

Die FIDE – Schachregeln

Deutsche Übersetzung & Authentic Version

gültig ab: 1. Januar 2023

Übersetzung der FIDE-Schachregeln gültig ab 1. Januar 2023

2. überarbeitete Auflage

Herausgegeben von der Schiedsrichterkommission des Deutschen Schachbundes e.V.

Bei der Übersetzung der Regeln haben mitgewirkt:

Ralph Alt	DSB
Klaus Deventer	DSB
Dr. Jürgen Klüners	DSB
Frank Jäger	DSB
Gregor Johann	DSB
Thomas Strobl	DSB
Thomas Wiedmann	DSB

Redaktion: Jürgen Kohlstädt

Weitere Exemplare der Broschüre

„FIDE-Schachregeln Deutsche Übersetzung 2023 & Authentic Version"

können zum Preis von 4 Euro beim

stellv. Vorsitzenden der Schiedsrichterkommission des DSB

Jürgen Kohlstädt
Thiemannhof 2
21147 Hamburg
Tel: 040 - 796 66 75
Fax 040 – 796 10 84
Schachbl@Schachbund.de
Juergen.Kohlstaedt@Schachbundesliga.de

oder der Geschäftsstelle des DSB

Hanns-Braun-Str., Friesenhaus 1, 4053 Berlin, Tel. 030 – 3000 7812, info@schachbund.com

oder den Landesverbänden

bestellt werden.

Inhaltsverzeichnis

Einführung

Vorwort 4

Grundspielregeln

Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels 4

Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett 5

Artikel 3: Die Gangart der Figuren 6

Artikel 4: Die Ausführung der Züge 10

Artikel 5: Die Beendigung der Partie 12

Turnierschachregeln

Artikel 6: Die Schachuhr 12

Artikel 7: Regelverstöße 14

Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge 15

Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie) 17

Artikel 10: Punkte 18

Artikel 11: Das Verhalten der Spielenden 18

Artikel 12: Der Aufgabenbereich der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters (siehe auch Vorwort) 20

ANHÄNGE

A. Schnellschach 21

B. Blitzschach 22

C. Algebraische Notation 23

D. Regeln für das Spielen mit sehbehinderten Spielenden 26

RICHTLINIEN I - III

I Hängepartien 28

II Schach 960 Regeln 30

III Partien ohne Zeitgutschrift einschließlich Endspurtphase 31

Einführung

Die FIDE-Schachregeln gelten für das Spielen am Brett.

Die Schachregeln bestehen aus zwei Teilen:

1. den Grundspielregeln und
2. den Wettbewerbsregeln des Schachsports.

Der englische Text ist die authentische Fassung der FIDE-Schachregeln, angenommen vom 93. FIDE-Kongress in Chennai, Indien. Sie treten am 1. Januar 2023 in Kraft.

Vorwort

Die Schachregeln können weder alle Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, noch können sie alle administrativen Fragen regeln. In Fällen, die nicht durch einen Artikel der Schachregeln genau geklärt sind, sollte es möglich sein, durch das Studium analoger Situationen, die von den Schachregeln erfasst werden, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen.

Die Schachregeln setzen voraus, dass Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte der Schiedsrichterin / dem Schiedsrichter die Entscheidungsfreiheit nehmen und sie / ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden. Die FIDE appelliert an alle Schachspielerinnen und Schachspieler sowie an alle Föderationen, sich dieser Auffassung anzuschließen.

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 die Schachregeln betreffende Entscheidung bitten.

Grundspielregeln

Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels

1.1 Das Schachspiel wird zwischen zwei gegnerischen Personen gespielt, die ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, „Schachbrett“ genannt, ziehen.

1.2 Die Spielerin / der Spieler mit den hellen Figuren (Weiß) führt den ersten Zug aus, dann ziehen die Spielerinnen bzw. Spieler abwechselnd, wobei die Spielerin / der Spieler mit den dunklen Figuren (Schwarz) den nächsten Zug ausführt.

1.3 Eine Spielerin / ein Spieler ist „am Zug“, sobald der Zug seiner Gegnerin / seines Gegners ausgeführt worden ist.

1.4 Das Ziel einer jeden Spielerin / eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so „anzugreifen“, dass die Gegnerin / der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat.

1.4.1 Die Spielerin / der Spieler, die / 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 der Gegnerin / des Gegners zu schlagen.

1.4.2 Die Gegnerin / der Gegner, dessen König mattgesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.

1.5 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem das Mattsetzen des gegnerischen Königs mehr möglich ist, ist das Spiel „remis“ (unentschieden, siehe Artikel 5.2.2).

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 und dunkel sind (die „weißen“ und die „schwarzen“ Felder).

Das Schachbrett wird so zwischen die beiden Spielenden gelegt, dass auf der Seite vor einer Spielerin / einem Spieler das rechte Eckfeld weiß ist.

2.2 Zu Beginn der Partie hat eine Spielerin / ein Spieler 16 helle („weiße"), die / der Andere 16 dunkle („schwarze") Figuren.

Diese Figuren sind die folgenden:

ein weißer König	mit dem gebräuchlichen Symbol	♔	K
eine weiße Dame	mit dem gebräuchlichen Symbol	♕	D
zwei weiße Türme	mit dem gebräuchlichen Symbol	♖	T
zwei weiße Läufer	mit dem gebräuchlichen Symbol	♗	L
zwei weiße Springer	mit dem gebräuchlichen Symbol	♘	S
acht weiße Bauern	mit dem gebräuchlichen Symbol	♙	
ein schwarzer König	mit dem gebräuchlichen Symbol	♚	K
eine schwarze Dame	mit dem gebräuchlichen Symbol	♛	D
zwei schwarze Türme	mit dem gebräuchlichen Symbol	♜	T
zwei schwarze Läufer	mit dem gebräuchlichen Symbol	♝	L
zwei schwarze Springer	mit dem gebräuchlichen Symbol	♞	S
acht schwarze Bauern	mit dem gebräuchlichen Symbol	♟	

Staunton Figuren



B D K L S T

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



2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen „Linien“; die acht waagerechten Zeilen von Feldern heißen „Reihen“. Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum benachbarten Rand verlaufend, heißt „Diagonale".

Artikel 3: Die Gangart der Figuren

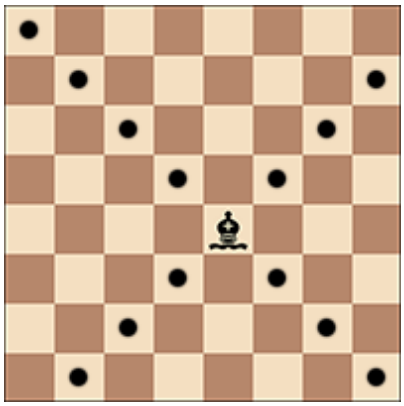
3.1 Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist.

3.1.1 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.

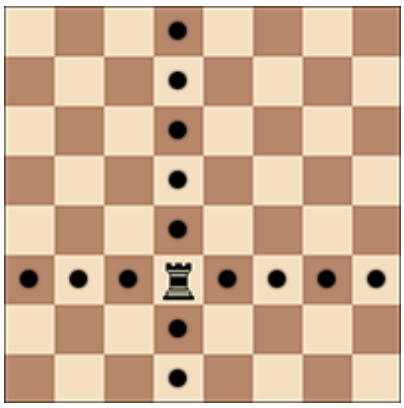
3.1.2 Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld gemäß Artikel 3.2 bis 3.8 schlagen könnte.

3.1.3 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.

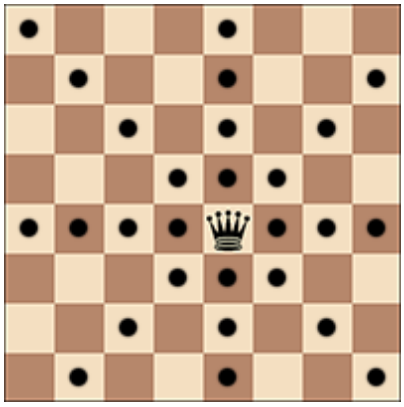
3.2 Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf der er steht.



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

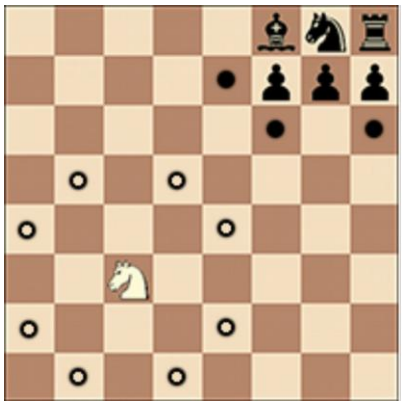


3.4 Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf der sie steht.



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

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



3.7 Der Bauer

3.7.1 Der Bauer darf vorwärts auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen, sofern dieses Feld nicht besetzt ist, oder

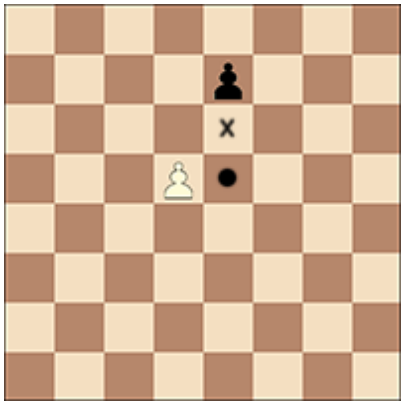
3.7.2 in seinem ersten Zug entweder wie unter 3.7.1 beschrieben ziehen oder um zwei Felder auf derselben Linie vorrücken, sofern beide Felder nicht besetzt sind, oder

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



3.7.3.1 Ein Bauer, der auf derselben Reihe auf einem unmittelbar angrenzenden Feld wie ein gegnerischer Bauer, der soeben zwei Felder von seiner Anfangsstellung vorgerückt ist, steht, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre.

3.7.3.2 Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird „Schlagen *en passant*“ genannt.



3.7.3.3 Wenn eine Spielerin / ein Spieler, die / der am Zug ist, ihren / seinen Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe zieht, muss sie / er diesen als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe auf dem Ankunftsfeld austauschen. Dieses wird Umwandlungsfeld genannt.

3.7.3.4 Die Auswahl der Spielerin / des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt.

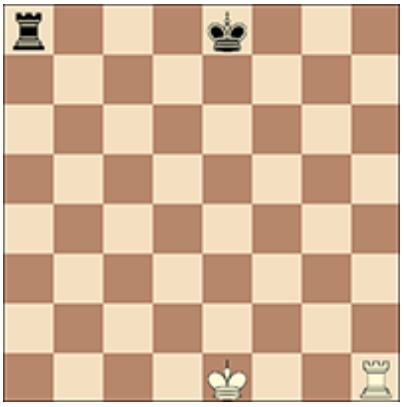
3.7.3.5 Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird „Umwandlung“ genannt. Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

3.8 Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen:

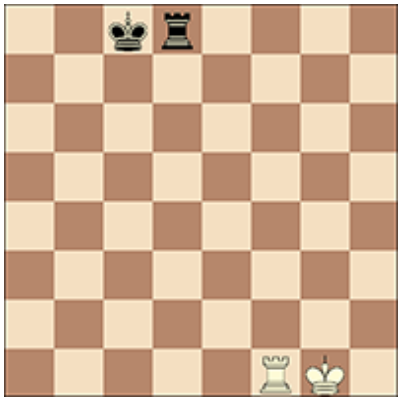
3.8.1 durch Ziehen auf ein beliebiges angrenzendes Feld,



3.8.2 durch Rochieren. Die Rochade ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turmes auf der ersten Reihe der Spielerin / des Spielers, der als ein Königszug gilt und folgendermaßen ausgeführt wird: Der König wird von seiner Anfangsstellung um zwei Felder in Richtung des Turmes, der auf seiner Anfangsstellung stehen muss, hin versetzt; dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.



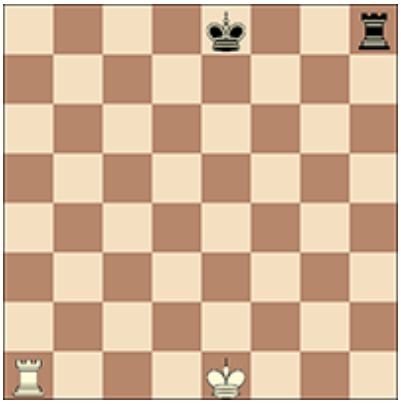
Vor weißer kurzer Rochade



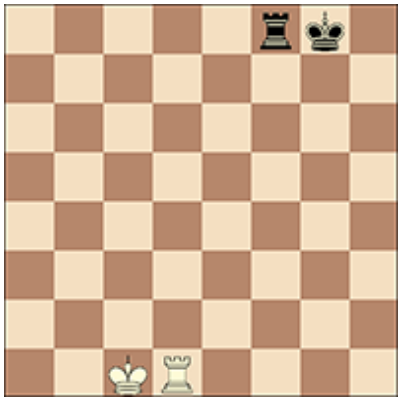
Nach weißer kurzer Rochade

Vor schwarzer langer Rochade

Nach schwarzer langer Rochade



Vor weißer langer Rochade



Nach weißer langer Rochade

Vor schwarzer kurzer Rochade

Nach schwarzer kurzer Rochade

3.8.2.1 Das Recht zu rochieren ist verloren:

1) wenn der König bereits gezogen hat, oder
2) mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

3.8.2.2 Die Rochade ist vorübergehend verhindert,

3) wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird,

4) wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

3.9 Der König im Schach:

3.9.1 Ein König steht „im Schach", wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht auf das vom König besetzte Feld ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden.

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

3.10 Regelgemäße und regelwidrige Züge; regelwidrige Stellungen:

3.10.1 Ein Zug ist regelgemäß, wenn die maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 erfüllt wurden.

3.10.2 Ein Zug ist regelwidrig, wenn er eine der maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 nicht erfüllt.

3.10.3 Eine Stellung ist regelwidrig, wenn sie nicht durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge erreicht werden kann.

Artikel 4: Die Ausführung der Züge

4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand alleine ausgeführt werden.

4.2 Zurechtrücken der Figuren und anderweitiges Berühren einer Figur:

4.2.1 Nur die Spielerin / der Spieler, die / der am Zug ist, darf eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken, vorausgesetzt, dass sie / er ihre / seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zum Beispiel durch die Ankündigung „*j'adoube*“ oder „ich korrigiere“).

4.2.2 Jede andere Berührung einer Figur gilt als absichtliche Berührung, außer dies geschieht offensichtlich aus Versehen.

4.3 Berührt die Spielerin / der Spieler, die / der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2.1 ausgenommen, auf dem Schachbrett mit der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen,

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

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

4.3.3 eine oder mehrere Figuren beider Farben, muss sie / er die zuerst berührte gegnerische Figur mit ihrer / seiner zuerst berührten 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 die / der am Zug befindliche Spielerin / Spieler:

4.4.1 ihren / seinen König und einen Turm berührt, muss sie / er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß möglich ist,

4.4.2 absichtlich ihren / seinen Turm und danach seinen König berührt, darf sie / er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren und der Fall wird durch Artikel 4.3.1 geregelt,

4.4.3 in der Absicht zu rochieren ihren / seinen König und dann den Turm berührt, die Rochade mit diesem Turm jedoch regelwidrig ist, muss sie / er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf die Spielerin / der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen,

4.4.4 einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur endgültig, sobald die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.

4.5 Falls keine der nach Artikel 4.3 oder 4.4 berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf die Spielerin / der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.

4.6 Die Bauernumwandlung kann verschieden ausgeführt werden:

4.6.1 Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden.

4.6.2 Das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur auf dem Umwandlungsfeld können in beliebiger Reihenfolge geschehen.

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

4.7 Wenn als regelgemäßer Zug oder 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. Ein Zug gilt als ausgeführt:

4.7.1 im Fall des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und die Spielerin / der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese losgelassen hat;

4.7.2 im Fall der Rochade, sobald die Spielerin / der Spieler den Turm auf dem Feld losgelassen hat, welches der König vorher überquert hat. Wenn die Spielerin / der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber die Spielerin / der Spieler darf keinen anderen Zug als die Rochade auf dieser Seite ausführen, vorausgesetzt, diese ist regelgemäß. Falls die Rochade auf dieser Seite regelwidrig ist, muss die Spielerin / der Spieler einen anderen regelgemäßen Königszug (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt) ausführen. Wenn der König keinen regelgemäßen Zug ausführen kann, darf die Spielerin / der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.

4.7.3 im Fall der Bauernumwandlung, sobald die Spielerin / der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat und der Bauer vom Brett genommen worden ist.

4.8 Eine Spielerin / ein Spieler verliert das Recht, einen Verstoß der Gegnerin / des Gegners gegen Artikel 4.1 bis 4.7 zu reklamieren, sobald sie / er absichtlich eine Figur berührt, um diese zu ziehen oder zu schlagen.

4.9 Wenn einer Spielerin / einem Spieler die Ausführung der Züge nicht möglich ist, darf sie / er eine Assistentin / einen Assistenten, die / der aus Sicht der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters geeignet sein muss, stellen, um diese auszuführen.

Artikel 5: Die Beendigung der Partie

5.1.1 Die Partie ist von der Spielerin / dem Spieler gewonnen, die / der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmte.

5.1.2 Die Partie ist von der Spielerin / dem Spieler verloren, die / der erklärt, dass sie / er aufgebe (dies beendet sofort die Partie), es sei denn, es ist eine Stellung entstanden, aus der heraus es der Gegnerin / dem Gegner nicht möglich ist, den König der Spielerin / des Spielers durch eine beliebige Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen. In diesem Fall ist die Partie remis.

5.2.1 Die Partie ist remis, wenn die Spielerin / der Spieler, die / der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und ihr / 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, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmte.

5.2.2 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der beiden Spielenden den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt „tote Stellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmte.

5.2.3 Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielenden während der Partie getroffene Übereinkunft, sofern beide Spielende mindestens einen Zug ausgeführt haben. Damit ist die Partie sofort beendet.

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 ein „Fallblättchen“. Das „Fallen des Fallblättchens“ bedeutet, dass die einer Spielerin / einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.

6.2 Handhabung der Schachuhr:

6.2.1 Während der Partie hält jede Spielerin / jeder Spieler, nachdem sie / er ihren / seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, ihre / seine eigene Uhr an und setzt die des Gegenübers in Gang (d.h. sie / er drückt seine Uhr). Damit wird der Zug „abgeschlossen“. Ein Zug ist auch dann abgeschlossen, wenn

6.2.1.1 der Zug die Partie beendet (siehe Artikel 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.6.1 und 9.6.2), oder

6.2.1.2 die Spielerin / der Spieler ihren / seinen nächsten Zug ausgeführt hat, falls ihr / sein vorhergehender Zug nicht abgeschlossen war.

6.2.2 Einer Spielerin / einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, ihre / seine Uhr nach ihrem / seinem Zug anzuhalten, auch wenn ihr / sein Gegenüber den nächsten Zug ausgeführt hat. Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Drücken der Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit der betreffenden Spielerin / des betreffenden Spielers.

6.2.3 Eine Spielerin / ein Spieler muss ihre / seine Uhr mit der gleichen Hand drücken, mit der sie ihren / er seinen Zug ausgeführt hat. Einer Spielerin / einem Spieler ist es verboten, ihren / seinen Finger auf oder über der Uhr zu halten.

6.2.4 Die Spielerinnen / Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben, die Uhr vor dem Ziehen zu drücken oder umzuwerfen. Der unangemessene Umgang mit der Uhr wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.

6.2.5 Nur der Spielerin / dem Spieler, deren / dessen Uhr läuft, ist es erlaubt, die Figuren zurechtzurücken.

6.2.6 Falls einer Spielerin / einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf sie / er für diese Aufgabe eine Assistentin / einen Assistenten stellen, die / der aus Sicht der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters geeignet sein muss. Ihre / seine Bedenkzeit wird von der Schiedsrichterin / vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn die Spielerin / der Spieler behindert ist.

6.3 Zugewiesene Bedenkzeit:

6.3.1 Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jede Spielerin / jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode einschließlich einer zusätzlichen Bedenkzeit pro Zug abgeschlossen haben. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.

6.3.2 Die Zeit, die eine Spielerin / ein Spieler in einer Zeitperiode gespart hat, wird ihr / ihm für die nächste Periode zu ihrer / seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet.

Im Aufschub-Modus erhalten beide Spielenden eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jede Spielerin / jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass die Spielerin / der Spieler ihre / seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist.

6.4 Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.3.1 überprüft werden.

6.5 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo die Schachuhr zu stehen kommt.

6.6 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr der Spielerin / des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.

6.7 Wartezeit:

6.7.1 Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Ist keine Wartezeit festgelegt, beträgt sie 0. Jede Spielerin / jeder Spieler, die / der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet anders.

6.7.2 Falls das Turnierreglement eine Wartezeit ungleich null bestimmt und zu Beginn keiner der Spielenden anwesend ist, verliert die Spielerin / der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu ihrem / seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet anders.

6.8 Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter dies beobachtet oder die Spielerin / der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.

6.9 Außer in den Fällen, die durch einen der Artikel 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 erfasst werden, gilt, dass eine Spielerin / ein Spieler ihre / seine Partie verloren hat, wenn sie / er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es der Gegnerin / dem Gegner nicht möglich ist, den König der Spielerin / des Spielers durch eine beliebige Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen.

6.10 Einstellung der Schachuhr:

6.10.1 Jede Anzeige auf der Schachuhr ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel an der Schachuhr vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss durch die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter ersetzt werden, die / der nach bestem Ermessen die Zeitanzeigen der Ersatzuhr einstellt.

6.10.2 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren falsch ist, muss die Spielerin / der Spieler oder die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter sofort die Schachuhr anhalten. Die Schiedsrichterin /der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und ggf. die Zeiten und den Zugzähler anpassen. Sie / er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Uhren.

6.11.1 Wenn die Partie unterbrochen werden muss, wird die Schachuhr von der Schiedsrichterin / vom Schiedsrichter angehalten.

6.11.2 Eine Spielerin / ein Spieler darf die Schachuhr nur anhalten, um die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.

6.11.3 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet, wann die Partie wieder aufgenommen wird.

6.11.4 Wenn eine Spielerin / ein Spieler die Schachuhr anhält, um die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter, ob die Spielerin / der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es keinen triftigen Grund für die Spielerin / den Spieler gab, die Schachuhr anzuhalten, wird sie / er gemäß Artikel 12.9 bestraft.

6.12.1 Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge zeigen, sowie Uhren, die auch die Zügezahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt.

6.12.2 Eine Spielerin / ein Spieler darf einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.

Artikel 7: Regelverstöße

7.1 Wenn ein Regelverstoß geschieht und eine frühere Stellung wiederhergestellt werden muss, bestimmt die Schiedsrichterin / 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. Sie / er muss auch, falls notwendig, den Zugzähler anpassen.

7.2.1 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine Neue gespielt.

7.2.2 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass das Brett nicht gemäß Artikel 2.1 ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf

ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden.

7.3 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird die Partie nicht fortgesetzt und eine neue Partie mit den richtigen Farben gespielt, sofern weniger als 10 Züge durch beide Spielenden ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 Zügen oder mehr wird die Partie fortgesetzt.

7.4 Verschobene Figuren:

7.4.1 Wenn eine Spielerin / ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss sie / er die korrekte Stellung auf Kosten ihrer / seiner eigenen Zeit wieder aufbauen.

7.4.2 Falls nötig hält die Spielerin / der Spieler oder ihr / sein Gegenüber die Schachuhr an und bittet die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter um Hilfe.

7.4.3 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter darf die Spielerin / den Spieler, die / der die Figuren verschoben hat, bestrafen.

7.5 Regelwidrige Züge:

7.5.1 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald die Spielerin / der Spieler die Uhr gedrückt hat. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Artikel 4.3 und 4.7 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

7.5.2 Wenn eine Spielerin / ein Spieler ihren / 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.

7.5.3 Wenn die Spielerin / der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.

7.5.4 Benutzt eine Spielerin / ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beispielsweise beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung) und drückt die Uhr, wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt und entsprechend bestraft.

7.5.5 Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 erfüllt worden sind, fügt die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug einer Spielerin / eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegenübers hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielenden erklärt die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter die Partie für diesen Spielenden für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegenüber nicht möglich ist, den König des Spielenden durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.

7.6 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass eine Figur von ihrem Feld verschoben worden ist, 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 Partie wird von der wiederhergestellten Stellung fortgesetzt.

Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

8.1 Wie die Züge aufgezeichnet werden müssen:

8.1.1 Im Laufe der Partie ist jede Spielerin / jeder Spieler verpflichtet, ihre / seine eigenen Züge und die ihres / seines Gegenübers auf korrekte Weise, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich aufzuzeichnen. Dies muss auf eine der folgenden Arten geschehen:

8.1.1.1 indem man die Züge in algebraischer Notation (Anhang C) auf dem für das Turnier vorgeschriebenen Papier-Partieformular aufschreibt,

8.1.1.2 indem man die Züge in ein FIDE-zertifiziertes, für das Turnier vorgeschriebenes elektronisches Gerät zur Partieaufzeichnung eingibt.

8.1.2 Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuzeichnen, es sei denn, die Spielerin / der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3 oder bei einer Hängepartie gemäß Ziff. I.1.1 der Richtlinien.

8.1.3 Eine Spielerin / ein Spieler darf, wenn sie / er es wünscht, auf den Zug seines Gegenübers antworten, bevor sie / er ihn aufzeichnet. Sie / er muss ihren / seinen eigenen vorangegangenen Zug aufzeichnen, bevor sie / er einen neuen ausführt.

8.1.4 Das Partieformular dient ausschließlich der Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag im Zusammenhang stehenden Umstände sowie anderer bedeutsamer Daten.

8.1.5 Beide Spielende müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular mit einem Symbol (=) vermerken.

8.1.6 Falls es einer Spielerin / einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuzeichnen, darf sie / er eine Assistentin / einen Assistenten, die / der aus Sicht der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge aufzuzeichnen. Ihre / seine Bedenkzeit wird von der Schiedsrichterin / vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn die Spielerin / der Spieler behindert ist.

8.2 Das Partieformular muss von der Schiedsrichterin / vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden können.

8.3 Die Partieformulare gehören dem Turnierveranstalter. Ein elektronisches Gerät zur Partieaufzeichnung, das offensichtlich defekt ist, wird durch die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter ersetzt.

8.4 Wenn eine Spielerin / ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat und sie / er nicht für jeden Zug 30 Sekunden oder mehr hinzugefügt bekommt, ist sie / er während der Dauer dieser Zeitperiode nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1.1 zu erfüllen.

8.5 Unvollständige Partieformulare:

8.5.1 Wenn gemäß Artikel 8.4 beide Spielende nicht mehr mitschreiben, soll, wenn möglich, die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter oder eine Assistentin / ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter, unmittelbar nachdem eines der Fallblättchen gefallen ist, die Schachuhr an. Daraufhin tragen beide Spielende ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters oder des Gegenübers nach.

8.5.2 Wenn nur einer der Spielenden gemäß Artikel 8.4 nicht mitgeschrieben hat, muss sie / er, sobald ein Fallblättchen gefallen ist, ihre / seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt, dass die Spielerin / der Spieler am Zug ist, darf sie / er das Partieformular seines Gegenübers

benutzen, muss es aber zurückgeben, bevor sie / er zieht.

8.5.3 Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spielenden die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters oder einer Assistentin / eines Assistenten rekonstruieren. Diese / dieser zeichnet als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Bedenkzeiten und, falls bekannt, die Zahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge auf und vermerkt, wessen Uhr zuletzt lief.

8.6 Wenn die Partieformulare nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden können und somit nicht zeigen können, ob die Spielerin / der 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 oder abgeschlossen worden sind.

8.7 Nach Ende der Partie melden beide Spielenden das Partieergebnis, indem sie beide Partieformulare mit dem darauf notierten Ergebnis unterzeichnen bzw. das Ergebnis auf dem elektronischen Gerät zur Partieaufzeichnung bestätigen. Dieses Resultat bleibt gültig, auch wenn es falsch eingetragen worden ist, außer die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet anders.

Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

9.1 Festlegungen zu Remisgeboten im Turnierreglement:

9.1.1 Das Turnierreglement darf bestimmen, dass die Spielenden ohne die Zustimmung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters entweder für eine bestimmte Anzahl von Zügen oder gar nicht remis anbieten oder vereinbaren dürfen.

9.1.2 Falls jedoch das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes:

9.1.2.1 Eine Spielerin / ein Spieler, die / der Remis anbieten möchte, tut dies, nachdem sie / er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor sie / er seine Uhr gedrückt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit während der Partie ist zwar gültig, aber Artikel 11.5 muss berücksichtigt werden. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis es die Gegnerin / der Gegner annimmt, mündlich ablehnt, ablehnt durch Berühren einer Figur in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, oder die Partie auf andere Weise beendet wird.

9.1.2.2 Das Remisangebot wird von beiden Spielenden mit einem Symbol (=) auf dem Partieformular notiert.

9.1.2.3 Ein Antrag auf Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 gilt als Remisangebot.

9.2 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages der Spielerin / des Spielers, die / der am Zug ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung)

9.2.1 sogleich entstehen wird, falls die Spielerin / der Spieler als erstes ihren / seinen Zug, der nicht geändert werden kann, auf ihr / sein Partieformular schreibt bzw. in das elektronische Gerät zur Partieaufzeichnung eingibt und der Schiedsrichterin / dem Schiedsrichter ihre / seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder

9.2.2 soeben entstanden ist und die Antragstellerin / der Antragsteller am Zug ist.

9.2.3 Stellungen gelten nur dann als gleich, wenn derselbe Spielende am Zug ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spielenden gleich sind. Demgemäß sind Stellungen nicht gleich, wenn

9.2.3.1 ein Bauer zu Beginn der Zugfolge *en passant* geschlagen werden konnte, oder

9.2.3.2 ein König das Recht zur Rochade mit einem Turm, der noch nicht bewegt worden ist, hatte, dieses aber nach dem Zug verloren hat. Das Rochaderecht geht erst verloren, nachdem der König oder Turm gezogen hat.

9.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages der Spielerin / des Spielers, die / der am Zug ist, falls

9.3.1 sie / er einen Zug, der nicht geändert werden kann, auf ihr / sein Partieformular schreibt bzw. in das elektronische Gerät zur Partieaufzeichnung eingibt und der Schiedsrichterin / dem Schiedsrichter ihre / seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge habe, dass dann die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielenden ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist, oder

9.3.2 die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge von jedem Spielenden abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist.

9.4 Wenn eine Spielerin / ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, verliert sie / er für diesen Zug das Recht, ein Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3. zu reklamieren.

9.5 Remisanträge:

9.5.1 Wenn eine Spielerin / ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, hält sie / er oder die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter die Schachuhr an (siehe Artikel 6.11.1 oder 6.11.2). Sie / er ist nicht berechtigt ihren / seinen Antrag zurückzuziehen.

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

9.5.3 Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter zwei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegenübers 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.

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

9.6.1 sobald eine gleiche Stellung, entsprechend Artikel 9.2.2, mindestens fünfmal entstanden ist,

9.6.2 sobald wenigstens 75 Züge von jedem Spielenden ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzte Zug mattsetzt, hat dies Vorrang.

Artikel 10: Punkte

10.1 Außer nach anders lautender Bestimmung in dem Turnierreglement gilt, dass eine Spielerin / ein Spieler, die ihre / der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen Punkt (1), die ihre / der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen Punkt (0) und die / der remis spielt, einen halben Punkt (1/2) erzielt.

10.2 Die Gesamtzahl der Punkte eines Spiels kann nicht höher sein als die Höchstzahl an Punkten, die unter normalen Umständen für diese Partie vergeben werden. Die Punkte, die einer einzelnen Spielerin / einem einzelnen Spieler vergeben werden, müssen auch unter normalen Umständen erzielbar sein; z.B. ist ein Ergebnis von ¾ - ¼ nicht erlaubt.

Artikel 11: Das Verhalten der Spielenden

11.1 Die Spielenden dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.

11.2 Turnierareal und Spielbereich:

11.2.1 Das „Turnierareal“ umfasst den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucherinnen und Raucher, sowie weitere, von der Schiedsrichterin / vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.

11.2.2 Der Spielbereich ist der Bereich in dem die Partien eines Turniers gespielt werden.

11.2.3 Nur mit Genehmigung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters darf

11.2.3.1 eine Spielerin / ein Spieler das Turnierareal verlassen,

11.2.3.2 der am Zug befindliche Spielende den Spielbereich verlassen,

11.2.3.3 jemand, der weder Spielerin / Spieler noch Schiedsrichterin / Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten.

11.2.4 Das Turnierreglement kann bestimmen, dass die Gegnerin / der Gegner des am Zug befindlichen Spielenden es der Schiedsrichterin / dem Schiedsrichter anzeigen muss, wenn sie / er den Spielbereich verlassen will.

11.3 Notizen und elektronische Geräte:

11.3.1 Während des Spielverlaufs ist es den Spielenden verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu benutzen oder auf einem anderen Schachbrett eine Partie zu analysieren.

11.3.2 Während der Partie ist es einem Spielenden verboten, ohne Zustimmung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben.

11.3.2.1 Das Turnierreglement kann jedoch gestatten, dass ein solches Gerät in der Tasche einer Spielerin / eines Spielers untergebracht wird, sofern das Gerät vollständig abgeschaltet ist. Diese Tasche muss gemäß der Weisung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters untergebracht werden. Beiden Spielenden ist es verboten, diese Tasche ohne Erlaubnis der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters zu benutzen.

11.3.2.2 Wenn es offenbar ist, dass eine Spielerin / ein Spieler ein solches Gerät im Turnierareal bei sich trägt, verliert sie / er die Partie. Die Gegnerin / der Gegner gewinnt die Parie. Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen.

11.3.3 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter kann von einer Spielerin / einem Spieler verlangen, dass diese / dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung ihrer / seiner Kleidung, ihrer / seiner Gepäckstücke, anderer Gegenstände oder ihres / seines Körpers zulässt. Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter oder eine von ihr / ihm beauftragte Person darf den Spielenden untersuchen, wobei die / der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie die / der zu Untersuchende haben muss. Verweigert ein Spielender die Erfüllung dieser Pflichten, hat die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter Maßnahmen gemäß Artikel 12.9 zu ergreifen.

11.3.4 Rauchen einschließlich der Benutzung sog. „e-Zigaretten“ ist nur in dem Bereich gestattet, der von der Schiedsrichterin / vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.

11.4 Spielende, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauerin / Zuschauer.

11.5 Es ist verboten, die Gegnerin / 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 Spielbereich.

11.6 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 11.1 bis 11.5 wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.

11.7 Die andauernde Weigerung eines Spielenden, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die von der Gegnerin / vom Gegner erziele Punktzahl wird von der Schiedsrichterin / vom Schiedsrichter bestimmt.

11.8 Wenn sich beide Spielende gemäß Artikel 11.7 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.

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

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

11.11 Beide Spielende müssen an einer notwendigen Partierekonstruktion und bei der Prüfung von Remisanträgen mitwirken.

11.12 Die Überprüfung auf dreimaliges Auftreten einer Stellung oder des Remisantrags nach der 50-Züge-Regel obliegt den Spielenden, allerdings unter Aufsicht der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters.

Artikel 12: Der Aufgabenbereich der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters (s.a. Vorwort)

12.1 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der Schachregeln.

12.2 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter,

12.2.1 sorgt für faires Spiel,

12.2.2 handelt im besten Interesse der Veranstaltung,

12.2.3 sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen,

12.2.4 sorgt dafür, dass die Spielenden nicht gestört werden,

12.2.5 überwacht den Fortgang der Veranstaltung,

12.2.6 ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spielerinnen und Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen,

12.2.7 befolgt die Fair-Play-Regeln und -Richtlinien.

12.3 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spielerinnen und Spieler.

12.4 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter kann Assistentinnen / Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, z.B. wenn mehrere Spielerinnen / Spieler eine knappe Restbedenkzeit haben.

12.5 Bei externen Störungen darf die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter einem oder beiden Spielenden zusätzliche Bedenkzeit gewähren.

12.6 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Sie / er gibt die Zahl der abgeschlossenen Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5, wenn mindestens ein Fallblättchen gefallen ist. Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter unterlässt es, einer Spielerin / einem Spieler mitzuteilen, dass ihr / sein Gegenüber

einen Zug ausgeführt oder dass der Spielende die Uhr nicht betätigt hat.

12.7 Wenn jemand eine Regelwidrigkeit bemerkt, darf sie / er nur die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter benachrichtigen. Spielerinnen und Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauerinnen und Zuschauer dürfen sich nicht in Partien einmischen. Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter darf die Störenden aus dem Turnierareal weisen.

12.8 Ohne Genehmigung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jede Art von Kommunikationsmitteln für jedermann im Turnierareal und entsprechend der Bestimmung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.

12.9 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:

12.9.1 eine Verwarnung,

12.9.2 das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegenübers,

12.9.3 das Verkürzen der Restbedenkzeit der / des zu bestrafenden Spielerin / Spielers,

12.9.4 eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegenübers bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,

12.9.5 eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,

12.9.6 den Verlust der Partie für die zu bestrafende Person (die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegenübers),

12.9.7 ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,

12.9.8 den Ausschluss von einer oder mehreren Runden,

12.9.9 den Ausschluss vom Turnier.

ANHÄNGE

A. Schnellschach

A.1 Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten je Spielerin / Spieler abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschriften für 60 Züge beträgt mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten pro Spielerin/Spieler.

A.2 Die Spielenden müssen die Züge nicht aufzeichnen, verlieren aber nicht das Recht, einen Anspruch geltend zu machen, der üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Eine Spielerin / ein Spieler kann zu jeder Zeit die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten, um die Züge zu notieren.

A.3 Die in den Artikeln 7 und 9 erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten.

A.4 Die Turnierschachregeln gelten, wenn:

A.4.1 eine Schiedsrichterin / ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht und

A.4.2 jede Partie durch die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter oder deren / dessen Assistierenden und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.

A.4.3 Eine Spielerin / ein Spieler, die / der am Zug ist, kann zu jeder Zeit die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter oder deren / dessen Assistierenden bitten, ihr / ihm das

Partieformular zu zeigen. Hierum kann sie / er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegenübers.

A.5 Anderenfalls gilt folgendes:

A.5.1 Sobald beide Spielenden ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben,

A.5.1.1 dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde beeinträchtigt.

A.5.1.2 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.

A.5.2 Wenn die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter einen Fall gemäß Artikel 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 beobachtet, muss sie / er nach Artikel 7.5.5 verfahren, vorausgesetzt die Gegnerin / der Gegner hat ihren / seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter nicht eingreift, darf die Gegnerin / der Gegner reklamieren, vorausgesetzt die / der Reklamierende hat ihren / seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn die Gegnerin / der Gegner nicht reklamiert und die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat die Gegnerin / der Gegner ihren / seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, die Spielenden einigen sich hierauf ohne Anrufung der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters.

A.5.3 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, darf die / der Antragstellende die Schachuhr anhalten und die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter benachrichtigen. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn die / der Antragsstellende aus dieser Stellung heraus mit keiner Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König mattsetzen kann.

A.5.4 Beobachtet die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet sie / er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt sie / er die Partie remis.

A.5.5 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter muss auf ein gefallenes Blättchen hinweisen, wenn sie / er dies beobachtet.

A.6 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel A.4 oder A.5 für das gesamte Turnier gilt.

B. Blitzschach

B.1 Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von 10 Minuten oder weniger pro Spielerin / Spieler abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschriften für 60 Züge 10 Minuten oder weniger pro Spielerin / Spieler beträgt.

B.2 Die Turnierschachregeln gelten, wenn:

B.2.1 eine Schiedsrichterin / ein Schiedsrichter eine Partie überwacht und

B.2.2 jede Partie durch die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter oder, deren / dessen Assistierenden und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.

B.2.3 Eine Spielerin / ein Spieler, die / der am Zug ist, kann zu jeder Zeit die Schiedsrichterin
den Schiedsrichter oder deren / dessen Assistierenden bitten, ihr / ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann sie / er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegenübers.

B.3 Anderenfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Artikel A.2, A.3 und A.5

B.4 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel B.2 oder B.3 für das gesamte Turnier gilt.

C. 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, die ein anderes als das algebraische System verwenden, dürfen in Fällen, in denen üblicherweise das Partieformular eines Spielenden benutzt wird, nicht als Beweismittel verwendet werden. Wenn eine Schiedsrichterin / ein Schiedsrichter bemerkt, dass ein Spielender ein anderes als das algebraische System verwendet, soll sie / er sie / ihn warnend auf diese Anforderung aufmerksam machen.

Beschreibung des Algebraischen Systems

C.1 In dieser Beschreibung bedeutet „Figur" jede Figur außer dem Bauern.

C.2 Jede Figur wird mit einer Abkürzung bezeichnet, im Deutschen ist dies der groß geschriebene erste Buchstabe ihres Namens.

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

C.3 Jede Spielerin / jeder Spieler hat das Recht, die Abkürzung des Figurennamens, der in ihrer / seiner Landessprache üblich ist, zu verwenden.

Beispiele:

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

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

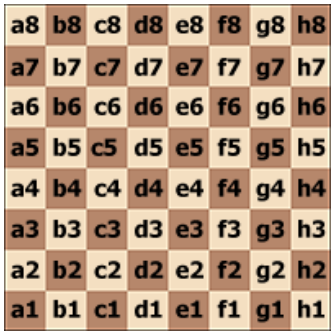
C.4 Bauern werden nicht mit ihrer Abkürzung angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen.

Beispiele: e4, d4, a5; aber nicht Be4, Bd4, Ba5.

C.5 Die acht Linien (für Weiß von links nach rechts, für Schwarz von rechts nach links) werden mit den kleingeschriebenen Buchstaben a, b, c, d, e, f, g und h angegeben.

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

C.7 Resultierend aus den vorangegangenen Regelungen wird jedes der 64 Felder immer mit einer eindeutigen Kombination aus einem Buchstaben und einer Zahl angegeben.



C.8 Jeder Zug einer Figur wird mit der Abkürzung ihres Namens und dem Ankunftsfeldangegeben. Ein Bindestrich zwischen Name und Ankunftsfeld ist nicht erforderlich.

Beispiele: Le5, Sf3, Td1.

Bei Bauern wird nur das Ankunftsfeld angegeben.

Beispiele: e5, d4, a5.

Die Langform, die das Ausgangsfeld enthält, ist zulässig**.**

Beispiele: Lb2e5, Sg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Wenn eine Figur schlägt, kann ein "x" zwischen

C.9.1 der Abkürzung des Namens der ziehenden Figur und

C.9.2 dem Ankunftsfeld eingefügt werden.

Beispiele: Lxe5, Sxf3, Txd1 - siehe auch C.10.

C.9.3 Wenn ein Bauer schlägt, muss nicht nur das Ankunftsfeld, sondern auch die Herkunftslinie, (dazwischen kann ein "x" stehen) angegeben werden.

Beispiele: dxe5, gxf3, axb5.

Im Falle eines Schlagens “en passant“ kann "e.p." bei der Aufzeichnung angefügt werden.

Beispiel: exd6 e.p.

C.10 Falls zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die Figur, die gezogen wird, wie folgt angegeben:

C.10.1 Falls beide Figuren auf derselben Reihe stehen, mit

C.10.1.1 der Abkürzung ihres Namens,

C.10.1.2 der Herkunftslinie und

C.10.1.3 dem Ankunftsfeld.

C.10.2 Falls beide Figuren auf derselben Linie stehen, mit

C.10.2.1 der Abkürzung ihres Namens,

C.10.2.2 der Herkunftsreihe und

C.10.2.3 dem Ankunftsfeld.

C.10.3 Falls die beiden Figuren auf verschiedenen Reihen und verschiedenen Linien stehen,

wird Methode 1 bevorzugt.

Beispiele:

C.10.3.1 Auf g1 und e1 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3:je nachdem entweder Sgf3 oder Sef3.

C.10.3.2 Auf g5 und g1 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3:je nachdem entweder S5f3 oder S1f3,

C.10.3.3 Auf h2 und d4 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3:
je nachdem entweder Shf3 oder Sdf3.

C.10.3.4 Falls in den vorangegangenen Beispielen der Springer auf f3 schlägt kann die vorstehende Notation angewandt werden, aber es kann ein "x" eingefügt werden:

1) je nachdem entweder Sgxf3 oder Sexf3,

2) je nachdem entweder S5xf3 oder Slxf3,

3) je nachdem entweder Shxf3 oder Sdxf3.

C.11 Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt von der Abkürzung der neuen Figur.

Beispiele: d8D, exf8S, b1L, g1T.

C.12 Ein Remisangebot wird mit (=) notiert.

C.13 Abkürzungen

0-0	=	Rochade mit Th1 oder Th8 (kleine oder kurze Rochade)
0-0-0	=	Rochade mit Ta1 oder Ta8 (große oder lange Rochade)
x	= schlägt	
+	=	Schachgebot
++ oder #	=	Schachmatt
e.p.	=	(schlägt) en passant

Die letzten vier Angaben sind freiwillig

Musterpartie:

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5 Se4 5.Dxd4 d5 6.exd6 e.p. Sxd6 7.Lg5 Sc6

8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kb1 (=)

oder: 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ed4 4.e5 Se4 5.Dd4 d5 6.ed6 Sd6 7.Lg5 Sc6

8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kb1 (=)

oder: 1.e2e4 e7e5 2.Sg1f3 Sg8f6 3.d2d4 e5xd4 4.e4e5 Sf6e4 5.Dd1xd4 d7d5 6.e5xd6 e.p. Se4xd6 7.Lc1g5 Sb8c6 8.Dd4e3 + Lf8e7 9.Sb1d2 0-0 10.0-0-0 Tf8e8 11.Kc1b1 (=)

Anhang D. Regeln für das Spielen mit sehbehinderten Spielenden

D.1 Die Veranstalter haben das Recht, nach Rücksprache mit der Schiedsrichterin / dem Schiedsrichter, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielenden kann jeder der beiden Spielenden die Benutzung von zwei Schachbrettern verlangen. Die / der sehende Spielerin / Spieler benutzt ein normales Schachbrett, die / der sehbehinderte Spielerin / Spieler ein speziell gefertigtes. Das speziell gefertigte soll den folgenden Bestimmungen entsprechen:

D.1.1 Mindestgröße 20 cm x 20 cm,

D.1.2 die schwarzen Felder sind erhaben,

D.1.3 eine Sicherungsöffnung in jedem Feld.

D.1.4 Die Anforderungen für die Figuren sind:

D.1.4.1 jede hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen passt,

D.1.4.2 jede im Staunton Format, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet.

D.2 Es gelten die folgenden Regeln:

D.2.1 Die Züge müssen deutlich angesagt werden, von der Gegnerin / dem Gegner wiederholt und von ihr / ihm auf seinem Schachbrett ausgeführt werden. Wenn ein Bauer umgewandelt wird, muss die Spielerin / der Spieler ansagen, welche Figur sie / er wählt. Um die Ansage so deutlich wie möglich zu machen, wird der Gebrauch folgender Namen statt algebraischer Buchstaben vorgeschlagen:

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

Sofern die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter nichts anderes bestimmt, werden die Reihen von Weiß nach Schwarz 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.

D.2.2 Auf dem Schachbrett der / des sehbehinderten Spielerin / Spielers zählt eine Figur als „berührt", wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.

D.2.3 Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn:

D.2.3.1 bei einem Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielenden, der zum Zuge kommt, genommen worden ist,

D.2.3.2 eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde,

D.2.3.3 der Zug angesagt wurde.

D.2.4 Erst dann darf die Uhr des Gegenübers in Gang gesetzt werden.

D.2.5 Für die Punkte D.2.2 und D.2.3 gelten die normalen Schachregeln für die sehende Spielerin / den sehenden Spieler.

D.2.6 Schachuhr für eine sehbehinderte Spielerin / einen sehbehinderten Spieler:

D.2.6.1 Eine Spezialuhr für die sehbehinderte Spielerin / den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie soll in der Lage sein, die Bedenkzeit und die Zahl der Züge der sehbehinderten Spielerin / dem sehbehinderten Spieler anzusagen.

D.2.6.2 Andernfalls darf eine Analoguhr mit folgenden Eigenschaften verwendet werden:

D.2.6.2.1 ein Ziffernblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhabenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhabenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten, und

D.2.6.2.2 ein Fallblättchen, das leicht ertastet werden kann; es ist darauf zu achten, dass das Fallblättchen so angeordnet ist, dass der Spielende den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der Stunde ertasten kann.

D.2.7 Die sehbehinderte Spielerin / der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Braille oder Langschrift notieren oder ein Aufzeichnungsgerät benutzen.

D.2.8 Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muss sofort berichtigt werden und zwar bevor die Uhr des Gegenübers in Gang gesetzt wird.

D.2.9 Falls während des Spiels auf den beiden Schachbrettern unterschiedliche Stellungen festgestellt werden, müssen sie unter Mithilfe der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters und unter Benutzung der Aufzeichnungen beider Spielender berichtigt werden. Wenn beide Aufzeichnungen übereinstimmen, muss die Spielerin / der Spieler, die / der den richtigen Zug aufgeschrieben, aber den falschen ausgeführt hat, ihre / seine Brettstellung entsprechend den Aufzeichnungen berichtigen. Wenn die Notationen nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mitschriften übereinstimmen und die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter berichtigt die Einstellung der Uhr entsprechend.

D.2.10 Der sehbehinderte Spielerin / der sehbehinderte Spieler darf sich von einer Assistentin / einem Assistenten unterstützten lassen, die / der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:

D.2.10.1 die Züge beider Spielenden auf dem Brett des Gegenübers ausführen,

D.2.10.2 die Züge beider Spielenden ansagen,

D.2.10.3 die Mitschrift für die sehbehinderte Spielerin / den sehbehinderten Spieler durchführen und die Uhr ihres / seines Gegenübers in Gang setzen,

D.2.10.4 die sehbehinderte Spielerin / den sehbehinderten Spieler nur auf deren / dessen Verlangen über die Zügezahl und den Zeitverbrauch beider Spielenden informieren,

D.2.10.5 den Sieg bei Zeitüberschreitung beanspruchen und die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch die sehende Spielerin / den sehenden Spieler informieren,

D.2.10.6 die Formalien bei einem Spielabbruch vornehmen.

D.2.11 Wenn sich die sehbehinderte Spielerin / der sehbehinderte Spieler nicht von einem Assistierenden unterstützen lässt, darf die sehende Spielerin / der sehende Spieler jemanden einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt D.2.10.1 und D.2.10.2 übernimmt. Falls eine sehbehinderte Spielerin / ein sehbehinderter Spieler mit einem gehörlosen Spielenden gepaart wird, muss eine Assistentin / ein Assistent eingesetzt werden.

Richtlinien I – III

Einführung

Die folgenden Richtlinien sollen bei der Organisation von Veranstaltungen helfen, auf die sie anwendbar sind. Obgleich sie kein Bestandteil der FIDE-Schachregeln sind, wird dringend empfohlen, diese bei allen Veranstaltungen, auf die sie zutreffen, anzuwenden.

Richtlinien I. Hängepartien

I.1 Verfahren bei Hängepartien:

I.1.1 Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, fordert die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter die Spielerin / den Spieler, die / der am Zuge ist, dazu auf, ihren / seinen Zug „abzugeben“. Die Spielerin / der Spieler muss ihren / seinen Zug in unzweideutiger Schreibweise auf ein Papier-Partieformular schreiben, dieses und das seines Gegenübers (falls verwendet) in einen Umschlag legen und den Umschlag verschließen. Erst danach darf sie / er die Schachuhr anhalten. Solange sie / er die Schachuhr noch nicht angehalten hat, behält die Spielerin / der Spieler das Recht, ihren / seinen Abgabezug zu ändern. Eine Spielerin / ein Spieler, die / der nach der Aufforderung durch die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter ihren / seinen Zug abzugeben, auf dem Schachbrett einen Zug ausführt, muss diesen Zug als ihren / seinen Abgabezug auf ein Papier-Partieformular schreiben.

I.1.2 Wenn eine Spielerin / ein Spieler, die / der am Zug ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemäße Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe und ihre / seine verbleibende Restbedenkzeit wird entsprechend notiert.

I.2 Folgende Angaben gehören auf den Umschlag:

I.2.1 die Namen der Spielenden,

I.2.2 die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug,

I.2.3 die von jedem Spielenden verbrauchte Zeit,

I.2.4 der Name der Spielerin / des Spielers, die / der den Zug abgegeben hat,

I.2.5 die Nummer des abgegebenen Zuges,

I.2.6 ein Remisangebot, falls es noch gültig ist,

I.2.7 Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.

I.3 Die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.

I.4 Wenn ein Spielender Remis anbietet, nachdem seine Gegnerin / sein Gegner ihren / seinen Zug abgegeben hat, bleibt das Angebot gültig, bis die Gegnerin / der Gegner es gemäß Artikel 9.1 angenommen oder abgelehnt hat.

I.5 Vor Wiederaufnahme der Partie wird die Stellung unmittelbar vor dem Abgabezug auf dem Schachbrett aufgebaut und die Uhren werden auf die Zeiten gestellt, die jeder Spielende bis zum Partieabbruch verbraucht hatte.

I.6 Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spielenden der Schiedsrichterin / dem Schiedsrichter mitteilt, dass sie / er aufgebe, ist die Partie beendet.

I.7 Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn die Spielerin / der Spieler, die / der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist.

I.8 Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 5, 6.9 und 9.6 erfasst werden, ist die Partie für einen Spielenden verloren, dessen Aufzeichnung seines Abgabezuges

I.8.1 mehrdeutig ist, oder

I.8.2 auf eine Art notiert ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen lässt, oder

I.8.3 regelwidrig ist.

I.9 Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren:

I.9.1 Falls die Spielerin / der Spieler, die / der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt.

I.9.2 Falls die Spielerin / der Spieler, die / der auf den Abgabezug antworten muss, nicht anwesend ist, wird ihre / seine Uhr in Gang gesetzt. Bei ihrem / seinem Eintreffen darf sie / er ihre / seine Uhr anhalten und die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter rufen. Dann wird der Umschlag geöffnet und der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt. Danach wird ihre / seine Uhr wieder in Gang gesetzt.

I.9.3 Falls die Spielerin / der Spieler, die / der den Zug abgegeben hatte, nicht anwesend ist, hat seine Gegnerin / sein Gegner das Recht, ihren / seinen Antwortzug, statt ihn auf normale Weise auszuführen, auf ihrem / seinem Partieformular aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschließen, ihre / seine Uhr anzuhalten und die des abwesenden Spielenden in Gang zu setzen. In diesem Fall wird der Umschlag der Schiedsrichterin / dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen des bis dahin abwesenden Spielenden geöffnet.

I.10 Eine Spielerin / ein Spieler verliert die Partie, wenn sie / er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie nach Ablauf der erlaubten Wartezeit am Schachbrett erscheint, es sei denn die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet anders. Beendet jedoch der Abgabezug die Partie, bleibt es bei dieser Beendigung.

I.11 Wenn nach dem Turnierreglement die Wartezeit mehr als null Minuten beträgt, gilt folgendes: Wenn anfangs kein Spielender anwesend ist, läuft für den Spielenden, der auf den Abgabezug antworten muss, die Bedenkzeit bis sie / er erscheint, es sei denn, die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet anders oder das Turnierreglement sieht etwas anderes vor.

I.12 Fortsetzung einer Hängepartie:

I.12.1 Wenn der Umschlag mit dem Abgabezug abhandengekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden sind, fortgesetzt. Kann die von jedem Spielenden verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, stellt die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter die Uhren ein. Die Spielerin / der Spieler, die / der den Abgabezug gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem sie / er angibt, sie / er habe ihn abgegeben.

I.12.2 Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit wiederherzustellen, ist die Partie ungültig und es muss eine neue Partie gespielt werden.

I.13 Wenn bei der Wiederaufnahme der Partie einer der Spielenden vor Ausführung seines ersten Zuges darauf hinweist, dass die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren falsch eingestellt worden sei, muss der Fehler berichtigt werden. Wird der Fehler nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, es sei denn, die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter entscheidet anders.

I.14 Maßgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters. Die Uhrzeit für den Beginn wird im Voraus bekannt gegeben.

Richtlinien II. Schach-960-Regeln

II.1 Zu Beginn einer Schach-960-Partie muss nach bestimmten Regeln eine zufällige Anfangsstellung aufgebaut werden. Danach wird die Partie auf die gleiche Weise gespielt wie beim normalen Schach. Insbesondere führen die Figuren und Bauern ihre normalen Züge aus und das Ziel jedes Spielenden ist es, den König des Gegenübers mattzusetzen**.**

II.2 **Bestimmungen für die Anfangsstellung**
Für die Anfangsstellung im Schach-960 gelten bestimmte Regeln. Weiße Bauern werden wie beim normalen Schach auf der zweiten Reihe aufgestellt. Alle übrigen weißen Figuren werden zufällig auf der ersten Reihe aufgestellt, jedoch mit folgenden Einschränkungen:

II.2.1 Der König wird irgendwo zwischen den beiden Türmen aufgestellt.

II.2.2 Die Läufer werden auf ungleichfarbigen Feldern aufgestellt.

II.2.3 Die schwarzen Figuren werden auf dieselbe Weise gegenüberliegend zu den weißen Figuren aufgestellt.

Die Anfangsstellung kann vor der Partie entweder durch ein Computerprogramm oder durch den Gebrauch von Würfeln, Münzen, Spielkarten etc. generiert werden.

II.3 **Schach-960-Rochaderegeln**

II.3.1 Im Schach-960 darf jede Spielerin / jeder Spieler einmal pro Partie rochieren, ein Zug, bei dem möglicherweise König und Turm in einem einzigen Zug bewegt werden. Gegenüber den Regeln für das normale Schach sind allerdings für die Rochade einige Ergänzungen erforderlich, weil die Ausgangsstellung der Türme und des Königs nach den normalen Schachregeln im Schach-960 oft nicht gegeben ist.

II.3.2 Im Schach-960 wird die Rochade, abhängig von der vorherigen Stellung von König und Turm, auf eine der folgenden vier Weisen ausgeführt:

II.3.2.1 Doppelzug-Rochade: Ein gleichzeitiger Zug mit dem König und einem Turm.

II.3.2.2 Austausch-Rochade: Der König und einer der Türme tauschen die Plätze.

II.3.2.3 Königszug-Rochade: Nur der König macht einen Zug.

II.3.2.4 Turmzug-Rochade: Nur der Turm macht einen Zug.

II.3.2.5 Empfehlungen:

II.3.2.5.1 Bei der Rochade auf einem Schachbrett mit einem menschlichen Spielenden wird empfohlen, zunächst den König außerhalb der Spielfläche in die Nähe seines Zielfeldes zu stellen, dann den Turm vom Ausgangsfeld zum Zielfeld zu ziehen und schließlich den König auf das Zielfeld zu setzen.

II.3.2.5.2 Nach der Ausführung der Rochade sind die Zielfelder von Turm und König genau dieselben, wie sie im normalen Schach sein würden.

II.3.2.6 Klarstellung:

So befindet sich der König nach der C-Seiten-Rochade (notiert als 0-0-0 und bekannt als lange Rochade im normalen Schach) 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 G-Seiten-Rochade 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).

II.3.2.7 Hinweise

II.3.2.7.1 Um Missverständnisse zu vermeiden, ist es zweckmäßig vor Ausführung der Rochade anzukündigen: „Ich werde rochieren“.

II.3.2.7.2 In manchen Ausgangsstellungen werden der König oder der Turm (aber nicht beide) bei der Rochade nicht gezogen.

II.3.2.7.3 In manchen Ausgangsstellungen kann die Rochade bereits als erster Zug ausgeführt werden.

II.3.2.7.4 Alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Königs und seinem Zielfeld (dieses eingeschlossen) und alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Turms und seinem Zielfeld (dieses eingeschlossen) müssen, abgesehen von denen des Königs und des Turms, mit dem rochiert werden soll, frei sein.

II.3.2.7.5 In einigen Ausgangspositionen können einige Felder während der Rochade besetzt sein, die im Normalschach unbesetzt sein müssen. Z.B. ist es nach der langen Rochade (0-0-0), möglich, dass die Felder a, b, und/oder e noch besetzt sind; bei der kurzen Rochade (0-0), ist es möglich, dass die Felder e und /oder h besetzt sind.

Richtlinien III Partien ohne Zeitgutschrift einschließlich Endspurtphase

III.1 Die „Endspurtphase" ist die Phase in einer Partie, in der alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit abgeschlossen werden müssen.

III.2.1 Die nachfolgenden Richtlinien betreffen die letzte Zeitperiode einschließlich der Endspurtphase. Sie werden nur in Turnieren angewandt, für die dies im Voraus angekündigt wurde.

III.2.2 Diese Richtlinien gelten nur für Turnierschach und Schnellschach ohne Zeitgutschrift und nicht für Blitzschach.

III.3.1 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst,

III.3.1.1 wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode außer der letzten geschieht;

III.3.1.2 ist die Partie remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in der alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.

III.4 Wenn die Spielerin / der Spieler, die / der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf sie / er beantragen, dass eine Zeitgutschrift von fünf Sekunden für beide Spielende eingeführt wird. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr entsprechend auf den neuen Modus eingestellt. Die Gegnerin / der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.

III.5 Wenn Artikel III.4 nicht angewandt wird, und die Spielerin / der Spieler, die / der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf sie / er Remis beantragen, bevor ihr / sein Fallblättchen gefallen ist. Er ruft die Schiedsrichterin / den Schiedsrichter und darf ihre / seine Uhr anhalten (siehe Artikel 6.11.2). Sie / er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass die Gegnerin / der Gegner keine Anstrengungen unternehme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.

III.5.1 Falls die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist, oder die Gegnerin / der Gegner keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, erklärt sie / er die Partie für remis. Anderenfalls schiebt sie / er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.

III.5.2 Falls die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter ihre / seine Entscheidung hinausschiebt, dürfen dem Gegenüber zwei zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters. Später während der Partie oder so schnell wie möglich, nachdem eines der beiden Fallblättchen gefallen ist, bestimmt die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter das Spielergebnis. Sie / er muss die Partie für remis erklären, falls sie / er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Partie für die Gegnerin / den Gegner des Spielenden, dessen Blättchen gefallen ist, mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist oder dieser keine genügenden Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.

III.5.3 Falls die Schiedsrichterin / der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden der Gegnerin / dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.

III.6 Wenn das Turnier nicht durch eine Schiedsrichterin / einen Schiedsrichter überwacht wird, gilt das Folgende:

III.6.1 Eine Spielerin / ein Spieler darf zu einem Zeitpunkt, bei dem ihr / ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber ihr / sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, remis beantragen. Dies beendet die Partie. Sie / er kann ihren / seinen Antrag damit begründen, dass

III.6.1.1 sein Gegenüber mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, und/oder

III.6.1.2 sein Gegenüber keine Versuche unternommen hat, um mit normalen Mitteln zu gewinnen.

Im Fall III.6.1.1 muss der Spielende die Endstellung aufschreiben und sein Gegenüber muss sie bestätigen.

Im Fall III.6.1.2 muss der Spielende die Endstellung aufschreiben und ein vollständig ausgefülltes Partieformular abgeben. Die Gegnerin / der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Endstellung.

III.6.2 Der Antrag wird an eine dafür bestimmte Schiedsrichterin / einen dafür bestimmten Schiedsrichter übergeben.