

FIDE SCHACHREGELN

Inhalt:

EINLEITUNG	Seite 2
VORWORT	Seite 2
GRUNDSPIELREGELN	
Artikel 1: Wesen und Ziele der Schachpartie	Seite 2
Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett	Seite 3
Artikel 3: Die Gangart der Figuren	Seite 4
Artikel 4: Die Ausführung der Züge	Seite 8
Artikel 5: Die Beendigung der Partie	Seite 9
TURNIERSCHACHREGELN	
Artikel 6: Die Schachuhr	Seite 11
Artikel 7: Regelverstöße	Seite 13
Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge	Seite 14
Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)	Seite 15
Artikel 10: Punkte	Seite 17
Artikel 11: Das Verhalten der Spieler	Seite 17
Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)	Seite 18
Anhänge:	
A. Schnellschach	Seite 20
B. Blitzschach	Seite 22
C. Die algebraische Notation	Seite 23
D. Wettkämpfe mit sehbehinderten Teilnehmern	Seite 26
Richtlinien:	
I. Hängepartien	Seite 28
II. Schach-960 Regeln	Seite 30
III. Partien ohne zusätzliche Bedenkzeit und mit Endspurtphase	Seite 32
Stichwortverzeichnis	Seite 34

EINLEITUNG

Die FIDE-Schachregeln gelten für das Spielen am Brett.

Die Schachregeln bestehen aus zwei Teilen:

1. den Grundspielregeln und
2. den Turnierspielregeln.

Der englische Text ist die authentische Fassung der FIDE-Schachregeln (angenommen vom 87. FIDE-Kongress in Baku, Azerbaijan, und durch das FIDE Präsidium 2017 in Athen). Sie treten am 1. Juli 2017 in Kraft.

In diesen Regeln werden Personenbezeichnungen und ihre Fürwörter so verwendet, dass sie unterschiedslos das männliche und das weibliche Geschlecht mit einschließen.

VORWORT

Die Schachregeln können weder alle Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, noch können sie alle administrativen Fragen regeln. In Fällen, die nicht durch einen Artikel der Schachregeln genau geklärt sind, sollte es möglich sein, durch das Studium analoger 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 die Entscheidungsfreiheit nehmen und ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden. FIDE appelliert an alle Schachspieler und 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 Entscheidung die Schachregeln betreffend bitten.

GRUNDSPIELREGELN

Artikel 1: Wesen und Ziel des Schachspiels

- 1.1 Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, "Schachbrett" genannt, ziehen.
- 1.2 Der Spieler mit den hellen Figuren (Weiß) führt den ersten Zug aus, dann ziehen die Spieler abwechselnd, wobei der Spieler mit den dunklen Figuren (Schwarz) den nächsten Zug ausführt.
- 1.3 Ein Spieler "ist am Zug", sobald der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist.
- 1.4 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so "anzugreifen", dass der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat.

- 1.4.1 Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König "matt gesetzt" und das Spiel gewonnen. Es ist nicht erlaubt, den eigenen König im Angriff stehen zu lassen, den eigenen König einem Angriff auszusetzen oder den König des Gegners zu schlagen.
- 1.4.2 Der Gegner, dessen König matt gesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.
- 1.5 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler 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 (die „weißen“ Felder) und dunkel (die „schwarzen“ Felder) sind. Das Schachbrett wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass auf der Seite vor einem Spieler das rechte Eckfeld weiß ist.
- 2.2 Zu Beginn der Partie hat ein Spieler 16 helle ("weiße"), der andere 16 dunkle ("schwarze") Figuren.

Diese Figuren sind folgende:

ein weißer König	gebräuchliches Symbol		K
eine weiße Dame	gebräuchliches Symbol		D
zwei weiße Türme	gebräuchliches Symbol		T
zwei weiße Läufer	gebräuchliches Symbol		L
zwei weiße Springer	gebräuchliches Symbol		S
acht weiße Bauern	gebräuchliches Symbol		
ein schwarzer König	gebräuchliches Symbol		K
eine schwarze Dame	gebräuchliches Symbol		D
zwei schwarze Türme	gebräuchliches Symbol		T
zwei schwarze Läufer	gebräuchliches Symbol		L
zwei schwarze Springer	gebräuchliches Symbol		S
acht schwarze Bauern	gebräuchliches Symbol		

Staunton Figuren



D K L S T

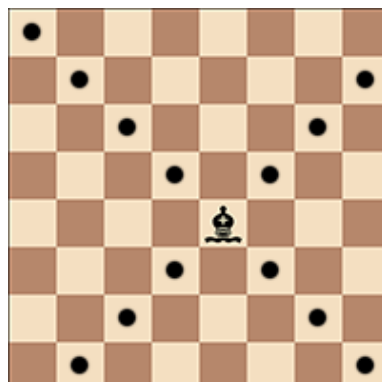
2.3 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist die folgende:



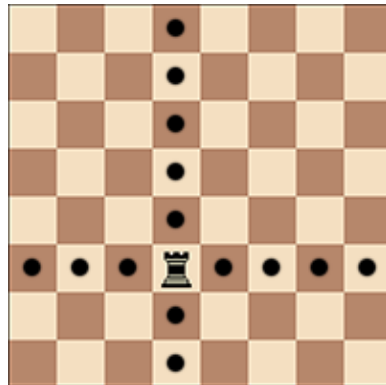
2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien". Die acht waagrechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum anderen Rand verlaufend, heißt "Diagonale".

Artikel 3: Die Gangart der Figuren

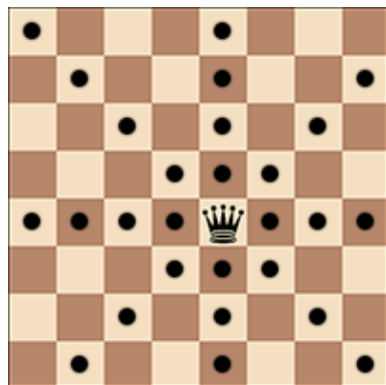
- 3.1 Es ist nicht gestattet eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist.
- 3.1.1 Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt.
- 3.1.2 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 auch dann an, wenn sie am Zug gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde.
- 3.2 Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf welcher er steht.



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



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



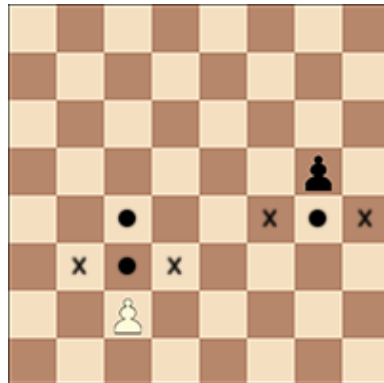
- 3.5 Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischen stehende Figuren hinweg ziehen.

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

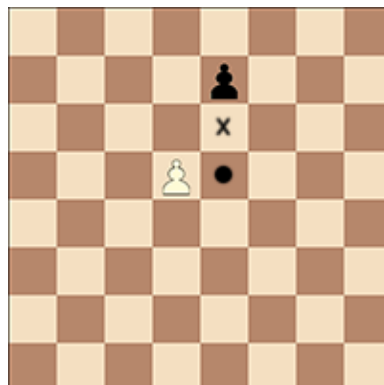


- 3.7.1 Der Bauer darf vorwärts auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen, sofern dieses Feld nicht besetzt ist, oder
- 3.7.2 in seinem ersten Zug entweder wie unter 3.7.1 beschrieben ziehen oder um zwei Felder auf derselben Linie vorrücken, sofern beide Felder nicht besetzt sind, oder

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

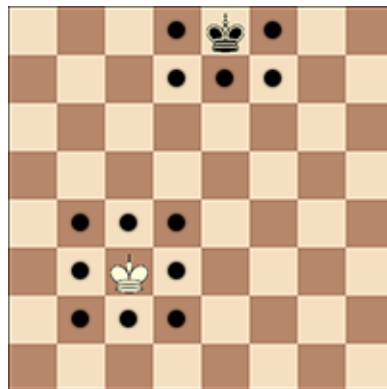


- 3.7.4.1 Ein Bauer, der auf derselben Reihe auf einem unmittelbar angrenzenden Feld wie ein gegnerischer Bauer, der soeben zwei Felder von seiner Anfangsstellung vorgerückt ist, steht, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre.
- 3.7.4.2 Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird "Schlagen en passant" genannt.

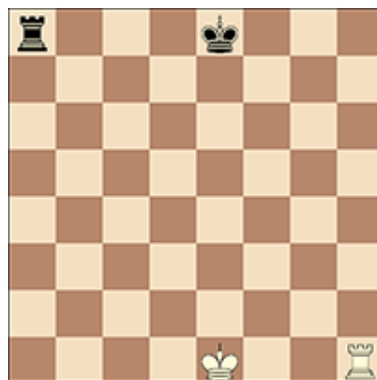


- 3.7.5.1 Wenn ein Spieler, der am Zug ist, seinen Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe zieht, muss er diesen als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe auf dem Ankunftsfield austauschen. Dieses Feld wird Umwandlungsfeld genannt.
- 3.7.5.2 Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt.
- 3.7.5.3 Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt. Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

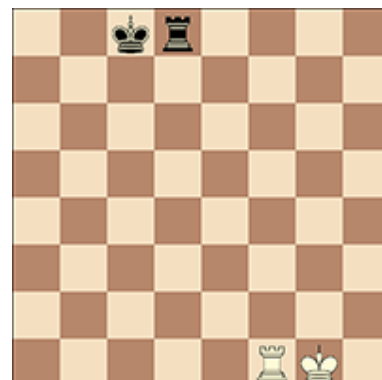
- 3.8 Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen:
 3.8.1 durch Ziehen auf ein beliebiges angrenzendes Feld,



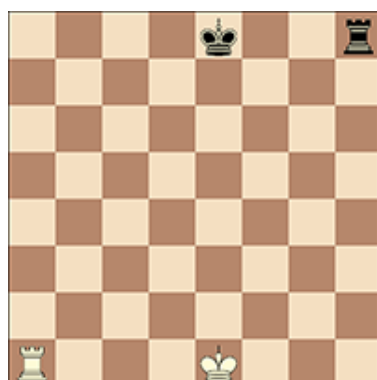
- 3.8.2 durch Rochieren. Dies ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turms auf der ersten Reihe des Spielers, der als ein Königszug gilt und folgendermaßen ausgeführt wird: der König wird von seiner Anfangsstellung um zwei Felder in Richtung des Turmes der auf seiner Anfangsstellung stehen muss,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



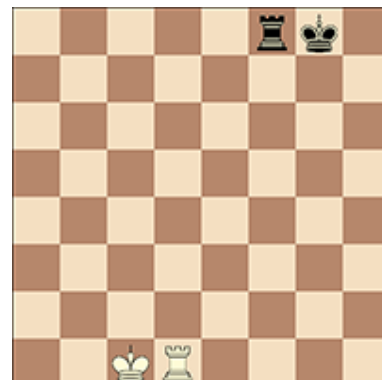
Vor der kurzen Rochade von Weiß
 Vor der langen Rochade von Schwarz



Nach der kurzen Rochade von Weiß
 Nach der langen Rochade von Schwarz



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



Nach der langen Rochade von Weiß
 Nach der kurzen Rochade von Schwarz

- 3.8.2.1 Das Recht zu rochieren ist verloren:
 3.8.2.1.1 wenn der König bereits gezogen hat, oder
 3.8.2.1.2 mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

- 3.8.2.2 Die Rochade ist vorübergehend verhindert:
 - 3.8.2.2.1 wenn das Standfeld des Königs, oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, oder
 - 3.8.2.2.2 wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.
- 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.
- 3.10.1 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.
- 4.2.1 Nur der Spieler, der am Zug ist, darf eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken, vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (z.B. durch die Ankündigung „j’adoube“ oder „ich korrigiere“).
- 4.2.2 Jeder andere Berührung einer Figur gilt als absichtliche Berührung, außer dies geschieht offensichtlich aus Versehen.
- 4.3 Berührt der Spieler, der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, auf dem Schachbrett mit der Absicht diese zu ziehen oder zu schlagen
 - 4.3.1 eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann,
 - 4.3.2 eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann,
 - 4.3.3 eine oder mehrere Figuren beider Farben, muss er die zuerst berührte gegnerische Figur mit 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 der am Zug befindliche Spieler
 - 4.4.1 seinen König und einen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß möglich ist,

- 4.4.2 absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren, und der Fall wird durch Artikel 4.3.1 geregelt
- 4.4.3 in der Absicht zu rochieren seinen König und dann den Turm berührt, die Rochade mit diesem Turm jedoch regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug auszuführen,
- 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 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 kann 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 als Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie in diesem Zug nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Der Zug gilt als ausgeführt:
 - 4.7.1 im Falle des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese losgelassen hat;
 - 4.7.2 im Falle der Rochade, sobald der Spieler den Turm auf dem Feld losgelassen hat, welches der König vorher überquert hat. Wenn der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber 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 der Spieler einen anderen regelgemäßen Königszug (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt) ausführen. Wenn der König keinen regelgemäßen Zug ausführen kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.
 - 4.7.3 im Fall der Bauernumwandlung, sobald der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat und der Bauer vom Brett genommen worden ist.

- 4.8 Ein Spieler verliert sein Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4.1 bis 4.7 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt um diese zu ziehen oder zu schlagen.

- 4.9. Wenn einem Spieler die Ausführung der Züge nicht möglich ist, darf er einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, um diese auszuführen.

Artikel 5: Die Beendigung der Partie

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

- 5.1.2 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 5.2.1 Die Partie ist remis, wenn der Spieler der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt "Pattstellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.
- 5.2.2 Die Partie ist remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt "tote Stellung". Damit ist die Partie sofort beendet, sofern der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.
- 5.2.3 Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft, sofern beide Spieler 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 eine „Klappe“.
Das „Fallen der Klappe“ bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.
- 6.2.1 Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die Uhr seines Gegners in Gang (d.h. 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, 9.6.1 und 9.6.2), oder
- 6.2.1.2 der Spieler seinen nächsten Zug ausgeführt hat, wenn sein vorhergehender Zug nicht abgeschlossen war.
- 6.2.2 Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr nach seinem Zug anzuhalten, auch wenn sein Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt hat. Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Drücken der Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.
- 6.2.3 Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand drücken, mit der er seinen Zug ausgeführt hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über der Uhr zu behalten.
- 6.2.4 Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben, die Uhr vor dem Ziehen zu drücken oder umzuwerfen. Unangemessener Umgang mit der Uhr wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.
- 6.2.5 Nur dem Spieler, dessen Uhr läuft, ist es erlaubt, die Figuren zurechtzurücken.
- 6.2.6 Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.
- 6.3.1 Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss 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 ein Spieler in einer Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet.
Im „Aufschub-Modus“ erhalten beide Spieler eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist.

- 6.4 Unmittelbar nach dem Fallen einer Klappe müssen die Anforderungen nach Artikel 6.3.1 überprüft werden.
- 6.5 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wohin die Schachuhr zu stehen kommt.
- 6.6 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.
- 6.7.1 Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Ist keine Wartezeit festgelegt, beträgt sie null. Jeder Spieler, der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.7.2 Falls das Turnierreglement eine Wartezeit ungleich null bestimmt hat und zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.8 Die Klappe gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer 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 ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn 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 dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch eine beliebige Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen.
- 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 den Schiedsrichter ersetzt werden, 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 einer der Spieler oder der Schiedsrichter sofort die Schachuhr anhalten. Der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und gegebenenfalls die Zeiten und den Zuzähler anpassen. Er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Uhren.
- 6.11.1 Wenn die Partie unterbrochen werden muss, wird die Schachuhr vom Schiedsrichter angehalten.
- 6.11.2 Ein Spieler darf die Schachuhr nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, zum Beispiel wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.
- 6.11.3 Der Schiedsrichter entscheidet, wann die Partie wieder aufgenommen wird.
- 6.11.4 Wenn ein Spieler die Schachuhr anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Schachuhr anzuhalten, wird 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 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 der Schiedsrichter nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Zeiten auf der Schachuhr; dies beinhaltet auch die Entscheidung, die Einstellung der Zeitanzeigen nicht zu ändern. Er muss auch, falls notwendig, den Zugzähler anpassen.
- 7.2.1 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine neue Partie 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 Brett 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 die beiden Spieler ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 oder mehr Zügen wird die Partie fortgesetzt.
- 7.4.1 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen.
- 7.4.2 Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Schachuhr an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe.
- 7.4.3 Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.
- 7.5.1 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald 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 ein Spieler seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt.
- 7.5.3 Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1 oder 7.5.2 erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge 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.

- 7.7.1 Benützt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung), wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt.
- 7.7.2 Für den ersten Verstoß gegen die Regel 7.7.1 fügt der Schiedsrichter zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; für den zweiten Verstoß gegen die Regel 7.7.1 durch denselben Spieler erklärt der Schiedsrichter die Partie für ihn als verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.
- 7.8.1 Wenn ein Spieler die Uhr drückt ohne einen Zug auszuführen dann gilt dies als regelwidriger Zug.
- 7.8.2 Für den ersten Verstoß gegen die Regel 7.8.1 fügt der Schiedsrichter zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; für den zweiten Verstoß gegen die Regel 7.8.1 durch denselben Spieler erklärt der Schiedsrichter die Partie für ihn als verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.

Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

- 8.1.1 Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang C), auf dem für das Turnier vorgeschriebenen „Partieformular“ aufzuschreiben.
- 8.1.2 Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, es sei denn, der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3 oder bei einer Hängepartie gemäß Ziff. I.1.1 der Richtlinien.
- 8.1.3 Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufschreibt. Er muss seinen eigenen vorangegangenen Zug aufschreiben, bevor er einen neuen 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 Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular mit dem Symbol (=) vermerken.
- 8.1.6 Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuschreiben, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.
- 8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch eingesehen werden können.

- 8.3 Die Partieformulare gehören dem Turnierveranstalter.
- 8.4 Wenn ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat und er nicht für jeden Zug 30 Sekunden oder mehr hinzugefügt bekommt, ist er während der Dauer dieser Zeitperiode nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1.1 zu erfüllen.
- 8.5.1 Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitzuschreibt, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter unmittelbar nachdem eine der Klappen gefallen ist, die Schachuhr an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.
- 8.5.2 Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht mitgeschrieben hat, muss er, sobald eine der Klappen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt dass der Spieler am Zug ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben bevor er zieht.
- 8.5.3 Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten rekonstruieren. Dieser schreibt als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Bedenkzeiten, wessen Uhr zuletzt lief und, falls es bekannt ist, die Anzahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge auf.
- 8.6 Wenn die Partieformulare nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden können und somit nicht zeigen können, ob ein Spieler die Bedenkzeit vor Ausführung der verlangten Zahl von Zügen überschritten hat, gilt der nächste Zug als der erste für die folgende Zeitperiode, außer in dem Fall, dass nachweisbar mehr Züge ausgeführt oder abgeschlossen worden sind.
- 8.7 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.

Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

- 9.1.1 Das Turnierreglement kann bestimmen, dass die Spieler ohne die Zustimmung 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 Ein Spieler der ein Remis anbieten möchte, tut dies nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor 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 der Gegner es 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 jedem Spieler 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.
- 9.2.1 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung)
- 9.2.1.1 sogleich entstehen wird, falls er als erstes seinen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder
- 9.2.1.2 soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.
- 9.2.2 Stellungen gelten nur dann als gleich, wenn derselbe Spieler am Zug ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Demgemäß sind Stellungen nicht gleich, wenn:
- 9.2.2.1 ein Bauer zu Beginn der Zugfolge en passant geschlagen werden konnte, oder
- 9.2.2.2 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 des Spielers, der am Zug ist, falls:
- 9.3.1 er einen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge habe, dass dann die letzten 50 Züge eines jeden Spielers ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder
- 9.3.2 die letzten 50 Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen und oder eine Figur geschlagen worden ist.
- 9.4 Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, verliert er für diesen Zug das Recht, ein Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3. zu reklamieren.
- 9.5.1 Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, hält er oder der Schiedsrichter die Schachuhr an (siehe Art. 6.12.1 oder 6.12.2). Er ist nicht berechtigt 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 der Schiedsrichter zwei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug entsprechend Artikel 3 und 4 ausgeführt werden.
- 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 fünf Mal entstanden ist,
- 9.6.2 sobald wenigstens 75 Züge von jedem Spieler ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzten Zug mattsetzt, hat dies Vorrang.

Artikel 10: Punkte

- 10.1 Außer nach anders lautender Bestimmung in dem Turnierreglement gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen (1) Punkt erzielt, der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen (0) Punkt erzielt, der seine Partie remis spielt, einen halben ($\frac{1}{2}$) Punkt erzielt.
- 10.2 Die Gesamtzahl der Punkte einer Partie kann nicht höher sein als die Höchstzahl an Punkten, die unter normalen Umständen für diese Partie vergeben werden. Die Punkte, die einem einzelnen Spieler vergeben werden, müssen auch unter normalen Umständen erzielbar sein; zum Beispiel ist ein Ergebnis $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ nicht erlaubt.

Artikel 11: Das Verhalten der Spieler

- 11.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, was dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.
- 11.2.1 Die „Turnierräumlichkeiten“ umfassen den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie weitere, 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 des Schiedsrichters darf
 - 11.2.3.1 ein Spieler die Turnierräumlichkeiten verlassen,
 - 11.2.3.2 der am Zug befindliche Spieler den Spielbereich verlassen,
 - 11.2.3.3 jemand, der weder Spieler noch Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten.
- 11.2.4 Das Turnierreglement kann bestimmen, dass der Gegner des am Zug befindlichen Spielers den Schiedsrichter informieren muss, wenn er den Spielbereich verlassen möchte.
- 11.3.1 Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu benutzen oder auf einem anderen Schachbrett eine Partie zu analysieren.
 - 11.3.2.1 Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät in den Turnierräumlichkeiten bei sich zu haben.
Das Turnierreglement kann jedoch gestatten, dass solche Geräte in der Tasche des Spielers untergebracht werden, sofern sie vollständig abgeschaltet sind. Die Tasche muss gemäß in Absprache mit dem Schiedsrichter untergebracht werden. Beiden Spielern ist es verboten, diese Tasche ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu benutzen.
 - 11.3.2.2 Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein solches Gerät in den Turnierräumlichkeiten bei sich trägt, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie. Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen.
 - 11.3.3 Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke, anderer Gegenstände oder seines Körpers zulässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person darf den Spieler untersuchen, wobei der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie der zu Untersuchende haben muss. Verweigert ein Spieler die Erfüllung

dieser Mitwirkung bei diesen Pflichten, hat 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 vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.
- 11.4 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.
- 11.5 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Turniersaal.
- 11.6 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 11.1 bis 11.5 wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.
- 11.7 Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktezahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.
- 11.8 Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 11.7 schuldig machen, wird die Partie für beide Spieler als verloren erklärt.
- 11.9 Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der Schachregeln verlangen.
- 11.10 Sofern das Turnierreglement nichts anderes bestimmt, kann ein Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, selbst wenn er die Partienotation unterzeichnet hat (siehe Artikel 8.7).
- 11.11 Beide Spieler müssen den Schiedsrichter in Fällen einer notwendigen Partierekonstruktion und bei der Prüfung von Remisanträgen unterstützen.
- 11.12 Die Überprüfung einer dreimaligen Stellungswiederholung oder des Remisantrages nach der 50-Züge Regel obliegt den Spielern unter Aufsicht des Schiedsrichters.

Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)

- 12.1 Der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der Schachregeln.
- 12.2 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 Spieler nicht gestört werden,
 - 12.2.5 überwacht den Fortgang der Veranstaltung,
 - 12.2.6 ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen,
 - 12.2.7 befolgt die Anti-Betrugs Regeln und die Richtlinien.

- 12.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase sind, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.
- 12.4 Der Schiedsrichter kann Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, z.B. wenn mehrere Spieler knappe Restbedenkzeit haben.
- 12.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem oder beiden Spielern zusätzliche Bedenkzeit gewähren.
- 12.6 Der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Anzahl der abgeschlossenen Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens eine der Klappen gefallen ist. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt oder dass der Spieler die Uhr nicht betätigt hat.
- 12.7 Wenn jemand eine Regelwidrigkeit bemerkt, darf er nur den Schiedsrichter benachrichtigen. Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauer dürfen sich nicht in Partien einmischen. Der Schiedsrichter darf die Störer aus den Turnierräumlichkeiten weisen.
- 12.8 Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für jedermann in den Turnierräumlichkeiten und entsprechend der Bestimmung des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.
- 12.9 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:
- 12.9.1 eine Verwarnung,
 - 12.9.2 die Verlängerung der Restbedenkzeit des Gegner,
 - 12.9.3 die Verkürzung der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
 - 12.9.4 eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,
 - 12.9.5 eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Partei,
 - 12.9.6 den Verlust der Partie für den zu bestrafenden Spieler (der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners),
 - 12.9.7 ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,
 - 12.9.8 Ausschluss von einer oder mehreren Runden,
 - 12.9.9 den Ausschluss vom Turnier.

ANHÄNGE

A. Schnellschach

- A.1 Eine Schnellschach-Partie ist eine Partie, in der entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von mehr als 10 Minuten, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10 Minuten, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.
- A.2 Die Spieler müssen die Züge nicht mitschreiben, verlieren aber nicht das Recht einen Anspruch geltend zu machen, der üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Ein Spieler kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten, um die Züge zu notieren.
- A.3.1 Die Turnierschachregeln gelten wenn:
- A.3.1.1 ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht, und
- A.3.1.2 jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.
- ZA.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.
- A.4 Anderenfalls gilt folgendes:
- A.4.1 Sobald beide Spieler ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben,
- A.4.1.1 dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde gestört,
- A.4.1.2 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.4.2 Wenn der Schiedsrichter einen abgeschlossenen regelwidrigen Zug beobachtet, erklärt er die Partie für den Spieler verloren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner den Gewinn reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Die Partie ist jedoch remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit keiner Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König matt setzen kann. Wenn der Gegner nicht reklamiert und der Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat der Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, die Spieler einigen sich hierauf ohne Anrufung des Schiedsrichters.
- A.4.3 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, darf der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Schachuhr der Reklamierende noch Restbedenkzeit hat. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit einer Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König nicht matt setzen kann.

- A.4.4 Beobachtet der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt er die Partie remis.
- A.4.5 Der Schiedsrichter kann auf eine gefallene Klappe hinweisen, wenn er dies beobachtet.
- A.5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel A.3 oder A.4 für das gesamte Turnier gilt.

B. Blitzschach

- B.1 Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge in einer festgesetzten Zeit von 10 Minuten oder weniger pro Spieler abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge 10 Minuten oder weniger beträgt.
- B.2 Die in den Artikeln 7 und 9 der Turnierschachregeln erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten.
- B.3.1 Die Turnierschachregeln gelten wenn:
 - B.3.1.1 ein Schiedsrichter eine Partie überwacht, und
 - B.3.1.2 jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.
- B.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.
- B.4 Andernfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Artikel A.2 und A4.
- B.5 Das Turnierreglement muss festlegen, ob Artikel B.3 oder B.4 für das gesamte Turnier gilt.

C. Die algebraische Notation

Bei ihren eigenen Turnieren und Wettkämpfen erkennt die FIDE nur ein einziges System für die Aufzeichnung der Züge, das algebraische, an und empfiehlt, diese einheitliche Schachnotation auch für Schachbücher und Zeitschriften zu verwenden. Partieformulare, welche ein anderes als das algebraische System verwenden, dürfen in Fällen, in denen üblicherweise das Partieformular eines Spielers benutzt wird, nicht als Beweismittel verwendet werden. Wenn ein Schiedsrichter bemerkt, dass ein Spieler ein anderes als das algebraische System verwendet, soll er ihn warnend auf diese Anforderung aufmerksam machen.

Beschreibung der algebraischen Notation

- C.1 In dieser Beschreibung bedeutet „Figur“ jede Figur, ausgenommen ein Bauer.
- C.2 Jede Figur wird mit einer Abkürzung bezeichnet, im Deutschen ist dies der groß geschriebene erste Buchstabe ihres Namens. Beispiel: K=König, D=Dame, T=Turm, L=Läufer, S=Springer.
- C.3 Jeder Spieler hat das Recht, die Abkürzung des Figurennamens, der in 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 (Bauer)	C = Cavalier (Pion)	C = Cavallo (Pedone)	N = Knight (Pawn)

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

- C.4 Bauern werden nicht mit ihrem Anfangsbuchstaben angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen. Beispiele: e5, d4, a5.
- C.5 Die acht Linien (von links nach rechts für Weiß und von rechts nach links für Schwarz) werden durch kleingeschriebene Buchstaben bezeichnet: a, b, c, d, e, f, g, und h.
- C.6 Die acht Reihen (von unten nach oben für Weiß und von oben nach unten für Schwarz) werden nummeriert: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Daher stehen in der Anfangsstellung die weißen Figuren und Bauern auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen Figuren und Bauern auf der achten und siebten Reihe.
- C.7 Im Sinne der obigen Regeln ist jedes der 64 Felder stets durch eine eindeutige Kombination eines Buchstabens und einer Zahl benannt.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

- C.8 Jeder Zug einer Figur wird angegeben mit der Abkürzung ihres Namens und dem Ankunftsfield. Ein Bindestrich zwischen Name und Ankunftsfield ist nicht erforderlich. Beispiele: Le5, Sf3, Td1.
Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield angegeben. Beispiele: e5, d4, a5.
Die Langform,, die das Ausgangsfield enthält, ist zulässig. Beispiele: Lb2e5, Sg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.
- C.9 Wenn eine Figur schlägt kann ein „x“ eingefügt werden:
- C.9.1 zwischen der Abkürzung ihres Namens und
- C.9.2 dem Ankunftsfield.
Beispiele: Lxe5, Sxf3, Txd1. Siehe auch C.10.
- C.9.3 Wenn ein Bauer schlägt muss nicht nur das Ankunftsfield, sondern auch die Herkunftslinie, (dazwischen kann ein "x" stehen) angegeben werden. Beispiele: dxex5, gxf3, axb5. Im Falle eines „en passant“-Schlagens kann "e.p." bei der Aufzeichnung angefügt werden. Beispiel: exd6 e.p.
- C.10 Wenn 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:
- C.10.1.1 mit der Abkürzung ihres Namens,
- C.10.1.2 der Herkunftslinie und
- C.10.1.3 dem Ankunftsfield.
- C.10.2 falls beide Figuren auf derselben Linie stehen:
- C.10.2.1 mit der Abkürzung ihres Namens,
- C.10.2.2 der Herkunftsreihe und
- C.10.2.3 dem Ankunftsfield.
- C.10.3 Falls die Figuren auf unterschiedlichen Reihen und Linien stehen, ist die Variante 1 vorzuziehen.
- C.10.3.1 Es stehen zwei Springer auf den Feldern g1 und e1, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder Sgf3 oder Sef3.
- C.10.3.2 Es stehen zwei Springer auf den Feldern g5 und g1, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder S5f3 oder S1f3.
- C.10.3.3 Es stehen zwei Springer auf den Feldern h2 und d4, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder Shf3 oder Sdf3.
- 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. entweder Sgxf3 oder Sexf3,
2. entweder S5xf3 oder Slxf3,
3. entweder Shxf3 oder Sdxf3, je nachdem.

C.11 Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt vom Anfangsbuchstaben der neuen Figur. Beispiele: d8D, f8S, b1L, g1T.

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

C.13 Abkürzungen

0 - 0 = Rochade mit dem Turm h1 oder dem Turm h8 (kurze Rochade)

0 - 0 - 0 = Rochade mit dem Turm a1 oder dem Turm a8 (lange Rochade)

x = schlagen

+ = Schach

++ oder # = Schachmatt

e.p. = schlagen „en passant“

Die letzten vier Angaben sind freiwillig.

Ein Partiebeispiel:

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

Oder: 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ed4 4.e5 Sf4 5.Dd4 d5 6.ed6 Sd6 7.Lg5 Sc6

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

D. Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern

- D.1 Die Veranstalter haben das Recht, nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter, die folgenden Regeln den örtlichen Gegebenheiten anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern kann jeder der beiden Spieler die Verwendung von zwei Schachbrettern verlangen. Der sehende Spieler benützt ein normales Schachbrett, der sehbehinderte Spieler ein speziell gefertigtes Schachbrett. Dieses Schachbrett muss den folgenden Bestimmungen entsprechen:
- D.1.1 Mindestgröße 20 mal 20 Zentimeter
 - D.1.2 die schwarzen Felder sind erhaben
 - D.1.3 eine Sicherungsöffnung ist 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 ist im Staunton Format, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet.
- D.2 Es gelten folgende Regeln:
- D.2.1 Die Züge müssen deutlich angesagt, vom Gegner wiederholt und von ihm auf seinem Schachbrett ausgeführt werden. Wenn ein Bauer umgewandelt wird, muss der Spieler ansagen, welche Figur er wählt. Um die Ansage so deutlich wie möglich zu machen, wird der Gebrauch folgender Namen statt algebraischer Buchstaben vorgeschlagen.
- A - Anna
 - B - Bella
 - C - Cesar
 - D - David
 - E - Eva
 - F - Felix
 - G - Gustav
 - H - Hector
- Sofern 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 des sehbehinderten Spielers wird eine Figur als "berührt" bezeichnet, wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.
- D.2.3 Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn:
- D.2.3.1 beim Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielers, der am Zug ist, genommen wurde;

- 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 Gegners in Gang gesetzt werden.
- D.2.5 Für die Punkte D.2.2 und D.2.3 gelten für den sehenden Spieler die normalen Schachregeln.
- D.2.6.1 Eine Spezialuhr für den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie soll in der Lage sein, die Bedenkzeit und die Zahl der Züge 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.
 - D.2.6.2.2 Eine Klappe welche leicht ertastet werden kann. Es ist darauf zu achten, dass die Klappe so angebracht ist, dass der Spieler den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der Stunde ertasten kann.
- D.2.7 Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Blindenschrift oder normaler Schrift mitschreiben oder ein Aufzeichnungsgerät benutzen.
- D.2.8 Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muss sofort, bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, berichtigt werden.
- D.2.9 Falls während des Spiels auf den beiden Schachbrettern unterschiedliche Stellungen festgestellt werden, müssen sie unter Mithilfe des Schiedsrichters und unter Benutzung der Aufzeichnungen beider Spieler berichtigt werden. Wenn beide Aufzeichnungen übereinstimmen, muss der Spieler, der den richtigen Zug aufgeschrieben, aber den falschen ausgeführt hat, seine Brettstellung entsprechend den Aufzeichnungen berichtigen. Wenn die Notationen nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mittschriften übereinstimmen und der Schiedsrichter berichtigt die Einstellung der Uhr entsprechend.
- D.2.10 Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützen lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:
- D.2.10.1 die Züge beider Spielers am Brett des Gegners ausführen,
 - D.2.10.2 die Züge beider Spieler ansagen,
 - D.2.10.3 die Partie des sehbehinderten Spielers mitschreiben und die Uhr seines Gegners in Gang setzen (unter Beachtung der Bestimmung 3.c),
 - D.2.10.4 den sehbehinderten Spieler auf dessen Verlangen über die Anzahl der Züge und den Zeitverbrauch beider Spieler informieren,
 - D.2.10.5 den Sieg bei Zeitüberschreitung zu beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler zu informieren,
 - D.2.10.6 die notwendigen Formalitäten im Falle eines Spielabbruches vornehmen.
- D.2.11 Wenn sich der sehbehinderte Spieler nicht von einem Assistenten unterstützen lässt, darf der sehende Spieler jemanden einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt D.2.10.1 und D.2.10.2 übernimmt. Falls ein sehbehinderter Spieler mit einem hörgeschädigten Spieler gepaart wird, muss ein Assistent eingesetzt werden.

Richtlinien I. Hängepartien

- I.1.1 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 das seines Gegners in einen Umschlag legen und den Umschlag verschließen. Erst danach darf er die Schachuhr anhalten. Solange er die Schachuhr 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 diesen Zug als seinen Abgabezug auf sein Partieformular schreiben.
- I.1.2 Wenn ein Spieler, der am Zug ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemäße Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe und seine verbleibende Restbedenkzeit wird entsprechend notiert.
- I.2 Folgende Angaben gehören auf den Umschlag:
 - I.2.1 die Namen der Spieler,
 - I.2.2 die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug,
 - I.2.3 die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,
 - I.2.4 der Name des Spielers, 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 Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.
- I.4 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.
- 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 Spieler bis zum Partieabbruch verbraucht hatte.
- I.6 Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, dass er aufgibt, ist die Partie beendet.
- I.7 Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, 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 Spieler 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 der Spieler, der auf den Abgabebzug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabebzug auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt,
- I.9.2 falls der Spieler, der auf den Abgabebzug antworten muss, nicht anwesend ist, wird seine Uhr in Gang gesetzt; bei seinem Eintreffen darf er seine Uhr anhalten und den Schiedsrichter rufen; dann wird der Umschlag geöffnet und der Abgabebzug auf dem Schachbrett ausgeführt; danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt;
- I.9.3 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 des abwesenden Spielers in Gang zu setzen; in diesem Fall wird der Umschlag dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen des bis dahin abwesenden Spielers geöffnet.

- I.10 Ein Spieler verliert die Partie, wenn er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie nach Ablauf der erlaubten Wartezeit am Schachbrett erscheint, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders. Beendet jedoch der Abgabebzug 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 Spieler anwesend ist, läuft für den der Spieler, der auf den Abgabebzug antworten muss, die Bedenkzeit bis er erscheint, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders oder das Turnierreglement sieht etwas anderes vor.

- I.12.1 Wenn der Umschlag mit dem Abgabebzug abhanden gekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden sind, fortgesetzt. Kann die von jedem Spieler verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, stellt der Schiedsrichter die Uhren ein. Der Spieler, der den Abgabebzug gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem er angibt, 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 Spieler vor Ausführung seines ersten Zuges darauf hinweist, dass die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren falsch eingestellt worden sei, muss der Fehler berichtet werden. Wird der Fehler nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.

- I.14 Maßgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr des Schiedsrichters. Die Uhrzeiten 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 Spielers ist es, den König des Gegners matt zu setzen.
- II.2 Bestimmungen für die Anfangsstellung
Für die Anfangsstellung im Schach-960 gelten bestimmte Regeln. Weiße Bauern werden wie beim normalen Schach in der zweiten Reihe aufgestellt. Alle übrigen weißen Figuren werden nach dem Zufallsprinzip in der ersten Reihe aufgestellt, jedoch mit folgenden Einschränkungen:
 - 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 gegenüber den weißen Figuren aufgestellt.
Die Anfangsstellung kann vor der Partie entweder durch ein Computerprogramm oder unter Verwendung von Würfel, Münzen, Karten usw. bestimmt werden.
- II.3 Schach-960 Rochaderegeln
 - II.3.1 Im Schach-960 darf jeder Spieler einmal pro Partie rochieren, sowohl der König als auch der Turm. 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 Die Ausführung der Rochade. Im Schach-960 wird die Rochade, abhängig von der vorherigen Stellung von König und Turm, auf eine der folgenden vier Weisen durchgeführt:
 - 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 Empfehlung:
 - II.3.2.5.1 Bei der Rochade auf einem Schachbrett mit einem menschlichen Spieler 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 Ausführung der Rochade sind die Zielfelder von Turm und König genau dieselben, wie sie im normalen Schach sein würden.
 - II.3.2.6 Klarstellung:
Nach der Rochade auf der c-Seite (notiert als O-O-O und bekannt als lange Rochade im Normalschach) befindet sich der König auf einem c-Feld (c1 für Weiß und c8 für Schwarz) und der Turm auf einem d-Feld (d1 für Weiß und d8 für Schwarz). Nach der Rochade auf der g-Seite befindet sich der König auf einem g-Feld (g1 für Weiß und g8 für Schwarz) und der Turm auf einem f-Feld (f1 für Weiß und f8 für Schwarz).
 - 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 Bei 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 Turmes 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 manchen Ausgangsstellungen können einige Felder während der Rochade besetzt sein, die im normalen Schach frei sein müssen. Zum Beispiel ist es nach der Rochade auf der c-Seite (O-O-O) möglich, dass a, b und/oder e besetzt sind, und nach der Rochade auf der g-Seite (O-O) ist es möglich, dass e und/oder h besetzt sind.

Richtlinien III. Partien ohne zusätzliche Bedenkzeit und mit 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 Klappen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welche Klappe zuerst fiel, dann:
 - 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 welcher alle verbleibenden Züge vollständig abgeschlossen werden müssen.
- III.4 Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass eine Zusatzbedenkzeit von fünf Sekunden für beide Spieler eingeräumt wird. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr mit der zusätzlichen Bedenkzeit eingestellt; der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.
- III.5 Wenn Artikel III.4 nicht angewandt wird, und der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er Remis beantragen, bevor seine Klappe gefallen ist. Er ruft den Schiedsrichter und darf seine Uhr anhalten (siehe Artikel 6.12.2). Er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.
 - III.5.1 Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist, oder der Gegner keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.
 - III.5.2 Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung zurückstellt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Später während der Partie oder so schnell wie möglich, nachdem eines der beiden Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Partie für den Gegner des Spielers, 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 der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.
- III.6 Wenn das Turnier nicht durch einen Schiedsrichter überwacht wird, gilt das Folgende:

- III.6.1 ein Spieler darf 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:
- III.6.1.1 sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, oder
 - III.6.1.2 sein Gegner keine Versuche unternommen hat, um mit normalen Mitteln zu gewinnen.
- Im Fall III.6.1.1 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen.
- Im Fall III.6.1.2 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein vollständig ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Schlussstellung.
- III.6.2 Der Antrag wird an einen dafür bestimmten Schiedsrichter übergeben.

Stichwortverzeichnis

Die Zahl nach dem Stichwort verweist auf die erste Stelle an der es aufscheint.

- Abgabezug:** I. Wenn eine Partie unterbrochen wird und ein Spieler seinen nächsten Zug aufschreibt und in einem Kuvert verschließt.
- algebraische Notation:** 8.1. Mitschrift der Züge unter Verwendung von a-h und 1-8 auf dem 8x8 Gitter des Schachbrettes.
- Analyse:** 11.3. Wenn einer oder mehrere Spieler Züge auf dem Schachbrett ausführen um festzustellen, welches die beste Fortsetzung wäre.
- angrenzende Bereiche:** 12.8. Räumlichkeiten, welche an den Spielsaal angrenzen, in denen aber nicht gespielt wird. Zum Beispiel der Raum für Zuschauer.
- Angriff:** 3.1. Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld schlagen könnte.
- Assistent:** 8.1. Eine Person, welche hilft, dass die Veranstaltung problemlos verläuft.
- Aufgabe:** 5.1.2. Wen nein Spieler eine Partie aufgibt, ohne bis zum Matt weiterzuspielen.
- Aufschub- (Bronstein) Modus:** 6.3.2. Beide Spieler erhalten eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist.
- Austausch:** 1. 3.7.5.1. Wenn ein Bauer umgewandelt wird.
or 2. Wenn ein Spieler eine gleichwertige Figur schlägt und diese Figur zurückgeschlagen wird.
or 3. Wenn ein Spieler einen Turm verloren hat und der andere Spieler verlor einen Läufer oder Springer.
- Bedenkzeit:** 1. Die Bestimmung über die für die Partie zur Verfügung stehende Zeit. Zum Beispiel 40 Züge in 90 Minuten, alle Züge in 30 Minuten plus 30 Sekunden zusätzlich ab dem 1. Zug.
Oder 2. Ein Spieler hat die Zeitkontrolle erreicht, wenn er vor Ablauf seiner Bedenkzeit 40 Züge abgeschlossen hat.
- Behinderung:** 6.2.6. Ein Zustand, wie eine körperliche oder geistige Beeinträchtigung, die zu einem teilweisen oder vollständigen Verlust der Fähigkeit einer Person führt, bestimmte Schachaktivitäten durchzuführen.
- Berührte Figur:** 4.3. Wenn ein Spieler eine Figur absichtlich berührt, um sie zu ziehen, dann muss sie auch gezogen werden.
- Blitz:** B. Eine Partie bei der die Bedenkzeit eines Spielers 10 Minuten oder weniger ist.
- Brett:** 2.4. Kurzform für Schachbrett.
- Bronstein Modus:** 6.3.2. Siehe Aufschub-Modus.
- Demonstrationsbrett:** 6.12. Eine Anzeige der Stellung auf einem Brett, bei der die Figuren mit der Hand gezogen werden.
- diagonal:** 2.4. Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum anderen Rand verlaufend.
- Endspurtphase:** III. Die letzte Phase in einer Partie, in der alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit abgeschlossen werden müssen.
- en passant:** 3.7.4.1. Beachte den Artikel als Erklärung. Bei der Mitschrift e.p.
- Ergebnis:** 8.7. Üblicherweise das Ergebnis ist 1-0, 0-1 oder ½-½. In Ausnahmefällen können beide Spieler verlieren (Artikel 11.8), oder einer erhält ½ und der andere 0. Bei nicht

gespielten Partien ist das Ergebnis +/- (Weiß gewinnt kampflös), -/+ (Schwarz gewinnt kampflös), -/- (beide Spieler verlieren kampflös).

Erklärung: 11.9. Ein Spieler hat das Recht Erklärungen bestimmter Punkte der Schachregeln zu bekommen.

e-Zigarette: 11.3.4. Ein Gerät, das eine verdampfende Flüssigkeit enthält, welche eingeatmet wird und das Tabakrauchen simuliert.

Fairness: 12.2.1. Gerechte Entscheidungen finden, wenn ein Schiedsrichter feststellt, dass das Reglement unzureichend ist.

Figur: 2. 1. Eine der 32 Schachfiguren.
oder 2. Eine Dame, ein Turm, ein Läufer oder ein Springer.

Fischer Modus: Wenn ein Spieler zusätzliche Bedenkzeit (oft 30 Sekunden) vor jedem Zug erhält.

gefallene Klappe: 6.1. Die einem Spieler zur Verfügung stehende Zeit ist aufgebraucht.

Hängepartie: 8.1. Anstatt das Spiel in einer Sitzung zu spielen wird es vorübergehend angehalten und dann zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt.

Ich stelle zurecht: Siehe j'adoube.

j'adoube: 4.2. Ankündigung, dass sein Spieler Figuren zurechtrücken möchte, ohne sie notwendigerweise zu ziehen.

Klappe: 6.1. Ein Gerät, welches anzeigt, dass die Bedenkzeit verbraucht ist.

Linie: 2.4. Eine senkrechte Spalte von Feldern auf dem Schachbrett.

mattsetzen: 1.2. Wenn der König angegriffen wird und der Spieler die Drohung nicht abwehren kann. Bei der Mitschrift ++ oder #.

Mobiltelefon: siehe 11.3.2.

Monitor: 6.12. Eine elektronische Anzeige der Stellung auf einem Brett.

normale Mittel: III.5. Aktives Spiel um einen Gewinn zu versuchen, oder eine Stellung auf dem Brett haben, bei der man eine reale Gewinnmöglichkeit hat, ausgenommen durch Ablauf der Bedenkzeit.

Partieformular: 8.1. Ein Blatt Papier mit Kolonnen zum Aufschreiben der Züge. Es kann auch ein elektronisches Gerät sein.

Patt: 5.2.1. Wenn der Spieler der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht.

Protest: 11.10. Üblicherweise hat ein Spieler das Recht gegen eine Entscheidung des Schiedsrichters oder des Organisators Beschwerde einzulegen.

Punkte: 10.1. Normalerweise erhält ein Spieler einen (1) Punkt für einen Gewinn, keinen (0) Punkt für einen Verlust und einen halben ($\frac{1}{2}$) Punkt für ein Remis.

Rechte verlieren: 1. 4.8. Das Recht auf einen Antrag oder eine Zugmöglichkeit verlieren.
2. 10.1. Eine Partie wegen Verletzung der Regeln gewinnen oder verlieren.

regelgemäß: Siehe Artikel 3.10.1.

regelwidrig: 3.10.2. Eine Stellung oder ein Zug, der nach den Schachregeln nicht erlaubt ist.

Reihe: 2.4. Die acht waagrechten Zeilen von Feldern auf dem Schachbrett.

reklamieren: 6.8. Ein Spieler darf aus verschiedenen Gründen beim Schiedsrichter reklamieren.

Remisangebot: 9.1.2. Ein Spieler darf seinem Gegner Remis anbieten. Das wird auf dem Partieformular mit dem Symbol (=) notiert.

Rochade: 3.8.2. Ein Zug des Königs in Richtung eines Turmes. Siehe im Artikel. Bei der Mitschrift 0-0 für kurze Rochade, 0-0-0 für lange Rochade.

Schach: 3.9. Wenn ein König von einer oder mehreren Figuren des Gegners angegriffen wird. Bei der Mitschrift +.

Schachbrett: 1.1. Das 8x8 Gitter wie in 2.1.

Schachfiguren: Die 32 Figuren auf dem Schachbrett.

Schachuhr: 6.1. Eine Uhr mit zwei Zeitanzeigen, die miteinander verbunden sind.

Schach960: Eine Variante von Schach, bei der die Figuren auf den hinteren Reihen in einer der 960 möglichen Varianten aufgestellt werden.

Schiedsrichter: Vorwort. Jene Personen, welche verantwortlich sind dass die Turnierregeln eingehalten werden.

Schiedsrichterentscheidung: Es gibt etwa 39 Stellen in den Schachregeln an denen der Schiedsrichter entscheiden muss.

schlagen: 3.1. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und vom Schachbrett entfernt. Siehe auch 3.7.4.1 and 3.7.4.2. Bei der Mitschrift x.

Schnellschach: A. Eine Schachpartie, in der alle Züge in einer Zeit von mehr als 10 Minuten, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler abgeschlossen werden müssen.

schwarz: 2.1. **1.** Es gibt 16 dunkle Figuren und 32 dunkle Felder.
oder **2.** wenn groß geschrieben, dann ist der Spieler mit den dunklen Figuren gemeint.

schwächere Figur: Läufer oder Springer.

Spielbereich: 11.2. Der Bereich in dem die Partien eines Turniers gespielt werden..

Spielen am Brett: Einleitung. Die Schachregeln gelten nur für diese Art von Schach, nicht im Internet, Briefschach und ähnliches.

Strafen: 12.3. Der Schiedsrichter darf die in Artikel 12.9 aufgezählten Strafen verwenden.

tote Stellung: 5.2.2. Wenn keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge mattsetzen kann.

Turnierräumlichkeit: 11.2. Die einzigen Räume, zu denen ein Spieler während der Partie Zutritt hat..

Turnierreglement: 6.7.1. An einigen Stellen der Schachregeln gibt es mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Diese Regularien müssen festlegen, welche Möglichkeit gültig ist.

Turnierschach: III.3. Eine Partie, bei der die Bedenkzeit eines jeden Spielers mindestens 60 Minuten beträgt.

Turnierveranstalter: 8.3. Jene Person(en), welche für den Spielort, den Termin, das Preisgeld, die Einladungen und die Ausrichtung des Turniers verantwortlich ist(sind).

Uhr: 6.1. Eine der beiden Zeitanzeigen.

Uhr drücken: 6.2.1. Der Vorgang durch welche die Uhr eines Spielers gestoppt und jene des Gegners gestartet wird.

Umwandlung: 3.7.5.3. Wenn ein Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe zieht und gegen eine neue Dame, einen neuen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe ausgetauscht wird.

Umwandlungsfeld: 3.7.5.1. Das Feld der 8. Reihe, auf dem ein Bauer ankommt.

unentschieden: 5.2. Wenn eine Partie ohne Sieger beendet wird.

überwachen: 12.2.5. Die Partien beobachten.

verschobene Figur: 7.4.1. Figuren von ihrem richtigen Platz zu entfernen oder nicht richtig aufzustellen. Zum Beispiel, einen Bauer von a2 nach a4½, einen Turm zwischen d1 und e1, eine Figur umwerfen, eine Figur auf den Boden fallen lassen.

vollständig beendeter Zug: 6.2.1. Wenn ein Spieler seinen Zug ausgeführt und die Uhr gedrückt hat.

Wartezeit: 6.7. Eine festgesetzte Zeit, die ein Spieler verspätet sein darf, ohne die Partie zu verlieren.

Wartezeit null: 6.7.1. Ein Spieler muss vor Beginn der Runde am Schachbrett sein.

weiß: 2.2. **1.** Es gibt 16 helle Figuren und 32 weiße Felder.

Oder **2.** Wenn groß geschrieben meint man den Spieler mit den weißen Figuren.

Zeitperiode: 8.6. Ein Teil der Partie, in der ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Zügen oder alle Züge abschließen muss.

Zusätzliche Bedenkzeit: 6.3.1. Eine bestimmte Zeit (zwischen 2 und 60 Sekunden) welche dem Spieler vor jedem Zug zusätzlich gegeben wird.

Zug: 1.1. **1.** 40 Züge in 90 Minuten, bedeutet 40 Züge von jedem Spieler.
oder **2.** Am Zug sein bedeutet das Recht, den nächsten Zug zu machen.

Zug ausgeführt: 1.3 und 4.7. Ein Zug ist „ausgeführt“, sobald eine Figur zu seinem neuen Feld gezogen wurde und die Hand die Figur losgelassen hat, oder im Falle des Schlagens einer gegnerischen Figur auch diese vom Schachbrett entfernt wurde.

Zugwiederholung: 9.2. **1.** Ein Spieler darf Remis reklamieren, wenn dieselbe Stellung zum dritten Mal entsteht.

9.6.1 **2.** Eine Partie ist remis, wenn dieselbe Stellung zum fünften Mal entsteht.

Zugzähler: 6.10.2. Eine Anzeige auf einer Schachuhr welche benutzt werden kann um zu zählen, wie oft die Uhr von jedem Spieler gedrückt worden ist.

Zuschauer: 11.4. Andere Personen als Schiedsrichter oder Spieler, welche die die Partien beobachten. Dies schließt auch Spieler nach Beendigung ihrer Partie ein.

50-Züge Regel: 9.3. Ein Spieler darf Remis reklamieren, wenn die letzten 50 aufeinander folgenden Züge eines jeden Spielers ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.

75- Züge Regel: 9.6.2. Eine Partie ist Remis, wenn 75 aufeinander folgende Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.

2017/07#