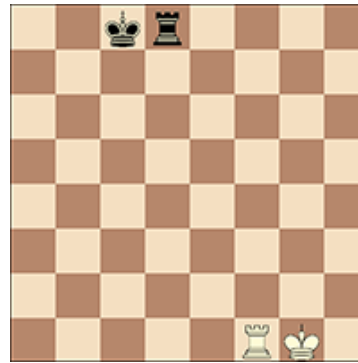


oder er „rochiert“.

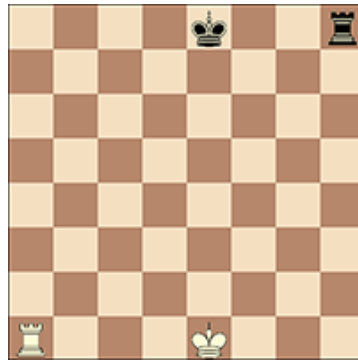
Die „Rochade“ ist ein Zug des Königs und eines Turms der gleichen Farbe und auf der ersten Reihe eines Spielers, der als Königszug gilt und folgendermaßen ausgeführt wird: der König wird von seinem Ursprungsfeld um zwei Felder in Richtung des Turmes auf seinem Ursprungsfeld hin versetzt, dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.



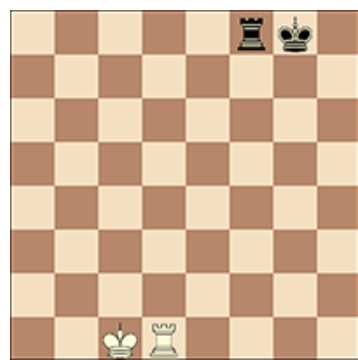
*Vor der kurzen Rochade von Weiß  
Vor der langen Rochade von Schwarz*



*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*

- b. (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 Figuren selbst nicht auf jenes Feld ziehen können, weil sie andernfalls 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.

## **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“ 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 Zug ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, absichtlich auf dem Schachbrett
- eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann; oder
  - eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann; oder
  - 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 Wenn der am Zug befindliche Spieler
- absichtlich seinen König und einen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß ist, oder
  - absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren, und der Fall wird durch Artikel 4.3.a geregelt, oder
  - in der Absicht zu rochieren, seinen König oder König und Turm gleichzeitig berührt, die Rochade aber auf diese Seite regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Zug mit seinem König ausführen (was die Rochade zur anderen Seite einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug auszuführen, oder
  - einen Bauern umwandelt, ist die Wahl 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 Wenn als regelgemäßer Zug oder als Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie in diesem Zug nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Der Zug gilt dann als ausgeführt:
- im Falle eines Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese loslässt;
  - im Falle 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;
  - im Falle der Umwandlung eines Bauern, 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.
- Der Zug wird als regelgemäß bezeichnet, wenn alle notwendigen Anforderungen von Artikel 3 erfüllt worden sind. Wenn der Zug nicht regelgemäß ist, muss ein anderer Zug unter Berücksichtigung von Artikel 4.5 ausgeführt werden.
- 4.7 Ein Spieler verliert sein Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt.



## **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, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, regelgemäß 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 Spieler der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt "Pattstellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, regelgemäß 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 herstellt hat, ein regelgemäßer Zug war (siehe Artikel 9.6).
- c. Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Vereinbarung. Damit ist die Partie sofort beendet (siehe Artikel 9.1).
- d. Die Partie darf remis gegeben werden, falls eine gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal auf dem Schachbrett entstanden ist oder sogleich entstehen wird (siehe Artikel 9.2).
- e. Die Partie kann 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 Artikel 9.3).

## **TURNIERSCHACHREGELN**

### **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 laufen kann.  
„Uhr“ bedeutet in den Schachregeln jeweils eine der beiden Zeitanzeigen.  
Jede Zeitanzeige hat eine „Klappe“.  
Das „Fallen der Klappe“ bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.
- 6.2 a. Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestanzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode ausführen; und/oder es darf ihm pro Zug eine zusätzliche Bedenkzeit 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, ausgenommen beim „Bronstein-Modus“ (Aufschubmodus).  
Im „Bronstein-Modus“ erhalten beide Spieler eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist.
- 6.3 Unmittelbar nach dem Fallen einer Klappe 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
- a. Jeder Spieler, der erst nach dem Spielbeginn am Schachbrett erscheint, verliert die Partie. Die Wartezeit beträgt somit 0 Minuten. Das Turnierreglement kann etwas anderes bestimmen.
  - b. Falls das Turnierreglement eine andere Wartezeit bestimmt gilt folgendes: Falls zu Spielbeginn keiner der beiden 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
- a. Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug am Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die Uhr seines Gegners in Gang. Ein Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr anzuhalten. Sein Zug gilt nicht als vollständig abgeschlossen, solange er das nicht getan hat, es sei denn, der ausgeführte Zug hat die Partie beendet (siehe Artikel 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c und 9.6).  
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 derselben Hand anhalten, mit der er seinen Zug ausgeführt 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 draufzuhauen, 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.
- 6.8 Die Klappe gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hinweist.

- 6.9 Außer in den Fällen, die durch die Artikel 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.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 matt zu setzen.
- 6.10 a. Jede Anzeige auf den Uhren ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss ersetzt werden. Der Schiedsrichter ersetzt die Uhr und bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.  
b. Wenn während der Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren unrichtig war, muss einer der Spieler oder der Schiedsrichter sofort die Uhren anhalten. Der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und die Zeiten und den Zugzähler anpassen. Er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen.
- 6.11 Wenn beide Klappen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welche Klappe zuerst fiel, dann  
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 vollständig abgeschlossen werden müssen.
- 6.12 a. Wenn eine 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, zum Beispiel wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.  
c. In beiden Fällen entscheidet der Schiedsrichter, wann die Partie wieder fortgesetzt werden muss.  
d. Wenn ein Spieler die Uhren anhält um den Schiedsrichter um 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.
- 6.13 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 Zugzähler der Uhr.
- 6.14 Projektionsleinwände, 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. Jedoch darf ein Spieler einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.

## **Artikel 7: Regelverstöße**

- 7.1 a. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie abgebrochen und eine neue Partie gespielt.
- b. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass das Schachbrett 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 richtige 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 kann den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.
- 7.4 a. Wenn während der Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug, einschließlich einer nicht den Regeln entsprechenden Umwandlung eines Bauern oder dem Schlagen des gegnerischen Königs, vollständig abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wieder hergestellt. 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 6.13 gestellt. Die Artikel 4.3 und 4.6 werden 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 7.4.a 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. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge von regelgemäßen Zügen matt zu setzen.
- 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 6.13 gestellt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

## **Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge**

- 8.1 Im Laufe 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 algebraischer Notation (Anhang C), auf dem für den Bewerb vorgeschriebenen Partieformular.

Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, es sei denn, der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3, oder bei einer Hängepartie gemäß Punkt 1.a der Richtlinien für Hängepartien.

Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufschreibt. Er muss seinen eigenen vorangegangenen Zug aufschreiben, bevor er einen neuen macht. Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular aufschreiben (Anhang C.13).

Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuschreiben, kann er einen Assistenten, der nach Auffassung des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge aufzuschreiben. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst.

- 8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch eingesehen werden können.
- 8.3 Die Partieformulare sind das Eigentum des Turnierveranstalters.
- 8.4 Wenn ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat und er nicht für jeden Zug 30 Sekunden oder mehr hinzugefügt bekommt, ist er während der Dauer dieser Zeitperiode nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1 zu erfüllen. Nachdem eine der Klappen gefallen ist, muss der Spieler sofort, vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett, sein Partieformular vervollständigen.
- 8.5
- a. Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreiben muss, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Stellvertreter anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter unmittelbar nachdem eine der Klappen gefallen ist, die Uhren an. Daraufhin vervollständigen beide Spieler ihre Partieformulare, unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners.
  - b. Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht verpflichtet ist mitschreiben, dann muss er, sobald eine der Klappen gefallen ist, sein Partieformular vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt, dass der Spieler am Zug ist, darf er das Partieformular des Gegners benutzen, muss es aber 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 Assistenten nachspielen. Dieser schreibt als erstes, bevor das Nachgespielt beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Uhrzeiten und die Anzahl der ausgeführten Züge auf, falls diese Angaben verfügbar 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 ausgeführt worden sind.

- 8.7 Nach Beendigung der Partie unterschreiben 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.

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

- 9.1 a. Das Turnierreglement darf bestimmen, dass die Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters entweder für eine bestimmte Anzahl von Zügen oder gar nicht Remis vereinbaren dürfen.
- b. Falls das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes:
1. Ein Spieler der ein Remis anbieten möchte, macht dies nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr angehalten und die Uhr seines Gegners in Gang gesetzt hat. Ein Remisangebot zu einem beliebigen anderen Zeitpunkt während der Partie 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 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 andere Weise beendet wird.
  2. Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol („=“, siehe Anhang C.13) auf dem Partieformular notiert.
  3. 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 Zug ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung)
- a. sogleich entstehen wird, falls er zuerst 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 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, nicht mehr auf diese Weise geschlagen werden kann. Ist ein König oder ein Turm gezwungen zu ziehen, geht ein etwa bestehendes Rochaderecht erst nach diesem Zug verloren.

- 9.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, falls
- a. er einen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge hat, dass dann die letzten 50 aufeinander folgenden Züge eines jeden Spielers gemacht worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder

- b. die letzten 50 aufeinander folgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne dass ein Bauer gezogen und oder eine Figur geschlagen worden ist.
- 9.4 Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, 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 Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, darf er beide Uhren anhalten (siehe Art. 6.12.b). 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. Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug entsprechend Artikel 4 ausgeführt werden.
- 9.6 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine erdenkliche Folge von regelgemäßen Zügen erreicht werden kann. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt der Zug, der diese Stellung herbeiführte, war regelgemäß.

### **Artikel 10: Endspurtphase**

- 10.1 Die „Endspurtphase“ ist die letzte Phase einer Partie, in welcher alle (verbleibenden) Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.
- 10.2 Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er, bevor seine Klappe gefallen ist, remis beantragen. Er ruft den Schiedsrichter herbei und darf die Uhren anhalten (siehe Art. 6.12.b).
- 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 stellt er seine Entscheidung zurück oder lehnt den Antrag ab.
  - b. Wenn der Schiedsrichter seine Entscheidung zurückstellt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein eines Schiedsrichters. Der Schiedsrichter bestimmt das Spielergebnis später während der Partie oder so schnell wie möglich nach dem Fallen einer der Klappen. Er muss die Partie als remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Endstellung mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen ist oder dass der Gegner keine ausreichenden 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 Artikel 10.2 a, b oder c ist endgültig.

## **Artikel 11: Punkte**

- 11.1 Außer nach anderslautender Vorankündigung gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen (1) Punkt erzielt, der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen (0) Punkt erzielt, der seine Partie mit remis beendet, einen halben ( $\frac{1}{2}$ ) Punkt erzielt.

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

- 12.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, was dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.
- 12.2 Es ist den Spielern nicht gestattet, die „Turnierräumlichkeiten“ ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Zu den Turnierräumlichkeiten gehören der Spielsaal, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie weitere vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.  
Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielsaal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.
- 12.3
- a. Während der Partie ist es den Spielern verboten, sich irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zunutze zu machen oder auf einem anderen Schachbrett zu analysieren.
  - b. Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist es den Spielern untersagt, in die Turnierräumlichkeiten ein Mobiltelefon oder andere elektronische Kommunikationsmittel mitzubringen, sofern diese nicht vollkommen ausgeschaltet sind. Wenn ein derartiges Gerät ein Geräusch verursacht, verliert der Spieler seine Partie. Sein Gegner gewinnt. Falls der Gegner allerdings die Partie nicht mit einer beliebigen Folge von regelgemäßen Zügen gewinnen kann, ist sein Ergebnis remis.
  - c. Rauchen ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.
- 12.4 Das Partieformular dient ausschließlich zur Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag in Zusammenhang stehenden Umstände, sowie anderer bedeutsamer Daten.
- 12.5 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.
- 12.6 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Turniersaal.
- 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 Punktezahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.



- 12.9 Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 12.8 schuldig machen, wird die Partie für beide Spieler für verloren erklärt.
- 12.10 In den Fällen von Art. 10.2 und Anhang D steht dem Spieler kein Protest gegen die Entscheidung des Schiedsrichters zu.  
In allen anderen Fällen darf ein Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, es sei denn, es ist im Turnierreglement anders bestimmt.

### **Artikel 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 Verlauf des Wettkampfes.
- 13.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase sind, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in abgebrachten Fällen Strafen über Spieler.
- 13.4 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen anwenden:
- a. eine Verwarnung,
  - b. die Verlängerung der Restbedenkzeit des Gegners,
  - c. die Verkürzung 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 Spieler oder 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 Anzahl der gespielten Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens eine der Klappen 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 den Turnierräumlichkeiten weisen. Falls jemand eine Regelwidrigkeit beobachtet, darf er nur den Schiedsrichter informieren.
  - b. Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für Jedermann in den Turnierräumlichkeiten und entsprechend der Bestimmung des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.

## **Artikel 14: Die FIDE**

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

# ANHÄNGE

## A. Schnellschach

- A.1 Eine Schnellschach-Partie ist eine Partie, in der entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von mindestens 15 Minuten aber weniger als 60 Minuten pro Spieler gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mindestens 15 Minuten, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.
- A.2 Die Spieler müssen die Züge nicht mitschreiben.
- A.3 Falls eine angemessene Überwachung der Partien gewährleistet ist (zum Beispiel ein Schiedsrichter für höchstens drei Partien), gelten die Turnierschachregeln.
- A.4 Wenn eine angemessene Überwachung nicht gewährleistet ist, gelten die Turnierschachregeln, falls sie nicht durch die nachfolgenden Schnellschach-Regeln außer Kraft gesetzt werden:
- a. Sobald jeder Spieler drei Züge vollständig abgeschlossen hat, kann eine falsche Figurenaufstellung, Brettausrichtung oder Uhrzeigerstellung nicht mehr beanstandet werden.  
Im Falle einer vertauschten Aufstellung von König und Dame ist die Rochade mit diesem König nicht erlaubt.
  - b. Der Schiedsrichter fällt eine Entscheidung gemäß Artikel 4 (Die Ausführung der Züge) nur auf Ersuchen durch einen oder beide Spielern.
  - c. Sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, ist ein regelwidriger Zug vollständig abgeschlossen. Der Gegner darf dann reklamieren, dass der Spieler einen regelwidrigen Zug vollständig abgeschlossen 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.
  - d.
    1. Die Klappe gilt als gefallen, sobald einer der Spieler mit Recht darauf hingewiesen hat. Der Schiedsrichter unterlässt es, das Fallen einer Klappe anzuzeigen; er darf dies jedoch tun, falls beide Klappen gefallen sind.
    2. 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 die Klappe des Antragstellers noch oben und die seines Gegners gefallen ist.
    3. Falls beide Klappen wie in d.1 und d.2 beschrieben gefallen sind, erklärt der Schiedsrichter die Partie für remis.

## B. Blitzschach

- B.1 Eine Blitzpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten pro Spieler gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt weniger als 15 Minuten pro Spieler.
- B.2 Falls eine angemessene Überwachung der Partien gewährleistet ist (ein Schiedsrichter für eine Partie), gelten die Turnierschachregeln und Artikel A.2.
- B.3 Wenn eine angemessene Überwachung nicht gewährleistet ist, gelten folgende Regeln:
- Es gelten die Schnellschachregeln gemäß Anhang A, es sei denn sie werden durch die folgenden Blitzschachregeln außer Kraft gesetzt.
  - Die Artikel 10.2 und A.4.c gelten nicht.
  - Ein regelwidriger Zug ist vollständig 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 durch keine erdenkliche Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann, ist der Reklamierende berechtigt ein Remis zu beanspruchen bevor er einen eigenen Zug ausführt. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtet werden, außer im gegenseitigen Einvernehmen ohne Eingreifen des Schiedsrichters.

## C. Die 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.

### Beschreibung der algebraischen Notation

- C.1 In dieser Beschreibung bedeutet „Figur“ jede Figur, ausgenommen ein Bauer.
- C.2 Jede Figur wird mit dem großgeschriebenen Anfangsbuchstaben ihres Namens abgekürzt. Beispiel: K=König, D=Dame, T=Turm, L=Läufer, S=Springer.
- C.3 Jeder Spieler hat das Recht, den Anfangsbuchstaben des Figurennamens, der in seiner Landessprache üblich ist, zu verwenden Beispiele: B=bishop (englisch für Läufer), F=fou (französisch für Läufer), L=loper (niederländisch für Läufer). Für gedruckte Veröffentlichungen wird die Verwendung von Symbolen anstelle der Figurennamen empfohlen.

- C.4 Bauern werden nicht mit ihrem Anfangsbuchstaben angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen. Beispiele: e5, d4, a5.
- C.5 Die acht Linien (von links nach rechts für Weiß und von rechts nach links für Schwarz) werden durch kleingeschriebene Buchstaben bezeichnet: a, b, c, d, e, f, g, und h.
- C.6 Die acht Reihen (von unten nach oben für Weiß und von oben nach unten für Schwarz) werden nummeriert: 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.
- C.7 Im Sinne der obigen Regeln ist jedes der 64 Felder stets durch eine eindeutige Kombination eines Buchstabens und einer Zahl benannt.

<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>a7</b>	<b>b7</b>	<b>c7</b>	<b>d7</b>	<b>e7</b>	<b>f7</b>	<b>g7</b>	<b>h7</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>a5</b>	<b>b5</b>	<b>c5</b>	<b>d5</b>	<b>e5</b>	<b>f5</b>	<b>g5</b>	<b>h5</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>a3</b>	<b>b3</b>	<b>c3</b>	<b>d3</b>	<b>e3</b>	<b>f3</b>	<b>g3</b>	<b>h3</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>a1</b>	<b>b1</b>	<b>c1</b>	<b>d1</b>	<b>e1</b>	<b>f1</b>	<b>g1</b>	<b>h1</b>

- C.8 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.
- C.9 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: dx e5, gxf3, axb5. Im Falle eines „en passant“-Schlagens wird als Ankunftsfield das Feld genommen, auf welchem der schlagende Bauer am Ende steht, und „e.p.“ wird den Angaben angehängt. Beispiel: exd6 e.p..
- C.10 Wenn zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die Figur, die gezogen wird, wie folgt angegeben:
- falls beide Figuren auf derselben Reihe stehen:
    - mit dem Anfangsbuchstaben ihres Namens,
    - der Herkunftsline und
    - dem Ankunftsfield
  - falls beide Figuren auf derselben Linie stehen:
    - mit dem Anfangsbuchstaben ihres Namens,
    - der Herkunftsreihe und
    - dem Ankunftsfield

Falls die Figuren auf unterschiedlichen Reihen und Linien stehen, ist die Variante (1) vorzuziehen.

Beim Schlagen 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.

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

1. entweder Sgxf3 oder Sexf3,
2. entweder S5xf3 oder Slxf3,
3. entweder Shxf3 oder Sdxf3, je nachdem.

- C.11 Wenn zwei Bauern dieselbe Figur oder denselben Bauern des Gegners schlagen können, wird der gezogene Bauer durch
- a) den Buchstaben der Ausgangsreihe,
  - b) einem „x“ und
  - c) dem Ankunftsfield beschrieben.

- C.12 Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt vom Anfangsbuchstaben der neuen Figur. Beispiele: d8D, f8S, b1L, g1T.

- C.13 Ein Remisangebot wird durch „(=)“ angemerkt.

Wichtige 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“

Es gibt keine Verpflichtung ein Schach, ein Matt oder das Schlagen auf dem Partieformular zu vermerken.

Ein Partiebeispiel:

1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5 Se4 5. Dxd4 d5 6. exd6e.p. Sxd6 7. Lg5 Sc6 8. De3+3 Le7 9. Sbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=) •

## D. Endspurtphase ohne Anwesenheit eines Schiedsrichters

- D.1 Wenn Partien gemäß Artikel 10 gespielt werden, kann ein Spieler zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber seine Klappe 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, und/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 diese 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. Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern**

E.1 Die Veranstalter haben das Recht, die folgenden Regeln den örtlichen Gegebenheiten anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern kann jeder der beiden Spieler die Verwendung von zwei Schachbrettern verlangen. Der sehende Spieler benützt ein normales Schachbrett, der sehbehinderte Spieler ein speziell gefertigtes Schachbrett. Dieses speziell gefertigte Schachbrett soll den folgenden Bestimmungen entsprechen:

- a. Mindestgröße 20 mal 20 Zentimeter
- b. die schwarzen Felder sind erhaben
- c. eine Sicherungsöffnung ist in jedem Feld
- d. jede Figur hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen paßt;
- e. Staunton-Figuren, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet.

E.2 Es gelten folgende Regeln:

1. Die Züge müssen deutlich angesagt, 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 algebräischer Buchstaben vorgeschlagen:

A - Anna  
B - Bella  
C - Cesar  
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 wird eine Figur als "berührt" bezeichnet, wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.
3. Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn:
  - a. beim Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielers, der am Zug ist, genommen wurde;
  - b. eine Figur in eine andere 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 speziell hergestellte Schachuhr für den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie soll folgende Eigenschaften haben:
  - a. Ein Ziffernblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhabenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhabenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten.
  - b. Eine Klappe welche leicht ertastet werden kann. Es ist darauf zu achten, daß die Klappe so angebracht ist, daß der Spieler den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der Stunde ertasten kann.
5. Der sehbehinderte Spieler muß die Partie in Blindenschrift oder normaler Schrift mitschreiben oder ein Tonbandgerät benutzen.
6. Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muß sofort, bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, berichtigt werden.
7. Falls während der Partie unterschiedliche Stellungen auf den beiden Schachbrettern festgestellt werden, müssen sie unter Mithilfe des Schiedsrichters und unter Verwendung der Aufzeichnungen beider Spieler berichtigt werden. Wenn die beiden Aufzeichnungen übereinstimmen, muß der Spieler, der den richtigen Zug aufgeschrieben, aber einen falschen Zug ausgeführt hat, seine Stellung 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 berichtigt die Stellung der Uhren entsprechend.
9. Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützen lassen, der eine oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:
  - a. die Züge beider Spielers am Brett des Gegners ausführen,
  - b. die Züge beider Spieler ansagen,



- c. die Partie des sehbehinderten Spielers mitschreiben und die Uhr seines Gegners in Gang setzen (unter Beachtung der Bestimmung 3.c),
  - d. den sehbehinderten Spieler auf dessen Verlangen über die Anzahl der Züge und den Zeitverbrauch beider Spieler informieren,
  - e. den Sieg bei Zeitüberschreitung zu beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler zu informieren,
  - f. die notwendigen Formalitäten im Falle eines Spielabbruches vornehmen.
10. Wenn der sehbehinderte Spieler keinen Assistenten hat, darf der sehende Spieler einen Assistenten einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt 9.a und 9.b übernimmt.

## **F. Schach-960 Regeln**

F.1 Zu Beginn einer Schach-960 Partie muß nach bestimmten Regeln eine zufällige Anfangsstellung aufgebaut werden.

Danach wird die Partie auf gleiche Weise gespielt wie bei normalem Schach. Insbesondere führen die Figuren und Bauern die gleichen Züge aus und das Ziel eines jeden Spielers ist es, den König des Gegners mattzusetzen.

F.2 Bestimmungen für die Anfangsstellung

Für die Anfangsstellung im Schach-960 gelten bestimmte Regeln. Weiße Bauern werden wie beim normalen Schach in der zweiten Reihe aufgestellt. Alle übrigen weißen Figuren werden nach dem Zufallsprinzip in der ersten Reihe aufgestellt, jedoch mit folgenden Einschränkungen:

- a. Der König wird irgendwo zwischen den beiden Türmen aufgestellt.
- b. Die Läufer werden auf ungleichfarbigen Feldern aufgestellt.
- c. Die schwarzen Figuren werden gleichartig gegenüber den weißen Figuren aufgestellt.

Die Anfangsstellung kann vor der Partie entweder durch ein Computerprogramm oder unter Verwendung von Würfeln, Münzen, Karten usw. bestimmt werden.

F.3 Schach-960 Rochaderegeln

a. Im Schach-960 darf jeder Spieler einmal pro Partie rochieren, einem einzelnen Zug, in dem üblicherweise sowohl der König als auch der Turm ziehen. Es sind jedoch für die Rochade einige Ergänzungen zu den Regeln für normales Schach erforderlich, weil die Ausgangsstellung der Türme und des Königs nach den normalen Schachregeln im Schach-960 oft nicht gegeben ist.

b. Die Ausführung der Rochade

Im Schach-960 wird die Rochade, abhängig von der vorherigen Stellung von König und Turm, auf eine der folgenden vier Weisen durchgeführt:

- 1. Doppelzug-Rochade: es wird gleichzeitig ein Zug mit dem Turm und ein Zug mit dem König ausgeführt.
- 2. Austausch-Rochade: der König und einer der Türme tauschen die Plätze.
- 3. Königszug-Rochade: nur der König macht einen Zug.
- 4. Turmzug-Rochade: nur der Turm macht einen Zug.

### Empfehlung

1. Bei der Rochade auf einem Schachbrett mit einem menschlichen Spieler wird empfohlen, zuerst den König außerhalb der Spielfläche in die Nähe seines Zielfeldes zu stellen, danach den Turm von seinem Ausgangsfeld zum Zielfeld zu ziehen und schließlich den König auf sein Zielfeld zu setzen.
2. Nach Ausführung der Rochade sind die Zielfelder von Turm und König genau dieselben, wie sie im normalen Schach sein würden.

### Klarstellung

Nach der Rochade auf der c-Seite (notiert als O-O-O und bekannt als lange Rochade im Normalschach) befindet sich der König auf einem c-Feld (c1 für Weiß und c8 für Schwarz) und der Turm auf einem d-Feld (d1 für Weiß und d8 für Schwarz). Nach der Rochade auf der g-Seite befindet sich der König auf einem g-Feld (g1 für Weiß und g8 für Schwarz) und der Turm auf einem f-Feld (f1 für Weiß und f8 für Schwarz).

### Hinweise

1. Um Mißverständnisse zu vermeiden ist es zweckmäßig vor Ausführung der Rochade anzukündigen: "Ich werde rochieren".
2. In manchen Ausgangsstellungen werden der König oder der Turm (aber nicht beide) bei der Rochade nicht gezogen.
3. Bei manchen Ausgangsstellungen kann die Rochade bereits als erster Zug ausgeführt werden.
4. Alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Königs und seinem Zielfeld (dieses eingeschlossen) und alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Turmes und seinem Zielfeld (dieses eingeschlossen) müssen, abgesehen von denen des Königs und des Turms mit dem rochiert werden soll, frei sein.
5. In manchen Ausgangsstellungen können einige Felder während der Rochade besetzt sein, die im normalen Schach frei sein müssen. Zum Beispiel ist es nach der Rochade auf der c-Seite (O-O-O) möglich, daß a, b und/oder e besetzt sind, und nach der Rochade auf der g-Seite (O-O) ist es möglich, daß e und/oder h besetzt sind.

### **Richtlinien für den Fall dass eine Hängepartie erforderlich ist**

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.

2. Folgendes muss auf dem Umschlag angegeben werden:
  - a. die Namen der Spieler
  - b. die Stellung unmittelbar vor dem Abgabebzug
  - 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 das Angebot aufrecht ist
  - g. Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.
3. Der Schiedsrichter muss die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag überprüfen und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.
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.
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.
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.
7. Der Umschlag darf erst geöffnet werden, wenn der Spieler, der auf den abgegebenen Zug antworten muss, anwesend ist.
8. Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 5, 6.9 und 9.6 erfasst werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen aufgeschriebener Abgabebzug
  - a. mehrdeutig ist; oder
  - b. so aufgeschrieben ist, dass seine wirkliche Bedeutung unmöglich festgestellt werden kann; oder
  - c. regelwidrig ist.
9. Wenn zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme
  - a. der Spieler, welcher auf den Abgabebzug 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 Abgabebzug 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.

10. Ein Spieler verliert die Partie, wenn er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie mit mehr als einer Stunde Verspätung 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 Partiausgang 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 6.9 verloren hat.
  
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.
  
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.
  
13. Die Spieldauer jeder Wiederaufnahme wird durch die Uhr des Schiedsrichters kontrolliert. Der Zeitpunkt für Beginn und Ende muss im Voraus bekannt gegeben werden.

# 07/2009#