

Änderungen der FIDE Schachregeln zum 1. Juli 2014

Fideregeln 2014

Vorwort:

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.

Art. 2.2: (neu)

Staunton Figuren



D K L S T

Artikel 3.10: (neu)

- a) Ein Zug ist regelgemäß, wenn die maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 erfüllt wurden.
- b) Ein Zug ist regelwidrig, wenn er eine der maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 nicht erfüllt.
- c) Eine Stellung ist regelwidrig, wenn sie nicht durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge erreicht werden kann.

Fideregeln 2009

Vorwort:

Damit ein Wettkampf von der FIDE gewertet wird, muss er nach den FIDE- Schachregeln gespielt werden.

Es wird empfohlen, dass auch nicht von der FIDE gewertete Wettkampfpartien nach den FIDE- Schachregeln gespielt werden.

Mitgliedsföderationen können die FIDE um eine Entscheidung die Schachregeln betreffend bitten.

Artikel 4.6: (neu)

Die Bauernumwandlung kann verschieden ausgeführt werden:

- a. Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden.
- b. Das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur auf dem Umwandlungsfeld kann in beliebiger Reihenfolge geschehen.

Wenn eine gegnerische Figur auf dem Umwandlungsfeld steht, muss sie geschlagen werden.

Artikel 6.2.e:

Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.

Artikel 6.7:

- a. Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Jeder Spieler, der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.
- b. Falls das Turnierreglement eine Wartezeit ungleich null bestimmt und zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.

Artikel 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.

Artikel 7.1:

Wenn ein Regelverstoß geschieht und eine frühere Stellung wiederhergestellt werden muss, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Zeiten auf der Schachuhr; **dies beinhaltet auch die Entscheidung, die Einstellung der Zeitanzeigen nicht zu ändern.** Er muss auch, falls notwendig, den Zugzähler anpassen.

Artikel 7.5:

.....

Wenn ein Spieler seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt.

Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.a erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler für verloren.

Artikel 7.4.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.

Artikel 8.1.d:

Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular mit dem Symbol (=) vermerken.

Artikel 9.5.b

Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter zwei 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 3 und 4 ausgeführt werden.

Artikel 9.6: (neu)

Falls eine oder beide der folgenden Situationen auftreten, ist die Partie remis:

- a. eine gleiche Stellung, entsprechend Artikel 9.2 b, ist nach wenigstens fünf aufeinanderfolgenden Zügen beider Spieler entstanden,
- b. wenigstens 75 aufeinander folgende Züge von jedem Spieler wurden abgeschlossen, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist. Wenn durch den letzten Zug ein Matt entstanden ist dann hat dies Vorrang.

Art. 10 (Quickplayfinish) wurde gestrichen, ersetzt durch Anhang G.

Artikel 11.2:

Die „Turnierräumlichkeiten“ umfassen den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche. Der „Spielbereich“ ist der Bereich in dem die Partien eines Turniers gespielt werden.

Nur mit Genehmigung des Schiedsrichters darf

- a. ein Spieler die Turnierräumlichkeiten verlassen,
- b. der am Zug befindliche Spieler den Spielbereich verlassen
- c. jemand, der weder Spieler noch Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten.

Art. 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.

Artikel 11.3:

- a. Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu benutzen oder auf einem anderen Schachbrett **eine Partie** zu analysieren.
- b. Während des Spiels ist es einem Spieler verboten, ein Mobiltelefon und/oder ein anderes elektronisches Kommunikationsmittel im Turnierareal bei sich zu haben. Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein solches Gerät in das Turnierareal gebracht hat, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie.

Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen.

Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke oder anderer Gegenstände zulässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person darf den Spieler untersuchen, wobei der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie der zu Untersuchende haben muss. Verweigert ein Spieler die Erfüllung dieser Pflichten, hat der Schiedsrichter Maßnahmen gemäß Artikel 12.9 zu ergreifen

- c. Rauchen ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.

Artikel 11.9:

Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der Schachregeln verlangen.

Artikel 11.10:

Sofern das Turnierreglement nichts anderes bestimmt, kann ein Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, selbst wenn er die Partienotation unterzeichnet hat (siehe Artikel 8.7).

Artikel 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.

Artikel 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 12.2:

Der Schiedsrichter

- a. sorgt für faires Spiel,
- b. handelt im besten Interesse des Veranstaltung,
- c. sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen,
- d. sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden,
- e. überwacht den Fortgang der Veranstaltung,
- f. ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen.

Artikel 12.4:

Der Schiedsrichter kann Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, z.B. wenn mehrere Spieler knappe Restbedenkzeit haben.

Artikel 12.9.g:

Der Schiedsrichter kann Geldstrafen verhängen, wenn dies im Voraus angekündigt wurde.

Anhang A - Schnellschach:

Artikel A.1

Eine Schnellschach-Partie ist eine Partie, in der entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von mehr als 10 Minuten, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler vollständig abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10 Minuten, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.

Artikel A.2

Die Spieler müssen die Züge nicht mitschreiben.

Artikel A.3

Die Turnierschachregeln gelten wenn

- a. ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht, und
- b. jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.

Artikel A.4

Andernfalls gilt folgendes:

- a. Sobald beide Spieler ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben,
 - (1) dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde gestört.
 - (2) kann eine fehlerhafte Figurenaufstellung oder Brettausrichtung nicht mehr beanstandet werden. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung des Königs ist die Rochade unzulässig. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung eines Turms ist die Rochade mit diesem Turm unzulässig.
- b. Ein regelwidriger Zug ist vollständig abgeschlossen, sobald der Spieler seine Uhr gedrückt hat. Wenn der Schiedsrichter dies beobachtet, erklärt er die Partie für den Spieler verloren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner den Gewinn reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Die Partie ist jedoch remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit keiner Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König matt setzen kann. Wenn der Gegner nicht reklamiert und der

Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat der Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, die Spieler einigen sich hierauf ohne Anrufung des Schiedsrichters.

- c. Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Schachuhr der Reklamierende noch Restbedenkzeit hat. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit einer Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König nicht matt setzen kann.
- d. Beobachtet der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt er die Partie remis.

Artikel A.5

Das Turnierreglement bestimmt, ob Anhang A.3 oder A.4 für das gesamte Turnier gilt.

Anhang B - Blitzschach:

Artikel B.1

Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von 10 Minuten oder weniger pro Spieler gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt 10 Minuten oder weniger.

Artikel B.2

Die in den Artikeln 7 und 9 erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten.

Artikel B.3

Die Turnierschachregeln gelten wenn

- a. ein Schiedsrichter eine Partie überwacht, und
- b. jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.

Artikel B.4

Andernfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Anhang A4.

Artikel B.5

Das Turnierreglement bestimmt, ob Anhang B.3 oder B.4 für das gesamte Turnier gilt.

Sonstige Anhänge:

C. Die algebraische Notation

D. Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern

E. Hängepartien

F. Schach-960 Regeln

G. Endspurtphase

Artikel G.2

Vor dem Beginn eines Turniers wird angesagt, ob dieser Anhang gilt oder nicht.

Artikel G.3

Der Anhang gilt nur für Turnierschach und Schnellschach ohne Zeitinkrement und nicht für Blitzschach.

Artikel G.4

Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass, wenn es möglich ist, der Zeitmodus für beide Spieler gewechselt wird, indem beiden Spielern eine Zusatzbedenkzeit gemäß dem Aufschub-Modus oder dem Fischer-Modus von fünf Sekunden eingeräumt wird. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr entsprechend auf den neuen Modus eingestellt. Der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.

Artikel G.5

Wenn Artikel G.4 nicht angewandt wird, und der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er Remis beantragen, bevor seine Klappe gefallen ist. Er ruft den Schiedsrichter und darf seine Uhr anhalten (siehe Artikel 6.12.b). Er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternehme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.

