

Kursinhalte für Schiedsrichter

Kurs für Regional-Schiedsrichter

Inhalt der fachlichen Ausbildung sind:

- **die FIDE Schachregeln und deren praktische Anwendung**
sie beinhalten die Regeln des Schachspiels und die Bestimmungen über die Turnierpartien
- **die FIDE Turnierregeln und deren praktische Anwendung**
sie ergänzen die FIDE Schachregeln und enthalten Bestimmungen über Schachturniere
- **die Rechte und Pflichten eines Schiedsrichters**
sind zum großen Teil in den Schachregeln und Turnierregeln enthalten.

Dauer: 2 Halbtage + Prüfung (schriftlich oder mündlich)

Die Prüfung sollte nach Möglichkeit erst mindestens eine Woche nach dem Kurs stattfinden.

Die FIDE Schachregeln

Vorwort:

Die Regeln gehen davon aus, dass Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, ein gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung würde dem Schiedsrichter die Entscheidungsfreiheit nehmen und könnte ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden.

Eine Änderung der FIDE Schachregeln ist den Föderationen praktisch nicht erlaubt – keine Elowertung.

Die Schachregeln beginnen mit 5 Artikeln, welche für jede Art von Schachspiel gelten, nicht nur für Turnierschach: Regeln für das Schachspiel

Artikel 1: Wesen und Ziele der Schachpartie

Art.1.1: Weiß beginnt die Partie.

Ein Spieler ist „am Zug“ sobald der Gegner seinen Zug ausgeführt hat. Das ist seit Juli 2001 neu, früher musste der Zug beendet sein. Der Unterschied zwischen „ausgeführt“ und „beendet“ wird in den Art. 4.7 und 6.8 beschrieben:

Zug ist ausgeführt wenn die eigene Figur am Zielfeld losgelassen wurde,
Zug ist beendet wenn danach auch die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde.

Das einzige Ziel einer Schachpartie wird im Art. 1.2 definiert – den Gegner mattzusetzen und dadurch die Partie zu gewinnen.

Als konsequente Folge bestimmt der Art. 1.3, dass eine Partie unentschieden ist, wenn dieses Ziel von beiden Spielern nicht mehr erreicht werden kann.

Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett

Die Aufstellung des Brettes muss so sein, dass vor jedem Spieler das rechte Eckfeld weiße Farbe hat (Art. 2.1).

Die Art. 2.2 und 2.3 beschreiben die Figuren selbst und ihre Anfangsstellung auf dem Schachbrett.

Im Art. 2.4 werden die Begriffe Reihen, Linien und Diagonale definiert.

Reihe = die 8 waagrechten Zeilen

Linie = die 8 senkrechten Spalten

Diagonale = eine Folge von Feldern gleicher Farbe, die sich an den Ecken berühren.

Als „große Diagonale“ werden die Diagonalen a1-h8 und a8-h1 bezeichnet.

Artikel 3: Die Gangart der Figuren

Im Art. 3.1 wird das Ziehen, das Schlagen und das Angreifen einer Figur beschrieben.

Die Art. 3.2 bis 3.8 beschreiben der Reihe nach die Gangart aller Schachfiguren.

Art. 3.2 behandelt den Läufer

Art. 3.3 behandelt den Turm

Art. 3.4 behandelt die Dame

Art. 3.5 verbietet einem Läufer, einem Turm und einer Dame über eine gegnerische Figur zu ziehen.

Art. 3.6 behandelt den Springer

Art. 3.7 beschäftigt sich mit den unterschiedlichen Gangarten eines Bauern:

a) ein Feld vorwärts auf der gleichen Linie

b) beim ersten Zug entweder ein Feld oder zwei Felder

c) beim Schlagen diagonal nach vor

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

e) die Umwandlung eines Bauern.

Ein Bauer erreicht die 8. Reihe. Wie ist richtig vorzugehen?

Gemäß Art. 3.7.e muss ein Bauer, der jene Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer derselben Farbe ausgetauscht werden.

Was ist zu tun, wenn die Umwandlungsfigur nicht greifbar ist?

Wenn die gewünschte Figur nicht greifbar ist, dann kann der Spieler seine Uhr vor Ausführung des Zuges abstellen, den Schiedsrichter rufen, und eine entsprechende Figur verlangen.

Anstelle einer Dame wird manchmal ein Turm umgedreht?!

Es ist verboten, einen Turm umzudrehen und als „Dame“ zu bezeichnen – auch ein umgedrehter Turm ist ein Turm, wurde nur „falsch“ hingestellt.

Es ist nicht erlaubt, einen Bauern auf der 8. Reihe stehen zu lassen, ihn als eine andere Figur zu benennen und den Zug zu beenden - auch dann nicht, wenn der Bauer mit Sicherheit im folgenden Gegenzug geschlagen wird.

Wenn ein Spieler sich nicht an diese Vorgangsweise hält ist sein Zug nicht vollständig ausgeführt und er ist nicht berechtigt, die Uhr zu drücken.

⇒ Der Schiedsrichter sollte im Wiederholungsfall mit einer Zeitstrafe reagieren. In einer Blitzphase muss eine Zeitkorrektur an der Uhr des Gegners vorgenommen werden.

⇒ Nachdem Art. 3 verletzt wurde greift in einem solchen Fall der Schiedsrichter in jede Schachpartie – auch in eine Blitzpartie – ein.

Art. 3.8 behandelt den König

Rochade: der König zieht zwei Felder in Richtung eines Turmes und der Turm besetzt danach das soeben vom König überschrittene Feld.

Die Rochade ist also ein Königszug, auch wenn nach dem König der Turm bewegt wird!
Die Rochade ist regelwidrig, wenn der König bereits gezogen hat, oder mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

Die Rochade ist vorläufig nicht möglich wenn
das Feld, auf dem der König steht, oder
das Feld, das er überqueren muss, oder
das Feld, das er besetzen soll,

von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen ist, oder
wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

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

Schach muss nicht angesagt werden.

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

Artikel 4: Die Ausführung der Züge

Art. 4.1: Jeder Zug – auch die Rochade – muss mit einer Hand allein ausgeführt werden. Im Art. 6.8.b wird später noch bestimmt, dass auch die Uhr mit derselben Hand bedient werden muss.

Art. 4.2 erlaubt dem Spieler der am Zug ist, verschobene Figuren auf ihren Feldern zurechtzurücken. Er muss dies seinem Gegner im Voraus ankündigen – j'adoube.
Wenn der Gegner nicht am Brett ist, dann ist ein Zurechtrücken von Figuren nur erlaubt, wenn vorher der Schiedsrichter verständigt wird.

Wann darf ein Spieler „j'adoube“ sagen und Figuren berühren ohne sie zu ziehen?

Art. 4.2 ist nach dem Berühren einer Figur nicht mehr anwendbar.

Diese Ausnahmebestimmung des Art. 4.2 ist ausschließlich geschaffen worden, um dem Spieler eine Möglichkeit zu geben, verschobene Figuren wieder zurechtzurücken. Dieses Zurechtrücken ist nur solange erlaubt, solange der betreffende Spieler auch am Zug ist.

Der Schiedsrichter sollte zumindest mit einer Verwarnung eingreifen, wenn ein Spieler – sehr oft während der Gegner am Zug ist – Figuren angreift und danach „j'adoube“ sagt.

Ausnahme: Beim Schnell- und Blitzschach darf der Schiedsrichter unaufgefordert nicht eingreifen.

Art. 4.3 bestimmt, dass abgesehen von der Ausnahme nach 4.2 jede absichtlich berührte Figur auch gezogen bzw. geschlagen werden muss.

Art. 4.4 behandelt das Berühren von Figuren anlässlich einer Rochade. Wenn zuerst der Turm berührt wird, dann darf nicht rochiert werden.

Wenn ein Spieler mit der Absicht zu rochieren den König oder König und Turm berührt, diese Rochade aber nicht möglich ist, dann muss mit dem König gezogen werden –die andere Rochade wäre erlaubt, wenn sie möglich ist.

Art. 4.5: Falls keine der berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler eine beliebigen erlaubten Zug ausführen.

Sobald ein Spieler selbst absichtlich eine Figur auf dem Schachbrett berührt hat verliert er das Recht, einen Verstoß gegen die Art. 4.3 und 4.4 zu reklamieren (Art. 4.6).

Art. 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.

Artikel 5: Die Beendigung der Partie

Art. 5.1 behandelt den Partiegewinn:

- a) durch Matt mit einem erlaubten Zug und
- b) durch Aufgabe des Gegners.

In beiden Fällen ist die Partie sofort beendet, sofern der die Endstellung herstellende Zug erlaubt war.

Art. 5.2 behandelt die möglichen Remis:

- a) der König des am Zug befindlichen Spielers ist nicht im Schach, der Spieler kann aber mit keine Figur ziehen – Patt;
- b) es entstand eine Stellung, aus der keiner der Spieler den gegnerischen König durch eine beliebige Folge von erlaubten Zügen mattsetzen kann – „tote Stellung“; auch in den Fällen des Art. 5.2 a) und b) muss der die Endposition herstellende Zug ein erlaubter Zug gewesen sein
- c) durch Vereinbarung beider Spieler – damit ist die Partie sofort beendet;
- d) eine Stellung am Schachbrett entstand mindestens zum dritten Mal oder wird durch den folgenden Zug mindestens zum dritten Mal entstehen;
- e) jeder Spieler hat in den letzten 50 Zügen keinen Bauern gezogen und keine Figur geschlagen.

REGELN für SCHACHBEWERBE

Artikel 6: Die Schachuhr

Art. 6.1 beschreibt die Schachuhr und die Klappe.

In Art. 6.2 werden die möglichen Bedenkzeiten beschrieben

- eine Mindestanzahl von Zügen in einer bestimmten Zeit
- alle Züge in einer bestimmten Zeit
- zusätzliche Bedenkzeit für jeden Zug, üblicherweise vor dem Zug
- Bronstein-Modus und Fischer-Modus (bzw. FIDE-Modus)

Die gültige Bedenkzeit ist vor dem Turnier eindeutig festzulegen und bekanntzugeben.

In Art. 6.3 wird bestimmt, dass unmittelbar nach dem Fallen der Klappe die Einhaltung des Art. 6.2 zu überprüfen ist. In Art. 6.10 steht, dass die Partie für den Spieler verloren ist, der die Bedingungen gemäß Art. 6.2 nicht eingehalten hat.

Die Aufstellung der Schachuhr wird immer vom Schiedsrichter bestimmt – Art 6.4.
Bei Spielbeginn wird die Uhr von Weiß in Gang gesetzt – Art. 6.5.

Art. 6.6: Wenn beide Spieler bei Spielbeginn nicht anwesend sind verliert der Spieler mit den weißen Steinen die gesamte Bedenkzeit bis zu seinem Eintreffen. Seit Juli 2001 ist es jedoch möglich, dass der Schiedsrichter oder die Turnierbestimmungen eine andere Regelung festlegen, z.B. Teilung der vergangenen Zeit, wenn beide Spieler abwesend waren.

Art. 6.7: Jeder Spieler, der mehr als eine Stunde nach dem planmäßigen Beginn der Spielzeit am Schachbrett eintrifft, verliert die Partie. Auch hier kann der Schiedsrichter oder können die Turnierregeln andere Regelungen festlegen, z.B. bei unverschuldeten Verspätungen.

Art. 6.8: Nach Ausführung seines Zuges muss der Spieler seine eigene Uhr anhalten und die des Gegner in Gang setzen. Erst damit ist der Zug beendet.

Ausnahme: Matt, Patt oder Remis gemäß Art. 5.2.b bzw. 1.3 bzw. 9.6 oder durch Vereinbarung.

Bei der Zeitkontrolle muss der Zug vor dem Fallen der Klappe beendet werden.

Das Anhalten der Uhr muss einem Spieler immer möglich sein, z.B. bei einer Reklamation oder nach Ausführung seines Zuges.

Die Uhr muss mit derselben Hand betätigt werden, mit der gezogen wird.

Die Schachuhr muss von den Spielern „angemessen“ betätigt werden, ansonsten muss der Schiedsrichter strafen.

Wenn es einem Spieler nicht möglich ist, die Schachuhr zu betätigen kann er einen Assistenten bereitstellen, der für den Schiedsrichter annehmbar ist, um diese Arbeit durchzuführen. Die Uhren müssen durch den Schiedsrichter gerecht angepasst werden.

Art. 6.9: Die Klappe eines Spielers gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies feststellt oder einer der Spieler dies zu Recht reklamiert hat.

Es darf somit keine andere Person die Klappe reklamieren.

Art. 6.10 bestimmt, dass eine Partie verloren ist, wenn ein Spieler die Bestimmungen des Art. 6.2 nicht eingehalten hat und seine Klappe fällt.

Ausnahme: Matt, Patt oder Remisvereinbarung. Wenn eine Stellung gemäß Art. 5.2.b bzw. 1.3 bzw. 9.6 entstanden ist, dann gilt auch bei gefallener Klappe das Remis.

Art. 6.11: Jede Anzeige auf den Uhren ist bindend sofern nicht ein offensichtlicher Mangel vorliegt. Wenn ein solcher Mangel vorliegt, dann muss der Schiedsrichter die Uhr sofort austauschen und er bestimmt die einzustellenden Zeiten nach bestem Ermessen.

Sind beide Klappen gefallen und es ist nicht nachweisbar, welche Klappe zuerst fiel, dann wird die Partie fortgesetzt – Art. 6.12. Am Ende einer Partie gilt in einem solchen Fall Artikel 10.3 → Remis.

Art. 6.13 regelt die Möglichkeiten, die Uhr anzuhalten:

- bei jeder Unterbrechung der Partie durch den Schiedsrichter
- durch einen Spieler, wenn dieser Hilfe des Schiedsrichters benötigt

Der Schiedsrichter bestimmt, wann die Uhr wieder in Gang gesetzt wird.

Wenn ein Spieler die Uhr anhält, dann hat der Schiedsrichter zu prüfen, ob der Spieler einen ausreichenden Grund dafür hatte. Wenn nicht, dann muss der Schiedsrichter gemäß Art. 13.4 strafen.

Es bedeutet aber nicht Partieverlust, wenn ein Spieler die Uhr abstellt.

Bei jeder Regelwidrigkeit oder wenn eine frühere Stellung wieder herzustellen ist, muss der Schiedsrichter bestimmen, welche Zeiten auf den Uhren einzustellen sind – Art. 6.14.

Gemäß Art. 6.15 sind im Turniersaal Bildschirme, Demonstrationsbretter oder Uhren mit Anzeige der gespielten Züge erlaubt. Im Falle einer Reklamation darf sich ein Spieler jedoch nicht auf eine dieser Anzeigen berufen.

Artikel 7: Regelwidrigkeiten

Art. 7.1: bei falscher Anfangsstellung ist die Partie ungültig, bei falscher Lage des Brettes (= rechtes Eckfeld ist schwarz) wird die Partie auf einem richtig liegenden Brett fortgesetzt.

Achtung: falsch liegendes Brett und daher sind Dame und König vertauscht aufgestellt ⇒ falsche Anfangsstellung.

Art. 7.2: wird mit vertauschten Farben begonnen, dann ist die Partie fortzusetzen. Der Schiedsrichter kann aber anders entscheiden.

Art. 7.3: Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die richtige Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder herstellen. Der Gegner darf dazu die Uhren anhalten und den Schiedsrichter rufen. Der Schiedsrichter kann den Spieler bestrafen, der die Figuren verschoben oder umgeworfen hat.

Art. 7.4: Wenn während der Partie festgestellt wird, dass ein unerlaubter Zug ausgeführt wurde muss die Stellung unmittelbar vor der Regelwidrigkeit wieder hergestellt werden. Kann diese Stellung nicht ermittelt werden, dann wird von der letzten bekannten Stellung vor der Regelwidrigkeit weg weitergespielt. Dies könnte die Anfangsstellung sein.

Die Einstellung der Uhren bestimmt der Schiedsrichter.

Art. 4.3 – berührte Figur – ist für den folgenden Zug anzuwenden.

Zusätzlich muss der schuldige Spieler beim ersten und beim zweiten unerlaubten Zug in einer Partie jeweils dadurch bestraft werden, dass sein Gegner zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit erhält. Beim dritten unerlaubten Zug durch denselben Spieler muss der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler als verloren erklären.

Diese Regelung gilt auch beim Schnellschach.

Art. 7.5: Im Gegensatz zu Art. 7.4 wurde kein unerlaubter Zug ausgeführt, sondern es wurden nur Figuren verschoben. Es gilt dieselbe Vorgangsweise wie bei Art. 7.4, jedoch keine Strafe.

Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

Art. 8.1: wie muss ein Spieler seine Partie mitschreiben?

- Zug für Zug d.h. er darf auf den Zug des Gegners antworten, bevor er ihn aufschreibt, er darf aber selbst keinen weiteren Zug ausführen, bevor er seinen vorangegangenen aufgeschrieben hat
- so deutlich und lesbar wie möglich, d.h. am Ende der Partie muss dem Schiedsrichter ein für ihn lesbares Formular abgegeben werden
- in algebraischer Notation, wobei jeder Spieler die in seinem Land gebräuchlichen Buchstaben als Bezeichnung der Figuren verwenden darf
- auf dem für den Bewerb vorgeschriebenen Partieformular, somit nicht in einem Partieheft.

Art. 8.2 bestimmt, dass der Schiedsrichter während der Partie immer die Möglichkeit haben muss, das Partieformular einzusehen, nicht unbedingt der Gegner.

Der Schiedsrichter sollte während der Partie prüfen, ob beide Spieler gleich viele Züge notiert haben.

Das Partieformular ist nicht Eigentum des Spielers, sondern des Veranstalters – Art. 8.3.

Art. 8.4 und 8.5 behandeln die Zeitnot.

Wenn ein Spieler weniger als fünf Minuten auf seiner Uhr übrig hat und er nicht für jeden Zug mindestens 30 Sekunden hinzugefügt bekommt, dann muss er nicht mitschreiben. Nachdem eine der beiden Klappen gefallen ist, muss der Spieler unverzüglich, bevor er eine Figur am Schachbrett zieht, sein Partieformular vervollständigen. Falls er am Zug ist darf er dazu das Formular seines Gegners benutzen und muss es wieder zurückgeben, bevor er selbst zieht.

Wenn beide Spieler in Zeitnot sind und nicht mitschreiben, dann sollte der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hat der Schiedsrichter nach dem Fallen einer Klappe beide Uhren anzuhalten. Er setzt sie wieder in Gang, wenn beide Formulare vervollständigt sind.

Wenn kein vollständiges Partieformular vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Stellvertreters nachspielen. Dieser muss zuerst die aktuelle Stellung, die Zeiten auf den Uhren und die Anzahl der Züge, sofern diese Information verfügbar ist, aufschreiben, bevor nachgespielt wird.

Art. 8.6: Wenn die Partieformulare nicht so vervollständigt werden können, und sie somit nicht beweisen, ob ein Spieler die zur Verfügung stehende Zeit überschritten hat, gilt der nächste auszuführende Zug als der erste der nächsten Zeitperiode, es sei denn, es sind nachweisbar mehr Züge ausgeführt worden.

Art. 8.7: *Nach Beendigung der Partie müssen beide Spieler beide Partieformulare unterschreiben, die das Ergebnis der Partie angeben. Auch wenn es unrichtig ist bleibt dieses Ergebnis aufrecht, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.*

Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

Art. 9.1: Die korrekte Art ein Remis anzubieten ist folgende:
nach Ausführung des Zuges aber vor dem Drücken der Uhr.

Jedes Remisangebot zu einem anderen Zeitpunkt ist zwar gültig, kann aber als Störung des Gegners betrachtet werden.

An ein Remisangebot dürfen keine Bedingungen geknüpft werden.

Ein Remisangebot kann nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis der Gegner es annimmt, mündlich ablehnt oder durch die Berührung einer Figur mit der Absicht diese zu ziehen oder zu schlagen ablehnt, oder die Partie auf irgendeine andere Art beendet worden ist.

Beide Spieler müssen das Remisangebot sofort auf ihren Formularen vermerken („=“). Jede Remisreklamation gemäß den Art. 9.2 (Zugwiederholung), 9.3 (50-Züge-Regel) oder 10.2 ist gleichzeitig ein Remisangebot an den Gegner.

Art. 9.2: *Die Partie ist remis nach einer berechtigten Reklamation des Spielers, der das Recht zu ziehen hat, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht unbedingt durch Zugwiederholung)*

(a) *entstehen wird, falls er zuerst seinen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug auszuführen, oder*

(b) *soeben entstanden und der das Remis reklamierende Spieler am Zug ist. Stellungen gemäß (a) und (b) gelten als gleich, wenn derselbe Spieler am Zug ist, Figuren dergleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind.*

Stellungen sind nicht gleich, wenn ein Bauer, der en passant geschlagen werden konnte, nicht mehr geschlagen werden kann oder wenn das Recht zu rochieren sich vorläufig oder dauerhaft geändert hat.

Art. 9.3: *Die Partie ist nach einer berechtigten Reklamation des am Zug befindlichen Spielers remis, falls*

(a) *er einen Zug auf seinem Partieformular aufschreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen ausführen zu wollen, wobei dieser Zug zur Folge hat, dass die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen 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.*

Art. 9.4: *Wenn ein Spieler zuerst seinen Zug ausführt verliert er für diesen Zug das Recht zu reklamieren.*

Art. 9.5: *Wenn ein Spieler ein Remis gemäß Art. 9.2 oder 9.3 reklamiert muss er beide Uhren anhalten. Er darf seine Reklamation danach nicht mehr zurückziehen.*

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

Erweist sich der Anspruch als unrichtig, dann

- erhält der Gegner immer drei Minuten Zeitgutschrift

- wird dem reklamierenden Spieler 50% seiner restlichen Bedenkzeit, höchstens drei Minuten abgezogen;

Ausnahmen:

hat der reklamierende Spieler zwischen 1 und 2 Minuten Restbedenkzeit, dann muss ihm 1 Minute übrigbleiben,

hat der reklamierende Spieler weniger als 1 Minute Restbedenkzeit, dann verliert er keine Zeit.

Art. 9.6: Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine mögliche Folge von erlaubten Zügen, auch nicht bei ungeschicktestem Gegenspiel, erreicht werden kann. Damit ist die Partie sofort beendet.

Diese Bestimmung entspricht dem Art. 1.3 und Art. 5.2.b.

Wann und wie kann ein Spieler ohne Mitschrift Remis reklamieren?

Der reklamierende Spieler muss „am Zug“ sein. Nach Ausführung seines Zuges ist er nicht mehr am Zug, auch wenn die Uhr noch nicht gedrückt wurde, und kann daher nicht mehr reklamieren.

Remis gemäß Art. 9.6 geht von einem Hilfsmatt mit erlaubten Zügen aus, ebenso ein Remis gemäß Art. 6.10 nachdem eine Klappe gefallen ist.

Art. 9.2 (dreimalige Stellung) und 9.3 (50-Züge) verlangen vom reklamierenden Spieler den Beweis. Das kann sein Partieformular sein, jenes des Gegners oder eine gemeinsame Rekonstruktion unter Anwesenheit des Schiedsrichters. Eine elektronische Mitschrift der Partie kann vom Schiedsrichter als gültiger Beweis anerkannt werden und widerspricht nicht dem Art. 6.15 sondern ist dann ein Hilfsmittel zum Nachspielen der Partie.

⇒ Das Übertragungssystem sollte dem Schiedsrichter bekannt oder im Voraus von ihm überprüft worden sein. Es gibt bei manchen Systemen Übertragungsprobleme wenn ein Zug nicht ordnungsgemäß ausgeführt wurde. Videoaufzeichnungen sind jedoch gemäß Art. 6.15 nicht gültig.

Schiedsrichter überprüft die Reklamation, wie, bleibt jedoch ihm überlassen. Er kann das Nachspielen verlangen, muss jedoch nicht.

Auch bei Schnellschach oder Blitzschach ohne Mitschrift der Partie ist die Reklamation möglich, die Erbringung des Beweises durch den Spieler jedoch wesentlich schwieriger.

Wenn der Schiedsrichter „Nachspielen“ anordnet, dann sind beide Spieler dazu verpflichtet.

Welche Remismöglichkeiten gibt es in den FIDE-Regeln?

- Art. 1.3 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen mehr möglich ist, dann ist die Partie remis.
⇒ Grundsätzliche Aussage als Folge des Art. 1.2, wonach das Ziel des Schachspiels „Matt“ ist
⇒ nähere Erklärungen folgen in späteren Artikeln, z.B. Art. 5.2.b, 6.10 und Art. 9.6
- Art. 5.2.a Die Partie ist remis, wenn der am Zug befindliche Spieler keinen erlaubten Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Man sagt dann, der König wurde „pattgesetzt“. Damit ist die Partie sofort beendet, sofern der die Pattposition herstellende Zug ein erlaubter Zug war.
- Art. 5.2.b Die Partie ist remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der keiner der Spieler den gegnerischen König durch eine beliebige Folge von erlaubten Zügen mattsetzen kann. Man sagt dann, die Partie endet in einer „toten Stellung“. Damit ist die Partie sofort beendet, sofern der die Position herstellende Zug ein erlaubter Zug war.
- Art. 5.2.c und
Art. 9.1 Die Partie ist remis durch eine Vereinbarung beider Spieler während der Partie. Damit ist die Partie sofort beendet.
- Art. 5.2.d und
Art. 9.2 Die Partie ist remis nach einer berechtigten Reklamation des Spielers, der das Recht zu ziehen hat, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht unbedingt durch Zugwiederholung
(a) entstehen wird, falls er zuerst seinen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug auszuführen, oder
(b) soeben entstanden und der das Remis reklamierende Spieler am Zug ist.

Art. 5.2.e und

Art. 9.3 Die Partie ist nach einem berechtigten Anspruch des am Zug befindlichen Spielers remis, falls

- (a) er einen Zug auf seinem Partieformular aufschreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen ausführen zu wollen, welcher zur Folge hat, dass dann die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen 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.

Art. 6.10 Außer in den Fällen, die durch den Artikel 5.1 oder einen der Artikel 5.2 (a), (b) und (c) erfasst sind, ist die Partie für einen Spieler verloren, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen nicht in der ihm dafür zur Verfügung stehenden Zeit beendet hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung erreicht worden ist, aus der es dem Gegner nicht möglich ist, den Spieler durch irgendeine Folge von erlaubten Zügen, auch bei ungeschicktestem Gegenspiel, mattzusetzen.

Art. 9.6 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine mögliche Folge von erlaubten Zügen, auch nicht bei ungeschicktestem Gegenspiel, erreicht werden kann. Damit ist die Partie sofort beendet.

Art. 10.2 Wenn dem am Zug befindlichen Spieler weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, darf er, bevor seine Klappe gefallen ist, ein Remis reklamieren.

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

Art. B.8 Wenn beide Klappen gefallen sind, ist die Partie remis.

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

Der gesamte Art. 10 tritt nur dann in Kraft, wenn alle verbleibenden Züge einer Schachpartie in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.

Er ist also beim Fischer-Modus oder beim Bronstein-Modus nicht in Kraft.

Art. 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 dazu die Uhren anhalten und den Schiedsrichter rufen.

- a) Der Schiedsrichter ist überzeugt, 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. Dann erklärt er die Partie sofort als Remis.
- b) Der Schiedsrichter stellt seine Entscheidung zurück. In diesem Fall kann er dem Gegner wegen der erfolgten Störung durch die Reklamation zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit geben. Der Schiedsrichter soll nach Möglichkeit den weiteren Partieverlauf verfolgen. Er entscheidet das Resultat nachdem eine der beiden Klappen gefallen ist. Die Reklamation bleibt aufrecht und kann nicht zurückgezogen werden.
- c) Der Schiedsrichter lehnt die Reklamation sofort ab und muss dem Gegner zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit geben.

In allen Fällen ist die Entscheidung des Schiedsrichters endgültig, es ist kein Einspruch möglich.

Der Schiedsrichter entscheidet somit nach seinem Ermessen. Er darf keine weiteren Personen zu Rate ziehen.

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

Artikel 11: Punktevergabe

Die neue Fassung des Artikel 11 ermöglicht es, für einen Sieg auch mehr als 1 Punkt zu vergeben.

Artikel 12: Das Verhalten der Spieler

Art. 12.1: Die Spieler dürfen nichts tun, was dem Ruf des Schachsports abträglich ist. Dieser Punkt umfasst das gesamte Auftreten und Verhalten der Schachspieler im Turnier und auch außerhalb. Die Anforderungen können abhängig vom Turnier unterschiedlich sein.

Art. 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.

Art. 12.3: Spieler, welche ihre Partie beendet haben, werden als Zuschauer betrachtet.

Art. 12.4: Den Spielern ist es nicht gestattet, die „Turnierräumlichkeiten“ ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Zu den Turnierräumlichkeiten gehören der Spielsaal, Aufenthaltsräume, Toiletten, Erfrischungsräume, gesonderte Räume für Raucher und weitere durch den Schiedsrichter bestimmte Bereiche.

Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielsaal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.

Art. 12.5: Es ist verboten, den Gegner auf irgendeine Weise abzulenken oder zu stören. Dazu gehören auch unbegründete Reklamationen oder Remisangebote.

Art. 12.6: Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 12.1 bis 12.5 muss gemäß Artikel 13.4 bestraft werden.

Art. 12.7: Die wiederholte Weigerung eines Spielers die Schachregeln zu befolgen muss mit Partieverlust bestraft werden. Das Ergebnis für den Gegner muss vom Schiedsrichter bestimmt werden.

Art. 12.8: Wenn beide Spieler gemäß Artikel 12.7 schuldig sind, wird die Partie für beide Spieler für verloren erklärt.

Ergänzende Bestimmungen über das Verhalten der Spieler sind im Artikel 5 der **FIDE-Turnierregeln – Das Verhalten der Spieler** - enthalten.

Art. 5.1: Wenn Partien eindeutig im Voraus abgesprochen wurden, sollten Veranstalter Strafen verhängen.

Art. 5.2: Ein Spieler, der eine verlorene Partie nicht fortsetzen möchte und weggeht ohne aufzugeben oder den Schiedsrichter zu verständigen, ist unhöflich. Er kann im Ermessen des Veranstalters wegen Unsportlichkeit bestraft werden.

Art. 5.3: Ein Spieler, der drei Partien kampflos verloren hat (weil er am Beginn des Wettkampfes nicht innerhalb einer Stunde erschienen ist) muss vom Turnier ausgeschlossen werden, sofern die Bestimmungen der Veranstaltung nichts Anderes festlegen.

Art. 5.7: Ein Spieler darf nur mit dem Schiedsrichter, mit seinem Gegner soweit es die Schachregeln erlauben, oder bei einem Mannschaftswettkampf mit seinem Mannschaftsführer gemäß Punkt 4 sprechen.

Art. 5.8: Alle Beschwerden betreffend das Verhalten von Spielern sind dem Schiedsrichter vorzubringen. Einem Spieler ist es nicht erlaubt, sich bei seinem Gegner zu beschweren.

Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters

Art. 13.1: Der Schiedsrichter muss darauf achten, dass die Spielregeln genau eingehalten werden.

Art. 13.2: *Der Schiedsrichter hat im Interesse des Wettkampfes zu handeln. Er sollte sicherstellen, dass gute Spielbedingungen herrschen und dass die Spieler nicht gestört werden. Er muss den Verlauf des Bewerbes beaufsichtigen.*

Art. 13.3: *Der Schiedsrichter hat die Partien zu überwachen, besonders wenn die Spieler in Zeitnot sind, seine Entscheidungen durchzusetzen und, wenn erforderlich, Strafen über Spieler zu verhängen.*

Mehr detailliert sind die Aufgaben des Schiedsrichters, insbesondere des Haupt-Schiedsrichters im **Art. 6 der FIDE Turnierregeln - Der Hauptschiedsrichter und seine Aufgaben** - enthalten.

Art. 6.1: Seine Aufgaben sind in den FIDE-Schachregeln (Art. 13), den Turnierbestimmungen und in anderen FIDE-Bestimmungen festgehalten.

Er muss

- während des Turnieres die Ergebnisse jeder Runde festhalten,
- den vorschriftsmäßigen Verlauf des Turnieres überwachen,
- Ordnung im Spielsaal und das Wohlbefinden der Spieler während der Partien sichern,
- die Arbeit des Hilfspersonals im Turnier zu überwachen,
- vor dem Start der Wettkämpfe kann er in Abstimmung mit dem Veranstalter zusätzliche Turnierbestimmungen erstellen und bekannt machen, z.B. Anwesenheitspflicht für Spieler im Turniersaal oder für Presse und Sponsoren, Aufenthaltsbereich für Spieler, Abweichungen von den FIDE-Regeln, Bestimmungen über die Verteilung der Preise, Protestfrist usw.
- vor Beginn des Turnieres alle Spielbedingungen überprüfen,
- Kontrolle aller erforderlichen Materialien (Schachgarnituren, Uhren, Reserveuhren, Reservebatterien, Partieformulare, Turniertabellen, Kugelschreiber, Pinwände usw.),
- den Turniersaal, Licht, Heizung, Lüftung und andere Einrichtungen überprüfen, denn es bleibt seine endgültige Entscheidung, ob die Spielbedingungen den Erfordernissen entsprechen,
- eine ausreichende Anzahl von Stellvertretern und Hilfskräften bereitstellen.

Art. 6.2: *Er muss sicherstellen, dass die Auslosung genau nach den FIDE-Bestimmungen vorgenommen wird und dass sie an dem vom Veranstalter im Voraus angegebenen Tag und Zeitpunkt stattfindet.*

Art. 6.4: *Der Schiedsrichter muss sicherstellen, dass das Schiedsgericht, falls ein solches durch die Bestimmungen vorgeschrieben ist, vor Beginn der ersten Runde - üblicherweise bei der Auslosung - gewählt wird.*

Art. 6.5: Am Ende eines offiziellen Verbandsturnieres muss der Schiedsrichter dem Veranstalter einen schriftlichen Bericht mit entsprechenden Unterlagen über den Ablauf der Veranstaltung senden. Gleichzeitig muss er die Turniertabelle und andere für Wertungszwecke erforderliche Daten einsenden.

Art. 13.4: *Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen anwenden:*

- (a) *eine Verwarnung,*
- (b) *Verlängerung der verbleibenden Bedenkzeit des Gegner,*
- (c) *Verkürzung der verbleibenden Bedenkzeit des schuldigen Spielers,*
- (d) *die Partie für verloren erklären,*

- (e) Verminderung der in einer Partie vom schuldigen Spieler erzielten Punkte,*
- (f) Erhöhung der in einer Partie vom Gegner erzielten Punkte bis zur möglichen Höchstpunktezahl in einer Partie,*
- (g) den Ausschluss vom Turnier.*

Art. 13.5: Der Schiedsrichter kann einem Spieler oder beiden Spielern im Falle einer Störung von außerhalb zusätzliche Bedenkzeit geben.

Art. 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.

Art. 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.

Weitere den Schiedsrichter betreffende Bestimmungen enthält der **Art. 7 der FIDE Turnierregeln – Strafen und Berufungen.**

Art. 7.1: Falls es einen Streit gibt muss der Haupt-Schiedsrichter alles unternehmen um die Angelegenheit einvernehmlich zu lösen. Falls das misslingt und wenn Strafen durch die Schachregeln oder Bestimmungen nicht genau festgelegt sind, hat der Haupt-Schiedsrichter unbeschränkte Vollmacht wegen Übertretungen der Regeln oder zur Aufrechterhaltung der Disziplin Strafen zu verhängen oder andere Lösungen anzubieten, welche die beleidigte Partei zufrieden stellen.

Art. 7.2: Ein Schiedsgericht muss vor Beginn der ersten Runde bestimmt oder gewählt werden. Es muss aus einem Vorsitzenden, zwei Mitgliedern und mindestens zwei Reserve-Mitgliedern bestehen. Wenn möglich sollten der Vorsitzende, die Mitglieder und die Reserve-Mitglieder verschiedenen Föderationen angehören. Keiner in der Veranstaltung tätiger Schiedsrichter darf Mitglied des Schiedsgerichtes sein.

Art. 7.3: Wenn es den Anschein haben könnte, dass der Vorsitzende oder eines der Mitglieder des Schiedsgerichtes ein persönliches Interesse an der Beschwerde haben, dann müssen sie durch eines der Reserve-Mitglieder ersetzt werden.

Art. 7.4: Ein Spieler kann gegen jede Entscheidung des Haupt-Schiedsrichters oder eines seiner Assistenten berufen, vorausgesetzt die Berufung wird schriftlich spätestens zu dem im Voraus festgesetzten Zeitpunkt vorgelegt. Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind endgültig.

Ausnahmen: Entscheidungen des Haupt-Schiedsrichters gemäß Art. 10.2 und beim Blitzschach sind endgültig.

Artikel 14: Die FIDE

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

Anhänge:

A. Hängepartien

Diese Bestimmungen werden beim Kurs für ÖS behandelt.

B. Schnellschach

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

Es gelten alle FIDE Schachregeln, sofern sie nicht in den Schnellschach-Regeln ausdrücklich geändert wurden.

Folgende Änderungen gibt es:

- es besteht kein Schreibzwang,
- sobald jeder Spieler drei Züge beendet hat, ist eine Reklamation wegen unrichtiger Aufstellung der Figuren, Lage des Brettes oder Einstellung der Uhren nicht mehr möglich; wenn König und Dame vertauscht aufgestellt sind ist eine Rochade nicht erlaubt,
- eine Entscheidung gemäß Art. 4 darf der Schiedsrichter nur nach Aufforderung durch einen der Spieler treffen,
- sobald ein Spieler eine Figur entsprechend Art. 4.3 berührt hat verliert er das Recht auf eine Reklamation wegen der Art. 7.2 (vertauschte Farben), 7.3 und 7.5 (verschobene Figuren). Wegen 7.4 (unerlaubte Züge) darf auch dann noch reklamiert werden
- eine gefallene Klappe darf nur von einem der Spieler reklamiert werden, nicht vom Schiedsrichter; der Spieler muss beide Uhren anhalten und seine Klappe muss nach dem Abstellen der Uhren noch oben sein;
- wenn beide Klappen gefallen sind, ist die Partie remis.

C. Blitzschach

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

Es gelten alle FIDE Schachregeln und Schnellschachregeln, sofern sie in den Blitzregeln ausdrücklich geändert wurden.

Folgende Änderungen gibt es:

- Artikel 10.2 ist nicht in Kraft
- durch einen unerlaubten Zug kann der Gegner Gewinn reklamieren.

Ein unerlaubter Zug ist erst beendet, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde. Der Gegner ist dann berechtigt, einen Gewinn zu reklamieren, bevor er seinen eigenen Zug ausgeführt hat. Wenn dem Gegner jedoch ein Matt durch keine mögliche Folge von erlaubten Zügen möglich wäre, kann er nur Remis reklamieren.

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

Wenn Partien gemäß Artikel 10 gespielt werden, kann ein Spieler ein Remis reklamieren, wenn er weniger als zwei Minuten auf seiner Uhr übrig hat und seine Klappe noch nicht gefallen ist. Dadurch ist die Partie beendet.

Er kann dies aus folgenden Gründen reklamieren:

- (a) weil sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, oder*
- (b) weil sein Gegner keine Versuche unternommen hat, mit normalen Mitteln zu gewinnen.*

Im Fall (a) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss diese überprüfen.

Im Fall (b) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein auf dem letzten Stand befindliches Partieformular vorlegen, welches vervollständigt werden muss bevor die Partie beendet wird. Der Gegner muss sowohl das Partieformular als auch die Schlussstellung bestätigen.

Die Reklamation muss an einen Schiedsrichter weitergeleitet werden, dessen Entscheidung endgültig ist.

E. Die algebraische Notation

F. Regeln für Partien gegen Blinde und Sehbehinderte

G. Richtlinien für Simultanveranstaltungen folgen in Kürze.

Die FIDE Turnierregeln

Einleitung:

Jeder Bewerb muss unter Anwendung der FIDE Schachregeln gespielt werden.

Die FIDE Turnierregeln müssen in Verbindung mit den Schachregeln angewandt werden und dürfen diesen aber in keiner Weise widersprechen.

Von Organisatoren, Teilnehmern und Schiedsrichtern, welche bei einem Turnier tätig sind, wird erwartet, dass sie schon vor dem Start des Turnieres mit diesen Regeln vertraut sind.

Der Artikel 1 beschreibt Form und Inhalt einer Einladung oder Nennung. Dieser Artikel ist nur für FIDE-Turniere wichtig. Für nationale Turniere sind TUWO-Bestimmungen anzuwenden.

Eine Einladung oder Ausschreibung sollte folgende Punkte enthalten:

- Zeitpunkt und Ort des Turnieres
- der Turnierplan: Datum, Zeit und Ort von Ankunft, Eröffnungsfeier, Auslosung, Wettkämpfe, Abschlussfeier, Abreise
- die Bedenkzeit und die Art der Uhren, welche im Turnier verwendet werden
- die geplante Kategorie eines Rundenturnieres, die Anzahl der Teilnehmer, die Namen der eingeladenen Spieler und der Name des Schiedsrichters
- das Datum, bis wann der Spieler eine verbindliche Antwort auf die Einladung abgeben muss und wem er seine Ankunftszeit mitteilen soll
- das verwendete Auslosungssystem.

Bei größeren oder hochrangigen Turnieren sollte ein Turnierdirektor ernannt werden. Dieser ist verantwortlich für alle finanziellen, technischen und organisatorischen Probleme, für die Sicherstellung der erforderlichen Bedingungen, der Materialien, der Unterbringung und der Öffentlichkeitsarbeit.

Der Veranstalter muss die medizinische Behandlung und Medikamente für alle Teilnehmer, Schiedsrichter und Funktionäre sicherstellen, er muss sie gegen Unfälle und eine erforderliche medizinische Versorgung versichern, einschließlich der Medikamente, in Fällen von akuten Erkrankungen, chirurgischen Eingriffen, usw., nicht aber in Fällen von chronischen Krankheiten.

Artikel 2 behandelt die Auslosung.

Art. 2.1: Die Auslosung ist für Spieler, Besucher und Medien zugänglich.

Art. 2.2: Die Auslosung muss mindestens 12 Stunden (eine Nacht) vor dem Beginn der ersten Runde stattfinden. Alle Teilnehmer sollten an der Auslosungsveranstaltung teilnehmen.

Art. 2.3: Wenn ein Spieler von einem Turnier nach der Auslosung, aber vor Beginn der ersten Runde ausscheidet oder ausgeschlossen wird, dann muss nochmals ausgelost werden.

Ausnahme: bei einer geraden Anzahl von Teilnehmern hatte der ausgeschiedene Spieler die letzte Startnummer oder ein Ersatzmann ersetzt den ausgeschiedenen Spieler.

Art. 2.4: *Wenn die Auslosung in irgendeiner Weise beeinflusst wird, z.B. wenn Spieler der gleichen Föderation nach Möglichkeit in den letzten drei Runden nicht aufeinander treffen sollen, dann muss dies so rasch wie möglich den Spielern mitgeteilt werden.*

Artikel 3: Der Wettkampf

Art. 3.1: *Alle Partien müssen im Turniersaal zu der vom Veranstalter im Voraus festgesetzten Zeit gespielt werden.*

Art. 3.2: *Mechanische Uhren müssen so eingestellt sein, dass jede von ihnen bei der ersten Zeitkontrolle sechs Uhr zeigt.*

Art. 3.3: *Der Schiedsrichter muss den Zeitpunkt für den Beginn und für den Spielabbruch bekannt geben.*

Artikel 4: Der Mannschaftsführer

Art. 4.1: *Die Rolle des Mannschaftsführers ist grundsätzlich eine administrative. Entsprechend den Bestimmungen des betreffenden Turnieres kann vom Mannschaftsführer verlangt werden:*

- *zu einer bestimmten Zeit eine schriftliche Liste mit den Namen der Spieler seiner Mannschaft abzuliefern, welche an jeder einzelnen Runde teilnehmen,*
- *die Ergebnisse des Wettkampfes beim Ende der Begegnung einem Schiedsrichter zu melden, usw.*

Art. 4.2: *Der Mannschaftsführer ist berechtigt, den Spielern seiner Mannschaft zu raten ein Remisangebot zu machen oder anzunehmen oder eine Partie aufzugeben, sofern die Bestimmungen eines Bewerbes nichts Anderes festlegen. Er muss sich darauf beschränken, nur einen kurzen Hinweis abzugeben, welcher ausschließlich auf den Wettkampf betreffenden Umständen beruht.*

Er darf zu einem Spieler sagen "Biete remis an", "Nimm remis an" oder "Gib die Partie auf".

Zum Beispiel, wenn er von einem Spieler gefragt wird, ob dieser ein Remisangebot annehmen sollte, sollte der Mannschaftsführer "ja" oder "nein" antworten, oder die Entscheidung dem Spieler selbst überlassen.

Der Mannschaftsführer muss sich jeder Einmischung während der Partie enthalten. Er darf weder eine Meinung die Stellung auf dem Schachbrett betreffend an einen Spieler geben, noch irgendeine andere Person zur Stellung der Partie befragen. Für Spieler gilt dasselbe Verbot.

Wenn auch bei einem Mannschaftswettkampf ein gewisser Teamgeist vorhanden ist, der über die eigene Partie eines Spielers hinausgeht, ist eine Schachpartie grundsätzlich ein Wettkampf zwischen zwei Spielern. Daher muss der Spieler selbst die

endgültige Entscheidung über die Führung seiner eigenen Partie haben. Wenn auch der Rat eines Mannschaftsführers für den Spieler schwerwiegend sein sollte, ist der Spieler nicht unbedingt gezwungen, diesen Rat anzunehmen. Ebenso kann der Mannschaftsführer nicht ohne Wissen und Zustimmung des Spielers an dessen Stelle oder wegen dessen Partie tätig werden.

Alle Gespräche müssen unter den Augen des Schiedsrichters stattfinden und er kann darauf bestehen, das Gespräch mitzuhören.

Ein Mannschaftsführer sollte seine Mannschaft immer dazu anhalten, sowohl den Wortlaut als auch den Sinn des Artikel 12 der FIDE Schachregeln betreffend das Verhalten der Spieler zu befolgen. Mannschaftswettkämpfe sollten im besonderen Geiste höchster Sportlichkeit durchgeführt werden.

Artikel 5: Das Verhalten der Spieler

Die Artikel 5.1 – 5.3, sowie 5.7 und 5.8 wurden bereits beim Artikel 12 der FIDE Schachregeln besprochen.

Art. 5.1: Wenn Partien eindeutig im Voraus abgesprochen wurden, sollten Veranstalter Strafen verhängen.

Art. 5.2: Ein Spieler, der eine verlorene Partie nicht fortsetzen möchte und weggeht ohne aufzugeben oder den Schiedsrichter zu verständigen, ist unhöflich. Er kann im Ermessen des Veranstalters wegen Unsportlichkeit bestraft werden.

Art. 5.3: Ein Spieler, der drei Partien kampflos verloren hat (weil er am Beginn des Wettkampfes nicht innerhalb einer Stunde erschienen ist) muss vom Turnier ausgeschlossen werden, sofern die Bestimmungen der Veranstaltung nichts Anderes festlegen.

Art. 5.7: Ein Spieler darf nur mit dem Schiedsrichter, mit seinem Gegner soweit es die Schachregeln erlauben, oder bei einem Mannschaftswettkampf mit seinem Mannschaftsführer gemäß Punkt 4 sprechen.

Art. 5.8: Alle Beschwerden betreffend das Verhalten von Spielern sind dem Schiedsrichter vorzubringen. Einem Spieler ist es nicht erlaubt, sich bei seinem Gegner zu beschweren.

Wenn Spieler aus einem Turnier vorzeitig ausscheiden ist folgendermaßen vorzugehen:

Art. 5.4: Wenn ein Spieler aus einem Rundenturnier ausscheidet oder ausgeschlossen wird, hat das folgende Auswirkungen:

- a) Wenn ein Spieler weniger als 50 % seiner Partien beendet hat, muss sein Ergebnis in der Turniertabelle verbleiben (zur Wertung und zur Erinnerung), aber die von ihm oder gegen ihn erzielten Punkte werden in der Endreihung nicht berücksichtigt. Die nicht gespielten Partien des Spielers werden durch " - " in der Turniertabelle angezeigt und die jene seiner Gegner durch " + ". Wenn keiner der Spieler anwesend ist wird das durch zwei " - " angezeigt.*
- b) Wenn ein Spieler mindestens 50 % seiner Partien beendet hat, muss sein Ergebnis in der Turniertabelle verbleiben und wird in der Endreihung berücksichtigt. Die nicht gespielten Partien des Spielers werden wie oben angezeigt.*

Art. 5.5: Wenn ein Spieler aus einem Schweizer System Turnier ausscheidet verbleiben die von ihm oder von seinen Gegnern erzielten Punkte zur Reihung in der Turniertabelle. Für seine Wertungsziffer werden nur tatsächlich gespielte Partien berücksichtigt.

Art. 5.6: Die Artikel 5.4 und 5.5 sind auch bei Mannschaftsturnieren anzuwenden, sowohl ungespielte Wettkämpfe als auch ungespielte Partien sind deutlich als solche anzuzeigen.

Artikel 6: Der Haupt-Schiedsrichter und seine Aufgaben

Artikel 7: Strafen und Berufungen

Wurden bereits bei den FIDE-Regeln behandelt.

Artikel 8: Rauchverbot

Das Rauchen darf im Turniersaal während der Dauer des Turnieres nicht erlaubt sein. Dies gilt für jeden Anwesenden: Spieler, Funktionäre, Medienvertreter und Zuschauer. Die Turnierveranstalter haben den Spielern und Funktionären einen gesonderten Raum außerhalb des Turniersaales zur Verfügung zu stellen, in welchem das Rauchen erlaubt ist. Dieser Raum soll vom Turniersaal leicht erreichbar sein. Falls örtliche Vorschriften das Rauchen innerhalb der Räumlichkeiten gänzlich verbieten sollte den Spielern und Funktionären ein einfacher Ausgang ins Freie ermöglicht werden.

Artikel 9: Fernsehrechte, Filmen und Fotografieren

Art. 9.1: Fernsehrechte, einschließlich Video- und Filmrechte, gehören dem Veranstalter. Wenn aber ein Veranstalter bestimmt wird, muss die FIDE eine Vereinbarung treffen, welche den prozentuellen Anteil des Geldes für den Veranstalter, die Spieler und die FIDE regelt.

Art. 9.2: Fernsehkameras sind mit Zustimmung des Veranstalters im Turniersaal nur dann gestattet, wenn sie geräuschlos arbeiten und unaufdringlich sind. Videokameras ohne jedes Licht sind, während die Partien im Gang sind, im Zuschauerraum erlaubt. Der Haupt-Schiedsrichter muss sicherstellen, dass die Spieler durch die Anwesenheit von Fernsehen, Videos oder Kameras in keiner Weise gestört oder abgelenkt werden.

Art. 9.3: Nur berechnigte Reporter mit einer ausdrücklichen Genehmigung des Haupt-Schiedsrichters dürfen im Turniersaal fotografieren. Die Genehmigung dafür wird auf die ersten zehn Minuten nach dem Beginn der ersten Runde und auf die ersten fünf Minuten nach dem Beginn jeder folgenden Runde eingeschränkt, ausgenommen der Haupt-Schiedsrichter trifft eine andere Entscheidung.

Artikel 10: Verschiedenes

Veranstalter und Schiedsrichter eines FIDE-Turnieres sollten auch die "Bestimmungen für die Organisation von hochrangigen Turnieren (C.01), genehmigt von der Generalversammlung 1983 und geändert von den Generalversammlungen 1991 und 1992" beachten.

Die wichtigsten Inhalte dieser Bestimmungen sind:

- Einladungen sollten spätestens 6 Monate vor dem Turnier ausgesandt sein;
- die Einladung muss alle finanziellen Vereinbarungen enthalten;
- eine ausgesandte Einladung kann vom Veranstalter nicht mehr zurückgezogen werden, eine vom Spieler angenommene Einladung muss eingehalten werden
- Spieler haben das Recht auf ein komfortables Einzelzimmer;
- Spieler müssen die Möglichkeit haben, nach der Partie ein ausreichendes Essen zu bekommen;
- der Turniersaal darf zu Fuß maximal 10 Minuten vom Hotel entfernt sein, bei größeren Entfernungen oder bei schlechter Witterung muss der Veranstalter ein Fahrzeug zur Verfügung stellen;
- um einen gleichbleibenden Rhythmus zu sichern muss jede Runde, auch die letzte Runde, zum gleichen Zeitpunkt beginnen; vor 13.00 Uhr darf keine Runde beginnen, bevorzugt wird ein Beginn um 15.00 Uhr;
- von jeder Änderung des angekündigten Zeitplanes muss der Schiedsrichter jeden Spieler persönlich informieren;
- während der Partie muss ein abgegrenzter Bereich im Turniersaal für die Spieler reserviert sein, der ausreichend groß ist um sich zu bewegen; Zuschauer dürfen diesen Bereich nicht betreten, Betreuer nur mit Erlaubnis des Haupt-Schiedsrichters;
- für die Spieler müssen Erfrischungsgetränke zur Verfügung stehen.

Anhang zu den FIDE Turnierregeln

1. Behandlung ungespielter Partien

Um zu vermeiden, dass ungespielte Partien die Endreihung der Spieler unangemessen beeinflussen, müssen solche Partien folgendermaßen gewertet werden:

Unabhängig vom Resultat einer ungespielten Partie (Freilos, kampfloser Gewinn oder Verlust, ungespielte Partie wegen Ausscheidens aus dem Turnier oder Abwesenheit eines Spielers bei einer oder mehreren Runden) wird für Zwecke einer Zweitwertung das Ergebnis immer als Unentschieden gegen den Spieler selbst behandelt.

Diese Regelung hat aber keinen Einfluss auf die Summe der Rundenfortschritte oder das Koya System. In diesen Systemen wird das Ergebnis gewertet.

2. Liste der üblicherweise verwendeten Zweitwertungen

In allen Systemen müssen die Spieler in absteigender Reihung des entsprechenden Wertungssystems gereiht werden. Bei der folgenden Auflistung ist eine Wertung der Systeme nicht beabsichtigt.

2.1 Zweitwertungen, welche die Ergebnisse des Spielers verwenden

2.1.1 Summe der Rundenfortschritte

Nach jeder Runde hat ein Spieler ein bestimmtes Zwischenergebnis. Diese Zwischenergebnisse werden zusammengezählt und ergeben die "Summe der Rundenfortschritte".

2.1.1.1 gekürzte Summe der Rundenfortschritte

ist die Summe der Rundenfortschritte, abzüglich dem Zwischenergebnis einer oder mehrerer Runden, beginnend mit der ersten Runde.

2.1.2 Mannschaftspunkte bei Mannschaftsbewerben

- 2 Punkte für ein gewonnenes Match (eine Mannschaft hat mehr Punkte erreicht als die halbe Anzahl der Bretter einer Mannschaft)
- 1 Punkt für ein unentschiedenes Match (eine Mannschaft hat so viele Punkte erreicht wie die halbe Anzahl der Bretter einer Mannschaft)
- 0 Punkte für ein verlorenes Match (eine Mannschaft hat weniger Punkte erreicht als die halbe Anzahl der Bretter einer Mannschaft)
- 2.1.3 Das Koya System für Rundenturniere
ist die Anzahl der Punkte, welche gegen Gegner erzielt wurden, die 50 % oder mehr Punkte erreicht haben
 - 2.1.3.1 Das erweiterte Koya System
das Koya System kann durch Einschluss von Punktgruppen mit weniger als 50 % Schritt für Schritt erweitert werden
- 2.1.4 Direkte Begegnung
wenn alle punktgleichen Spieler gegeneinander gespielt haben kann die Anzahl der Punkte aus diesen Begegnungen entscheiden
- 2.1.5 Anzahl der gewonnenen Partien.
- 2.2 Zweitwertungen, welche die Ergebnisse der Gegner verwenden
 - 2.2.1 Das Buchholz System
 - 2.2.1.1 Der Buchholz-Wert ist die Summe der Endergebnisse von allen Gegnern eines Spielers
 - 2.2.1.2 Der mittlere Buchholz-Wert 1
ist der Buchholz-Wert vermindert um das höchste und das niedrigste Ergebnis der Gegner
 - 2.2.1.3 Der mittlere Buchholz-Wert 2
ist der Buchholz-Wert vermindert um die beiden höchsten und die beiden niedrigsten Ergebnisse der Gegner
 - 2.2.1.4 Der gekürzte Buchholz-Wert 1
ist der Buchholz-Wert vermindert um das niedrigste Ergebnis der Gegner
 - 2.2.1.5 Der gekürzte Buchholz-Wert 2
ist der Buchholz-Wert vermindert um die beiden niedrigsten Ergebnisse der Gegner
 - 2.2.1.6 Die Buchholz-Summe
ist die Summe der Buchholz-Werte der Gegner
 - 2.2.2 Das Sonneborn-Berger System
 - 2.2.2.1 Sonneborn-Berger System für Einzelturniere
ist die Summe der Endergebnisse der Gegner, welche der Spieler besiegt hat, und die Hälfte der Endergebnisse der Gegner, mit denen er remis gespielt hat
 - 2.2.2.2 Sonneborn-Berger System für Mannschaftsturniere
ist die Summe der Endergebnisse der gegnerischen Mannschaften, jedes multipliziert mit dem Ergebnis gegen diese Mannschaft.
- 2.3 Zweitwertungen, welche Wertungszahlen verwenden
 - 2.3.1 Die durchschnittliche Wertungszahl der Gegner
ist die Summe der Wertungen der Gegner eines Spielers, dividiert durch die Anzahl der Runden
 - 2.3.1.1 Die gekürzte durchschnittliche Wertungszahl

ist die durchschnittliche Wertungszahl der Gegner, vermindert um eine oder mehrere Wertungszahlen der Gegner, beginnend mit dem schwächsten Gegner

2.3.2 Die Turnierleistung (unter Berücksichtigung der 350-Punkte-Regel)

Die Turnierleistung (R_p) wird folgend berechnet:

$R_p = \text{Elo}\emptyset \text{ der Gegner} + \text{Wertungsdifferenz „d}_p\text{“}$ aus Tabelle 10.1a der Wertungsbestimmungen B.02 (Umwandlung von Prozentpunkte „p“ in Wertungsdifferenz „d_p“.

In diesem Zusammenhang kann ein Spieler auswählen, ob er bei der Berechnung des Wertungsdurchschnittes des Turnieres mitgerechnet wird oder nicht.

Beispiele für d_p: 75% = + 193 60% = + 72 50% = +/- 0
 25% = - 193 40% = - 72

3. Anwendbarkeit der Zweitwertungs-Systeme auf die unterschiedlichen Turnierarten

Die Auswahl des Zweitwertungs-Systems, welches in einem Turnier verwendet werden soll, muss im Voraus festgelegt werden, wobei die Art des Turnieres (Schweizer System, Rundenturnier, Mannschaftsturnier usw.) und die Zusammensetzung der Spieler, welche im Turnier erwartet werden, zu berücksichtigen sind. So ist zum Beispiel die Verwendung eines Zweitwertungs-Systems, welches die Wertungszahlen der Spieler verwendet, in einem Turnier zweifelhaft, wenn die Wertungszahlen nicht zur Verfügung stehen oder nicht gleichartig sind oder nicht unbedingt vergleichbar sind (z.B. Jugend/Senioren-Turniere).

Bei einem Turnier sollten nur Wertungen aus einer der drei oben beschriebenen Gruppen verwendet werden.

Zum Beispiel: a) Summe des Rundenfortschrittes und danach
 b) Buchholz-Wert

wäre schlecht.

Für die verschiedenen Arten von Turnieren werden folgende Zweitwertungen empfohlen:

Vorschläge für Zweitwertungen:

Einzel-Rundenturniere:

- direkte Begegnung
- Koya System
- Sonneborn-Berger Wertung
- Anzahl der gewonnenen Partien

Mannschafts-Rundenturniere:

- Partiepunkte
- Mannschaftspunkte
- direkte Begegnung
- Sonneborn-Berger Wertung

Einzel Schweizer System (alle Spieler haben bestehende Wertungen):

- Wertungsdurchschnitt der Gegner
- Turnierleistung

Einzel Schweizer System (die meisten Spieler haben Wertungen):

- direkte Begegnung – sofern alle gegeneinander gespielt haben
- Summe der Rundenfortschritte
oder
- direkte Begegnung – sofern alle gegeneinander gespielt haben
- Buchholz-Wertung
- Sonneborn-Berger Wertung
- gewonnene Partien

Einzel Schweizer System (die meisten Spieler haben keine Wertungen):

- direkte Begegnung – sofern alle gegeneinander gespielt haben
- Buchholz-Wertung
- Sonneborn-Berger Wertung
- gewonnene Partien

Mannschafts Schweizer System:

- Partiepunkte
- Mannschaftspunkte
- direkte Begegnung – sofern alle gegeneinander gespielt haben
- Buchholz-Wertung
- Sonneborn-Berger Wertung

Rechte und Pflichten eines Schiedsrichters

Sie sind enthalten in

- Art. 13 der FIDE Regeln
- Art. 6 und 7 der FIDE Turnierregeln

Zusammenstellung der wichtigsten Punkte:

- * Turniersaal überprüfen
- * Kontrolle aller erforderlichen Materialien
- * vor Beginn des Turnieres alle Spielbedingungen überprüfen
- * Verantwortung für das Turnier von Auslosung bis Siegerehrung
- * zusätzliche Turnierbestimmungen erstellen und bekannt machen
- * Schiedsgericht wählen
- * Arbeit des Hilfspersonals im Turnier zu überwachen
- * gute Spielbedingungen während der Partie
- * keine Störung durch Spieler oder von außen
- * Beaufsichtigung der Partien
- * Einhaltung der Spielregeln
- * Mitschreiben der Partie, wenn Zeitnot oder am Partieende
- * Uhren neu einstellen bei Unterbrechungen, Strafen oder Störungen
- * Entscheidungen gemäß Art. 10.2
- * Strafen verhängen, wenn es erforderlich ist
- * Ergebnisse festhalten und veröffentlichen
- * Runden auslosen
- * schriftlichen Bericht an den Veranstalter und den Wertungsreferenten.

Strafen gemäß Art. 13.4 der FIDE Regeln:

- (a) eine Verwarnung,
- (b) Verlängerung der verbleibenden Bedenkzeit des Gegners,
- (c) Verkürzung der verbleibenden Bedenkzeit des schuldigen Spielers,
- (d) die Partie für verloren erklären,
- (e) Verminderung der in einer Partie vom schuldigen Spieler erzielten Punkte,
- (f) Erhöhung der in einer Partie vom Gegner erzielten Punkte bis zur möglichen Höchstpunktzahl in einer Partie,
- (g) den Ausschluss vom Turnier.

Wann darf ein Schiedsrichter unaufgefordert in eine Partie eingreifen?

- nur im Turnierschach bei unerlaubten Zügen und bei Verstößen gegen Artikel 4 (berührte Figur)
- bei falscher Figurenaufstellung
- bei einer defekten Uhr
- im Turnierschach bei Reklamation einer Klappe
- wenn beide Klappen gefallen sind.