

### 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 Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte dem Schiedsrichter seine Entscheidungsfreiheit nehmen und ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden.

Die FIDE appelliert an alle Schachspieler und Föderationen, sich dieser Auffassung anzuschliessen.

Eine angeschlossene Föderation hat das Recht, detailliertere Schachregeln einzuführen, vorausgesetzt dass diese:

- a in keiner Weise mit den offiziellen Regeln der FIDE in Konflikt treten,
- b nur im Gebiet der betreffenden Föderation Anwendung finden,
- c weder für Wettkämpfe, Meisterschaften oder Qualifikationsturniere der FIDE, noch für Titel- oder Wertungsturniere der FIDE gelten.

### SPIELREGELN

#### 1 Wesen und Ziele des Schachspiels

Siehe: [www.schachbund.ch](http://www.schachbund.ch) oder [www.fide.com](http://www.fide.com)

#### 2 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett

Siehe: [www.schachbund.ch](http://www.schachbund.ch) oder [www.fide.com](http://www.fide.com)

#### 3 Die Gangart der Figuren

Siehe: [www.schachbund.ch](http://www.schachbund.ch) oder [www.fide.com](http://www.fide.com)

#### ANMERKUNG:

- «N» kennzeichnet eine inhaltliche Neuerung.
- Neue Formulierungen, die den bisherigen Inhalt klären, ohne ihn zu verändern, sind nicht gekennzeichnet worden. (RM)
- Die FIDE Schachregeln gelten für das Spielen am Brett.
- Der englische Text ist die authentische Fassung der FIDE-Schachregeln, angenommen vom 71. FIDE-Kongress, Istanbul (Türkei), November 2000. Sie traten am 1. Juli 2001 in Kraft.
- In diesen Regeln werden Personenbezeichnungen und ihre Fürwörter so verwendet, dass sie unterschiedslos das männliche und das weibliche Geschlecht mit einschliessen.

#### 4 Die Ausführung der Züge

- 4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand allein ausgeführt werden.
- 4.2 Vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (z.B. durch die Ankündigung «j'a-doube» oder «ich korrigiere»), darf der Spieler, der am Zuge ist, eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken.
- 4.3 Berührt der Spieler, der am Zuge ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, absichtlich auf dem Schachbrett
  - a eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann, oder
  - b eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann, oder
  - c je eine Figur beider Farben, muss er die gegnerische Figur mit seiner Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Falls nicht eindeutig feststeht, ob die eigene Figur oder die gegnerische zuerst berührt worden ist, gilt die eigene als die zuerst berührte Figur.
- 4.4
  - a Wenn ein Spieler absichtlich seinen König und einen Turm berührt, muss er auf dieser Seite rochieren, falls die Regeln dies zulassen.
  - b Wenn ein Spieler absichtlich einen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren, und der Fall wird durch Artikel 4.3a geregelt.
  - c Wenn ein Spieler, in der Absicht zu rochieren, seinen König oder König und Turm zugleich berührt, die Rochade aber auf dieser Seite regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemässen Königszug ausführen, der auch in der Rochade zur andern Seite bestehen kann. Falls der König keinen regelgemässen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemässen Zug ausführen.
- 4.5 Falls keine der berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemässen Zug ausführen.
- 4.6 N Ein Spieler verliert sein Recht, einen Verstoß gegen Artikel 4.3 oder 4.4 durch seinen Gegner zu beanstanden, sobald er selbst absichtlich eine Figur berührt hat.
- 4.7 Wenn in einem regelgemässen Zug oder Teil eines

regelmässen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Der Zug gilt als ausgeführt, wenn alle anwendbaren Anforderungen von Artikel 3 erfüllt worden sind.

## 5 Die Beendigung der Partie

5.1 a Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König matt gesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, regelmäss war.

b Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgabe. Damit ist die Partie sofort beendet.

5.2 N a Die Partie ist «remis» (unentschieden), wenn der Spieler, der am Zuge ist, keinen regelmässen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heisst «Pattstellung». Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, regelmäss war.

N b Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge von regelmässen Zügen matt setzen kann. Eine solche Stellung heisst «tote Stellung». Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, regelmäss war.

c Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft. Damit ist die Partie sofort beendet (siehe Artikel 9.1).

d Die Partie darf remis gegeben werden, falls irgendeine identische Stellung mindestens zum dritten Mal auf dem Schachbrett entstanden ist oder sogleich entstehen wird (siehe Artikel 9.2).

e Die Partie darf remis gegeben werden, falls die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge von jedem Spieler gemacht worden sind, ohne dass irgendein Bauer gezogen oder irgendeine Figur geschlagen worden wäre (siehe Artikel 9.3).

## REGELN FÜR DEN SCHACHSPORT

### 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.

Das Fallen des «Fallblättchens» bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.

6.2 N a Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode ausführen, und/oder es darf ihm pro Zug eine zusätzliche Bedenzeit zugeteilt werden. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.

b Die Zeit, die ein Spieler in der einen Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet, ausser im Aufschub-Modus.

N Im Aufschub-Modus erhalten beide Spieler eine Hauptbedenzeit zugewiesen. Ausserdem erhält jeder Spieler pro Zug eine stets gleiche Extrabedenzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenzeit, der verbraucht worden ist.

6.3 Jede Zeitanzeige hat ein «Fallblättchen». Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.2a überprüft werden.

6.4 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo die Schachuhr zu stehen kommt.

6.5 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weissen Figuren in Gang gesetzt.

6.6 N Falls 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.

6.7 Jeder Spieler, der mehr als eine Stunde nach dem angesetzten Spielbeginn am Schachbrett eintrifft, verliert die Partie, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.

6.8 a Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die seines Gegners in Gang. Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr anzuhalten. Sein Zug gilt nicht als vollständig abgeschlossen, solange er das nicht getan hat, es sei denn, der ausgeführte Zug hat die Partie beendet (siehe Artikel 5.1 und 5.2).

Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Anhalten der eigenen und dem Ingangsetzen der gegnerischen Uhr gilt als Teil der Bedenzeit des betreffenden Spielers.

b Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand anhalten, mit der er seinen Zug gemacht hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über dem Knopf zu behalten.

- c Die Spieler müssen die Schachuhr anständig behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben oder umzuwerfen. Unangemessenes Umgehen mit der Uhr wird gemäss Artikel 13.4 bestraft.
- N d Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der vom Schiedsrichter genehmigt werden muss. Die Bedenkzeit der Spieler wird vom Schiedsrichter fair angepasst.
- 6.9 Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.
- 6.10 Ausser in den Fällen, die durch den Artikel 5.1 oder einen der Artikel 5.2 a, b oder c erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge von regelgemässen Zügen, selbst bei ungeschicktestem Gegenspiel, matt zu setzen.
- 6.11 Jede Anzeige auf den Uhren ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss ersetzt werden. Der Schiedsrichter bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.
- 6.12 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht nachweisbar ist, welches zuerst, wird die Partie fortgesetzt.
- 6.13 a Wenn die Partie unterbrochen werden muss, werden die Uhren vom Schiedsrichter angehalten.
- b Ein Spieler darf die Uhren nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.
- c In beiden Fällen entscheidet der Schiedsrichter, wann die Partie wieder aufgenommen werden muss.
- N d Wenn ein Spieler die Uhren anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es offensichtlich keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Uhren anzuhalten, wird er gemäss Artikel 13.4 bestraft.
- 6.14 N Wenn die Figuren infolge eines Regelverstosses oder aus anderen Gründen in eine vorangegangene Stellung zurückversetzt werden müssen, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Uhren zu stellen sind. Er beichtigt auch, falls nötig, den Zugzähler der Uhr.
- 6.15 Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der gespielten Züge zeigen, sowie die Uhren, die auch die Zügezahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt. Jedoch darf ein Spieler einen Anspruch nicht auf Informationsstützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.
- ## 7 Regelverstösse
- 7.1 a Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.
- N b Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass der einzige Fehler darin besteht, dass das Schachbrett nicht gemäss Artikel 2.1 ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden.
- 7.2 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird sie fortgesetzt, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 7.3 N Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen. Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Uhren an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe. Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.
- 7.4 a Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug gemacht worden ist, 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 Uhren werden gemäss Artikel 6.14 gestellt. Artikel 4.3 wird angewandt auf den Zug, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.
- N b Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.4a 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.
- 7.5 a Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug gemacht worden ist, 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 Uhren werden gemäss Artikel

6.14 gestellt. Artikel 4.3 wird angewandt auf den Zug, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

**b** Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.4a 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.

Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass Figuren von ihren Feldern verschoben worden sind, wird die Stellung vor dem Regelverstoss wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoss nicht ermittelt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoss heraus weitergespielt. Die Uhren werden gemäss Artikel 6.14 gestellt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

## **8 Die Aufzeichnung der Züge**

**8.1** Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise aufzuzeichnen, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang E), auf dem für das Turnier vorgeschriebenen «Partieformular».

Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufzeichnet. Er muss seinen eigenen vorangegangenen Zug aufzeichnen, bevor er einen neuen macht. Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular aufzeichnen (Anhang E.12).

**N** Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuzeichnen, wird ihm zu Beginn der Partie eine vom Schiedsrichter bestimmte Zeitspanne von seiner Bedenkzeit abgezogen.

**8.2** Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden können.

**8.3** Die Partieformulare sind Eigentum des Turnierveranstalters.

**8.4 N** Wenn ein Spieler weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat, ist er nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1 zu erfüllen. Dies gilt nicht, wenn er pro Zug mindestens 30 zusätzliche Sekunden zu seiner Bedenkzeit hinzugefügt bekommt. Nachdem ein Fallblättchen gefallen ist, muss der betreffende Spieler seine Aufzeichnungen sofort, vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett, vollständig nachtragen.

**8.5 a** Wenn gemäss Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreiben muss, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und

mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter, unmittelbar nachdem eines der Fallblättchen gefallen ist, die Uhren an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benützung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.

**N b** Wenn nur einer der Spieler gemäss Artikel 8.4 nicht verpflichtet ist, mitschreiben, muss er, sobald ein Fallblättchen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vor- ausgesetzt, dass der Spieler am Zuge ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben, bevor er zieht.

**N c** Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten rekonstruieren. Dieser zeichnet als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Uhrzeiten und die Zahl der ausgeführten Züge auf, falls diese Angaben erhältlich sind.

**8.6** Wenn die Partieformulare nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden können und somit nicht zeigen können, ob ein Spieler die Bedenkzeit vor Ausführung der verlangten Zahl von Zügen überschritten hat, gilt der nächste Zug als der erste für die folgende Zeitperiode, ausser im Fall, dass nachweisbar mehr Züge gespielt worden sind.

**8.7 N** Nach Ende der Partie unterzeichnen beide Spieler beide Partieformulare mit dem darauf notierten Partieresultat. Dieses Resultat bleibt gültig, auch wenn es falsch eingetragen worden ist, ausser der Schiedsrichter entscheidet anders.

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

**9.1 N a** Ein Spieler, der Remis anbieten möchte, tut dies, nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr angehalten und die seines Gegners in Gang gesetzt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, aber Artikel 12.5 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 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.

**N b** Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol (siehe Anhang E) auf dem Partieformular notiert.

**c** Ein Antrag auf Remis gemäss Artikel 9.2, 9.3 oder 10.2 gilt als Remisangebot.

9.2 N Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, wenn dieselbe Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugswiederholung in direkter Folge)

a sogleich entstehen wird, falls er als Erstes seinen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder

b soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.

Stellungen unter a und b gelten als gleich, wenn der gleiche Spieler am Zuge ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind.

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

9.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, falls

a er einen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge habe, dass dann die letzten 50 aufeinander folgenden Züge eines jeden Spielers gemacht worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder

b die letzten 50 aufeinander folgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.

9.4 Wenn ein Spieler einen Zug macht, ohne gemäss Artikel 9.2 oder 9.3 Remis beansprucht zu haben, verliert er für diesen Zug das Recht dazu.

9.5 Wenn ein Spieler gemäss Artikel 9.2 oder 9.3 Remis beansprucht, muss er sofort beide Uhren anhalten. Er ist nicht berechtigt, seinen Antrag zurückzuziehen.

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

N b Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter drei Minuten zur restlichen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Ausserdem zieht der Schiedsrichter dem Antragsteller, falls dieser noch mehr als zwei Minuten auf seiner Uhr hat, die Hälfte seiner Restbedenkzeit, höchstens aber drei Minuten, ab. Falls der Antragsteller weniger als zwei Minuten, aber mehr als eine übrig hat, wird seine Restbedenkzeit auf eine Minute gestellt. Falls der Antragsteller weniger als eine Minute übrig hat, nimmt der Schiedsrichter keine Änderung an

seiner Uhr vor. Dann wird die Partie fortgesetzt und der angekündigte Zug muss ausgeführt werden.

9.6 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine erdenkliche Folge von regelgemässen Zügen, selbst bei ungeschicktestem Spiel, erreichbar ist. Damit ist die Partie sofort beendet.

## 10 Die Endspurtphase

10.1 Die «Endspurtphase» ist die letzte Phase in einer Partie, in welcher alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.

10.2 N Wenn der Spieler, der am Zuge ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er, bevor sein Fallblättchen gefallen ist, Remis beantragen. Er hält die Uhren an und ruft den Schiedsrichter herbei.

a Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder dass die Partie mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen sei, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.

N b Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Nachdem ein Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis.

N c Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.

N d Der Entscheid des Schiedsrichters in Bezug auf Artikel 10.2 a, b und c ist endgültig.

10.3 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind und es nicht nachweisbar ist, welches das erste war, ist die Partie remis.

## 11 Spielergebnisse

11.1 N Ausser nach anderslautender Vorankündigung gilt, dass ein Spieler,

- der seine Partie gewinnt oder kampfflos gewinnt, einen Punkt (1) erzielt,
- der seine Partie verliert oder kampfflos verliert, keinen Punkt (0) erzielt,
- der seine Partie mit Remis beendet, einen halben Punkt ( $\frac{1}{2}$ ) erzielt.

## 12 Das Verhalten der Spieler

12.1 N Ein Schachspieler unternimmt nichts, was dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.

- 12.2 Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, sich irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zunutze zu machen oder auf einem anderen Schachbrett zu analysieren. Das Partieformular dient ausschliesslich zur Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag in Zusammenhang stehenden Umstände.
- 12.3 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.
- 12.4 Es ist den Spielern nicht gestattet, das Turnierareal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Das Turnierareal ist begrenzt auf den Spielbereich, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie auf allfällige weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.  
Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielbereich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.
- 12.5 N Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder Anbieten von Remis.
- 12.6 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 12.1 bis 12.5 wird gemäss Artikel 13.4 bestraft.
- 12.7 N Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktzahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.
- 12.8 Wenn sich beide Spieler gemäss Artikel 12.7 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.
- 13 Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters** (siehe Vorwort)
- 13.1 Der Schiedsrichter achtet auf striktes Einhalten der Schachregeln.
- 13.2 Der Schiedsrichter handelt im besten Interesse des Wettkampfes. Er soll dafür sorgen, dass durchgehend gute Spielbedingungen herrschen und dass die Spieler nicht gestört werden. Er beaufsichtigt den Ablauf des Wettkampfes.
- 13.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.
- 13.4 N Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:  
a eine Verwarnung,  
b das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,  
c das Verkürzen der Restbedenkzeit des fehlbaren Spielers,  
d den Verlust der Partie,
- N e eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der fehlbaren Partei,

- f eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,  
g den Ausschluss vom Turnier.
- 13.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem der Spieler oder auch beiden zusätzliche Bedenkzeit gewähren.
- 13.6 N Der Schiedsrichter darf nicht in eine Partie eingreifen, ausser in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der gespielten Züge nicht bekannt, ausser in Anwendung von Artikel 8.5 zu dem Zeitpunkt, da mindestens einer der Spieler seine gesamte Bedenkzeit verbraucht hat. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt habe.
- 13.7 N Zuschauer und Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Falls nötig, darf der Schiedsrichter die Störer aus dem Turnierareal weisen.

## 14 Die FIDE

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

## ANHANG

### A. Hängepartien (abgebrochene Partien)

- A1 a Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, fordert der Schiedsrichter den Spieler, der am Zuge ist, dazu auf, seinen Zug «abzugeben». Der Spieler muss seinen Zug in unzweideutiger Schreibweise auf sein Partieformular schreiben, dieses und dasjenige seines Gegners in einen Umschlag legen und den Umschlag verschliessen. Erst danach darf er seine Uhr anhalten, ohne dabei aber die Uhr seines Gegners in Gang zu setzen. Solange er die Uhren noch nicht angehalten hat, behält der Spieler das Recht, seinen Abgabezug zu ändern. Ein Spieler, der nach der Aufforderung durch den Schiedsrichter, seinen Zug abzugeben, auf dem Schachbrett einen Zug ausführt, muss eben diesen Zug als seinen Abgabezug auf sein Partieformular schreiben.
- b Wenn ein Spieler, der am Zuge ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemässe Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe, und seine verbleibende Bedenkzeit wird entsprechend notiert.
- A2 Folgende Angaben gehören auf den Umschlag:  
a die Namen der Spieler,  
b die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug,  
c die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,

- d der Name des Spielers, der den Zug abgegeben hat,  
e die Nummer des abgegebenen Zuges,  
f ein Remisangebot, falls es noch gültig ist,  
g Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.
- A3 Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.
- A4 Wenn ein Spieler Remis anbietet, nachdem sein Gegner seinen Zug abgegeben hat, bleibt das Angebot gültig, bis der Gegner es gemäss Artikel 9.1 angenommen oder abgelehnt hat.
- A5 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 Spieler bis zum Partieabbruch verbraucht hatte.
- A6 Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, dass er aufgabe, ist die Partie beendet.
- A7 Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist.
- A8 Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 6.10 und 9.6 erfasst werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen Aufzeichnung seines Abgabezuges  
a mehrdeutig ist, oder  
b auf eine Art notiert ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen lässt, oder  
c regelwidrig ist.
- A9 Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren:  
a Falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt.  
b Falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, nicht anwesend ist, wird seine Uhr in Gang gesetzt. Bei seinem Eintreffen darf er seine Uhr anhalten und den Schiedsrichter rufen. Dann wird der Umschlag geöffnet und der Abgabezug auf dem Brett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt.  
c Falls der Spieler, der den Zug abgegeben hatte, nicht anwesend ist, hat sein Gegner das Recht, seinen Antwortzug, statt ihn auf normale Weise auszuführen, auf seinem Partieformular aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschliessen, seine Uhr anzuhalten und die seines Gegners in Gang zu setzen. In diesem Fall wird der Umschlag dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen des Gegners geöffnet.
- A10 Ein Spieler verliert die Partie, wenn er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie mit mehr als einer Stunde Verspätung am Schachbrett erscheint (es sei denn, das Turnierreglement sehe etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheide anders). Ist jedoch der Spieler, der den Zug abgegeben hat, der zu spät Kommende, so ist der Partiausgang anders, falls:  
a der abwesende Spieler die Partie dadurch gewonnen hat, dass der Abgabezug matt setzt, oder  
b der abwesende Spieler dadurch ein Remis verursacht hat, dass der Abgabezug matt setzt oder eine der Stellungen, die in Artikel 9.6 beschrieben sind, herbeiführt, oder  
c der am Schachbrett anwesende Spieler die Partie gemäss Artikel 6.10 verloren hat.
- A11 a Wenn der Umschlag mit dem Abgabezug abhand gekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden waren, fortgesetzt. Kann die von jedem Spieler verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, stellt der Schiedsrichter die Uhren ein. Der Spieler, der den Abgabezug gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem er aussagt, er habe ihn abgegeben.  
b Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit festzulegen, ist die Partie ungültig, und es muss eine neue Partie gespielt werden.
- A12 Wenn bei der Wiederaufnahme der Partie einer der Spieler 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, der Schiedsrichter erachte die Folgen als zu schwerwiegend.
- A13 Massgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr des Schiedsrichters. Die Uhrzeiten für den Beginn und für den Schluss werden im Voraus bekannt gegeben.
- B Schnellschach**
- B1 Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von zwei

**Schach im Internet**  
**www.schachbund.ch**

(Aktuelle Resultate SMM, SGM, Team-Cup,  
Coupe Suisse, SMM-Statistiken, Führungsliste)

schen 15 und 60 Minuten pro Spieler gemacht werden müssen.

- B2 Es gelten die FIDE-Regeln, es sei denn, sie werden durch die folgenden Schnellschachregeln ausser Kraft gesetzt.
- B3 Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.
- B4 N Sobald jeder Spieler drei Züge vollständig abgeschlossen hat, kann eine falsche Figurenaufstellung, Brettausrichtung oder Uhrzeigerstellung nicht mehr beanstandet werden.  
Falls König und Dame vertauscht worden sind und danach dort belassen worden sind, darf mit diesem König nicht rochiert werden.
- B5 N a Der Schiedsrichter fällt eine Entscheidung gemäss Artikel 4 (Die Ausführung der Züge) nur auf Ersuchen durch einen oder beide Spieler.  
b Der Spieler verliert das Recht, Regelverstösse oder regelwidrige Züge nach Artikel 7.2, 7.3 und 7.5 zu beanstanden, sobald er eine Figur gemäss Artikel 4.3 berührt hat.
- B6 Das Fallblättchen gilt als gefallen, sobald einer der Spieler mit Recht darauf hingewiesen hat. Der Schiedsrichter unterlässt es, das Fallen eines Blättchens anzuzeigen.
- B7 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Uhren das Fallblättchen des Antragstellers noch oben und das seines Gegners gefallen ist.
- B8 Falls beide Fallblättchen gefallen sind, ist die Partie remis.

### C Blitzschach

- C1 Eine Blitzpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten pro Spieler gemacht werden müssen.
- C2 Es gelten die Schnellschachregeln gemäss Anhang B, ausgenommen dort, wo sie durch die folgenden Blitzschachregeln ausser Kraft gesetzt werden.
- C3 N Ein regelwidriger Zug ist vollständig abgeschlossen, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt worden ist. Daraufhin, bevor er selbst seinen Zug ausführt, ist der Gegner berechtigt, den Gewinn zu beanspruchen. Wenn der Gegner den König des Spielers mit keiner erdenklichen Folge von regelgemässen Zügen, bei ungeschicktestem Gegenpiel, matt setzen kann, dann ist er berechtigt, bevor er seinen eigenen Zug ausführt, ein Remis zu beanspruchen. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtet werden.
- C4 Artikel 10.2 ist nicht in Kraft.

### D Endspurtphase

#### ohne Anwesenheit eines Schiedsrichters

- D1 Wenn Partien gemäss Artikel 10 gespielt werden, kann ein Spieler zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, Remis beantragen. Dies beendet die Partie.  
Er hat die Möglichkeit, seinen Antrag darauf zu begründen, dass  
a sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen könne, oder  
b sein Gegner keine Versuche unternommen habe, mit normalen Mitteln zu gewinnen.  
Im Fall «a» muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen.  
Im Fall «b» muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein vor dem Ende der Partie komplett ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partiaufzeichnung als auch die Schlussstellung.  
Der Antrag wird einem Schiedsrichter übergeben, dessen Entscheid endgültig ist.

### E Algebraische Notation

Siehe: [www.schachbund.ch](http://www.schachbund.ch) oder [www.fide.com](http://www.fide.com)

### F Wettkämpfe

#### mit sehbehinderten Teilnehmern

Siehe: [www.schachbund.ch](http://www.schachbund.ch) oder [www.fide.com](http://www.fide.com)



## USA / Kanada

Die günstigsten Angebote für:

- Linien- und Charterflüge
- Fly/Drive-Arrangements
- Mietwagen/Camper
- Rundreisen/Hotels etc.
- Sprachaufenthalte

## ATLANTIS REISEN AG

Löwenstr. 1, 8001 Zürich

Tel. (01) 211 69 00

Fax (01) 212 05 36

[info@atlantisreisen.ch](mailto:info@atlantisreisen.ch)

[www.atlantisreisen.ch](http://www.atlantisreisen.ch)

