



## **Vorwort**

## **Die Spielregeln**

- Artikel 1      Wesen und Ziele der Schachpartie
- Artikel 2      Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Brett
- Artikel 3      Die Gangart der Figuren
- Artikel 4      Die Ausführung der Züge
- Artikel 5      Die beendete Partie

## **Die Turnierregeln**

- Artikel 6      Die Schachuhr
- Artikel 7      Regelwidrige Stellungen
- Artikel 8      Die Aufzeichnung der Züge
- Artikel 9      Das Remis (die unentschiedene Partie)
- Artikel 10     Regeln für die letzte Partiephase (Quickplay finish)
- Artikel 11     Spielergebnisse
- Artikel 12     Das Verhalten der Spieler
- Artikel 13     Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters
- Artikel 14     Die FIDE

## **Anhang**

- Anhang A      Hängepartien
- Anhang B      Schnellschach
- Anhang C      Blitzschach
- Anhang D      Regeln für die letzte Zeitkontrolle, wenn kein Schiedsrichter beim Wettkampf anwesend ist
- Anhang E      Die algebraische Notation

## FIDE - SCHACHREGELN (Vorwort)



Die FIDE-Schachregeln gelten für das Spiel am Brett.

Der englische Text ist die authentische Fassung der Schachregeln, welche vom 67. FIDE-Kongreß in Erivan 1996 beschlossen wurde und am 1. Juli 1997 in Kraft tritt.

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 Heranziehen von ähnlichen Fällen, welche in den Schachregeln behandelt sind, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen. Die Regeln setzen voraus, daß Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, ein gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung würde dem Schiedsrichter die Entscheidungsfreiheit nehmen und könnte ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden.

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

Eine angeschlossene Föderation hat das Recht, detailliertere Regeln einzuführen, vorausgesetzt, daß diese

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

# FIDE - SCHACHREGELN (Spielregeln)

## SPIELREGELN

### Artikel 1: Wesen und Ziele der Schachpartie

- 1.1 Die Schachpartie wird von zwei Gegnern gespielt, die auf einem quadratischen Spielbrett, "Schachbrett" genannt, abwechselnd Figuren ziehen. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt die Partie. Ein Spieler wird als "am Zug befindlich" bezeichnet, wenn der Zug seines Gegners beendet worden ist.
- 1.2 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so "anzugreifen", daß dem Gegner kein erlaubter Zug möglich ist, welcher das "Schlagen" des Königs im folgenden Zug vermeiden würde. Der Spieler, der dies erreicht, hat den Gegner "mattgesetzt" und die Partie gewonnen. Der Gegner, der mattgesetzt worden ist, hat die Partie verloren.
- 1.3 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen mehr möglich ist, dann ist die Partie remis (unentschieden).

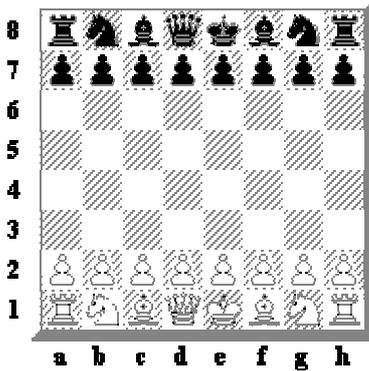
### Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Brett

- 2.1 Das Schachbrett besteht aus einem 8 x 8 Gitter von 64 gleich großen Quadraten, abwechselnd hell (die "weißen" Felder) und dunkel (die "schwarzen" Felder). Das Schachbrett wird so zwischen die 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	Q
zwei weiße Türme		gebräuchliches Symbol	R
zwei weiße Läufer		gebräuchliches Symbol	L
zwei weiße Springer		gebräuchliches Symbol	N
acht weiße Bauern		gebräuchliches Symbol	P
ein schwarzer König		gebräuchliches Symbol	k
eine schwarze Dame		gebräuchliches Symbol	q
zwei schwarze Türme		gebräuchliches Symbol	r
zwei schwarze Läufer		gebräuchliches Symbol	l
zwei schwarze Springer		gebräuchliches Symbol	n
acht schwarze Bauern		gebräuchliches Symbol	p

2.3 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist folgende:

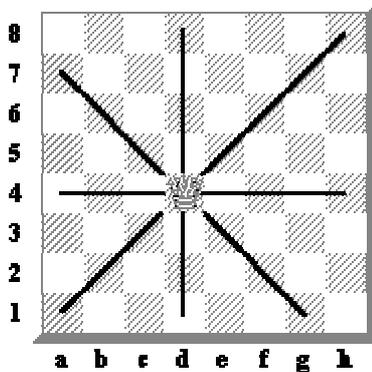


2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien". Die acht waagrechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine gerade Folge von Feldern gleicher Farbe, die sich an den Ecken berühren, heißt "Diagonale".

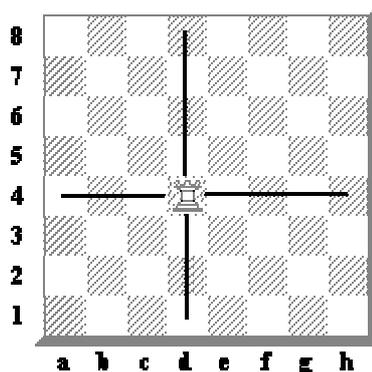
### Artikel 3: Die Gangart der Figuren

3.1 Keine Figur kann auf ein Feld ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. 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. Eine Figur greift ein Feld an, wenn diese Figur auf jenem Feld gemäß den [Artikeln 3.2 - 3.5](#) schlagen könnte.

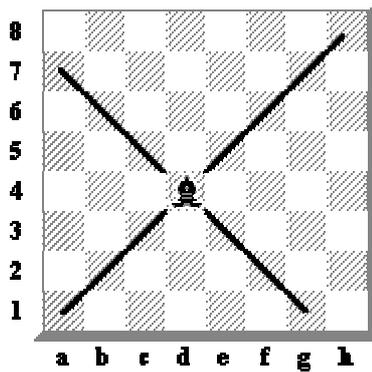
3.2 (a) Die Dame zieht auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen, auf welcher sie steht.



(b) Der Turm zieht auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe, auf welcher er steht.

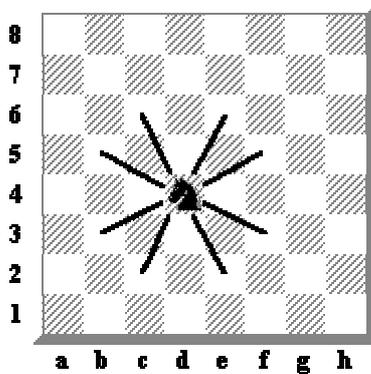


- (c) Der Läufer zieht auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen, auf welcher er steht.



Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischenstehende Figuren ziehen.

- 3.3 Der Springer zieht auf eines der Felder, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Reihe, Linie oder Diagonale mit diesem liegen. Er zieht nicht direkt über dazwischenliegende Felder.



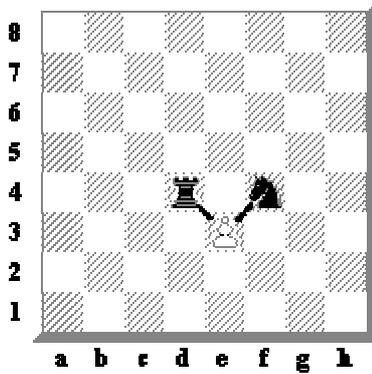
- 3.4 (a)

Der Bauer zieht vorwärts auf das unbesetzte Feld unmittelbar vor ihm auf derselben Linie, oder

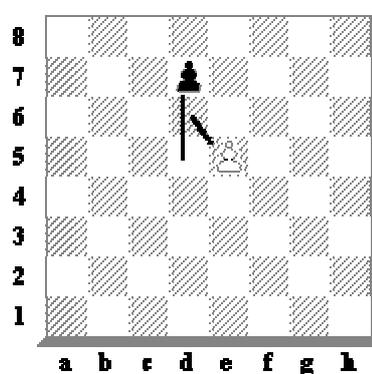
- (b)

bei seinem ersten Zug darf der Bauer zwei Felder entlang derselben Linie vorrücken, sofern beide Felder unbesetzt sind, oder



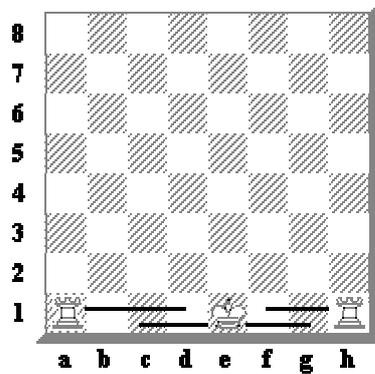


- (d) Ein Bauer, der ein Feld angreift, das von einem gegnerischen Bauern überschritten worden ist, als dieser von seinem Ursprungsfeld aus zwei Felder in einem Zug vorrückte, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre. Dieses Schlagen darf nur in dem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



- (e) Sobald ein Bauer jene Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, muß er als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer derselben Farbe ausgetauscht werden. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt, und die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

- 3.5 (a) Der König kann auf zwei verschiedene Arten ziehen:



(1) Die Rochade ist regelwidrig:

- [a] wenn der König bereits gezogen hat, oder
- [b] mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

(2) Die Rochade ist momentan verhindert:

- [a] wenn das Feld, auf dem der König steht, oder das Feld, das er überqueren muß, oder das Feld, das er besetzen soll, von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen ist;
- [b] wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

- (b) Ein König steht "im Schach", wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese Figuren selbst nicht ziehen können. Es ist nicht verpflichtend, ein Schach anzusagen. Ein Spieler darf keinen Zug machen, der seinen König ins Schach führt oder ihn im Schach stehen läßt.

## Artikel 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 bekanntgibt (z.B. durch die Ankündigung "j'adoube"), darf der Spieler, der am Zug ist, eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken.

### 4.3

Berührt der Spieler, der am Zug ist, den Fall von [Artikel 4.2](#) ausgenommen, absichtlich auf dem Brett

- (a) eine oder mehrere Figuren derselben Farbe, muß er die erste berührte Figur ziehen oder schlagen, welche gezogen oder geschlagen werden kann; oder
- (b) eine Figur jeder Farbe, muß er die gegnerische Figur mit seiner Figur schlagen oder, wenn dies nicht erlaubt ist, die erste berührte Figur ziehen oder schlagen, die gezogen oder geschlagen werden kann. Fehlen andere Beweismittel, so gilt, daß die eigene Figur vor der gegnerischen berührt worden ist.

## 4.4

- (a) 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 gemäß [Artikel 4.3](#) geregelt.
- (b) Wenn ein Spieler, in der Absicht zu rochieren, zuerst den König oder König und Turm gleichzeitig berührt, die Rochade aber auf diese Seite nicht erlaubt ist, muß der Spieler entweder auf die andere Seite rochieren, vorausgesetzt, daß die Rochade auf jene Seite erlaubt ist, oder seinen König ziehen. Falls der König keinen erlaubten Zug zur Verfügung hat, steht es dem Spieler frei, einen beliebigen erlaubten Zug auszuführen.

## 4.5

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

## 4.6

Wenn der Gegner gegen die [Artikel 4.3](#) oder [4.4](#) verstößt, kann der Spieler dies nicht mehr beanstanden, nachdem er selbst absichtlich eine Figur auf dem Brett berührt hat.

## 4.7

Wenn als erlaubter Zug oder als Teil eines erlaubten Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Der Zug gilt als auf dem Brett ausgeführt, wenn alle anwendbaren Anforderungen von [Artikel 3](#) erfüllt worden sind.

## **Artikel 5: Die beendete Partie**

### 5.1

- (a) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mit einem erlaubten Zug mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet.
- (b) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.

### 5.2

Die Partie ist remis, wenn der am Zug befindliche Spieler keinen erlaubten Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Man sagt dann, der König wurde "pattgesetzt". Damit ist die Partie sofort beendet.

### 5.3

Die Partie ist remis durch eine Vereinbarung beider Spieler während der Partie. Damit ist die Partie sofort beendet (siehe [Artikel 9.1](#)).

### 5.4

Die Partie kann remis sein, falls dieselbe Stellung auf dem Schachbrett schon dreimal vorgekommen ist (siehe [Artikel 9.2](#)).

### 5.5

Die Partie kann remis sein, falls die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge von jedem Spieler gemacht worden sind, ohne daß ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist (siehe [Artikel 9.3](#)).

# FIDE - SCHACHREGELN (Turnierregeln)

## TURNIERREGELN

### 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 in Gang sein kann. In den Schachregeln bedeutet "Uhr" eine der beiden Zeitanzeigen. Das "Fallen der Klappe" bedeutet, daß die einem Spieler zur Verfügung stehende Zeit aufgebraucht worden ist.
- 6.2 Wenn eine Schachuhr verwendet wird, muß jeder Spieler eine bestimmte Anzahl von Zügen oder alle Züge in der zur Verfügung stehenden Zeit ausführen; oder es darf ihm nach jedem Zug eine zusätzliche Bedenkzeit zugeteilt werden. All dies muß im voraus im Detail festgelegt werden. Die von einem Spieler in einem Zeitabschnitt nicht verbrauchte Zeit, wird der ihm für den nächsten Zeitabschnitt zur Verfügung stehenden Zeit hinzugerechnet, ausgenommen beim "Bronstein-Modus" (time delay mode).
- 6.3 Jede Zeitanzeige hat eine "Klappe". Unmittelbar nach dem Fallen einer Klappe müssen die Erfordernisse von [Artikel 8.1](#) überprüft werden.
- 6.4 Der Schiedsrichter entscheidet, wo die Schachuhr steht.
- 6.5 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.
- 6.6 Ein Spieler verliert die Partie, wenn er mehr als eine Stunde nach dem planmäßigen Beginn der Spielzeit am Brett eintrifft (es sei denn, die Turnierregeln oder der Schiedsrichter bestimmen etwas anderes).
- 6.7
- (a) Während der Partie muß jeder Spieler, nachdem er seinen Zug am Brett ausgeführt hat, seine eigene Uhr anhalten und die Uhr seines Gegners in Gang setzen. Ein Spieler muß immer die Möglichkeit haben, seine Uhr anzuhalten. Sein Zug gilt nicht als beendet, bevor er dies getan hat, ausgenommen der ausgeführte Zug beendet die Partie. (Siehe die [Artikel 5.1](#), [5.2](#) und [5.3](#)). Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Brett und dem Drücken der Uhr ist Teil der dem Spieler zur Verfügung stehenden Zeit.
  - (b) Ein Spieler muß seine Uhr mit derselben Hand anhalten, mit der er seinen Zug ausgeführt hat. Es ist verboten, den Finger auf oder über dem Knopf zu halten.
  - (c) Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen betätigen. Es ist verboten, kräftig auf sie zu schlagen, sie in die Hand zu nehmen oder sie umzuwerfen. Jede unkorrekte Behandlung der Uhr muß gemäß [Artikel 13.4](#) bestraft werden.
- 6.8 Die Klappe eines Spielers gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies feststellt oder einer der Spieler dies zu Recht reklamiert hat.

- 6.9 Außer in den Fällen, die durch die [Artikel 5.1](#), [5.2](#) oder [5.3](#) erfaßt sind, ist die Partie für einen Spieler verloren, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen nicht in der ihm dafür zur Verfügung stehenden Zeit beendet hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung erreicht worden ist, aus der es dem Gegner nicht möglich ist, den Spieler durch irgendeine Folge von erlaubten Zügen (d.h. auch bei ungeschicktestem Gegenspiel) mattzusetzen.
- 6.10 Jede Anzeige auf den Uhren ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muß ersetzt werden. Der Schiedsrichter muß nach bestem Ermessen entscheiden, welche Zeiten auf den Ersatzuhren einzustellen sind.
- 6.11 Wenn beide Klappen gefallen sind, aber nicht nachweisbar ist, welche Klappe zuerst fiel, muß die Partie fortgesetzt werden.
- 6.12 (a) Wenn eine Partie zu unterbrechen ist, muß der Schiedsrichter die Uhren anhalten.  
(b) Ein Spieler darf beide Uhren anhalten, wenn er den Schiedsrichter zu Hilfe ruft.  
(b) Der Schiedsrichter muß entscheiden, wann die Uhr wieder in Gang gesetzt wird.
- 6.13 Wenn eine Regelwidrigkeit vorgefallen ist und/oder die Figuren in eine vorangegangene Stellung zurückversetzt werden, muß der Schiedsrichter nach bestem Ermessen entscheiden, welche Zeiten auf den Uhren einzustellen sind.
- 6.14 Leinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Brett, die Züge und die Anzahl der gespielten Züge zeigen, sowie Uhren, die auch die Anzahl der Züge zeigen, sind im Turniersaal erlaubt. Kein Spieler darf jedoch eine Reklamation mit einer solchen Anzeige begründen.

## Artikel 7: Regelwidrige Stellungen

- 7.1 (a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, daß die Anfangsstellung der Figuren falsch war, muß die Partie abgebrochen und eine neue Partie gespielt werden.  
(a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, daß der einzige Fehler darin besteht, daß das Brett nicht gemäß [Artikel 2.1](#) aufgelegt wurde, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung kann auf ein richtig liegendes Brett übertragen werden.
- 7.2 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, muß sie fortgesetzt werden, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 7.3 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muß er die richtige Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder herstellen. Falls nötig hat der Gegner das Recht, die Uhr des Spielers wieder in Gang zu setzen, ohne selbst einen Zug zu machen, um damit sicherzustellen, daß der Spieler die richtige Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder herstellt.
- 7.4 Wenn während der Partie festgestellt wird, daß ein unerlaubter Zug gemacht worden ist oder daß Figuren von ihren Feldern verschoben worden sind, muß die Stellung vor dem Regelverstoß wieder hergestellt werden. Wenn die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht ermittelt werden kann, muß die Partie von der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß weiter gespielt werden. Die Uhren müssen gemäß [Artikel 6.13](#) eingestellt werden, und im Falle eines unerlaubten Zuges wird [Artikel 4.3](#) auf den Zug, der den unerlaubten Zug ersetzt, angewandt. Danach muß die Partie fortgesetzt werden.

## Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

- 8.1 Während der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners mitzuschreiben, Zug für Zug, so deutlich und lesbar wie möglich, in der algebraischen Notation (siehe [Anhang E](#)), auf dem für den Bewerb vorgeschriebenen Partieformular. Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn mitschreibt. Er muß seinen vorangegangenen Zug aufschreiben, bevor er einen weiteren macht. Ein Remisangebot muß von beiden Spielern auf dem Partieformular aufgeschrieben werden (siehe [Anhang E.12](#)).  
Wenn körperliche oder religiöse Gründe einem Spieler nicht gestatten, die Partie mitzuschreiben, muß ihm am Beginn der Partie eine vom Schiedsrichter bestimmte Zeitspanne von seiner Bedenkzeit abgezogen werden.
- 8.2 Das Partieformular soll vom Schiedsrichter immer eingesehen werden können.
- 8.3 Die Partieformulare sind das Eigentum der Veranstalter eines Turnieres.
- 8.4 Wenn ein Spieler weniger als fünf Minuten auf seiner Uhr übrig hat und er nicht für jeden Zug mindestens 30 Sekunden hinzugefügt bekommt, ist er nicht verpflichtet, die Anforderungen von [Artikel 8.1](#) zu erfüllen. Nachdem eine der Klappen gefallen ist, muß der Spieler unverzüglich sein Partieformular vervollständigen.
- 8.5
- (a) Wenn gemäß [Artikel 8.4](#) keiner der Spieler verpflichtet ist mitzuschreiben, sollten der Schiedsrichter oder ein Stellvertreter versuchen, anwesend zu sein und mitzuschreiben. In diesem Fall muß der Schiedsrichter unmittelbar nachdem eine der Klappen gefallen ist, die Uhren anhalten. Danach müssen beide Spieler ihre Partieformulare vervollständigen, wobei das Partieformular des Schiedsrichters oder des Gegners verwendet werden kann.
  - (b) Wenn gemäß [Artikel 8.4](#) nur einer der Spieler nicht verpflichtet ist mitzuschreiben, dann muß er sein Partieformular vervollständigen, sobald eine der Klappen gefallen ist. Falls der Spieler am Zug ist, darf er das Partieformular des Gegners benutzen. Erst dann, wenn er sein eigenes Partieformular vervollständigt und das seines Gegners zurückgegeben hat, darf er die Partie fortsetzen.
  - (c) Wenn kein vollständiges Partieformular vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Stellvertreters nachspielen, welcher zuerst die aktuelle Stellung aufschreiben muß, bevor nachgespielt wird.
- 8.6 Wenn die Partieformulare nicht so vervollständigt werden können, und sie somit nicht beweisen, ob ein Spieler die zur Verfügung stehende Zeit überschritten hat, gilt der nächste zu spielende Zug als der erste der nächsten Zeitperiode, es sei denn, es sind nachweisbar mehr Züge gespielt worden.

## Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

- 9.1 Ein Spieler kann ein Remis anbieten, nachdem er einen Zug auf dem Brett ausgeführt hat. Er muß dies tun, bevor er seine Uhr drückt. Ein Remisangebot zu einem anderen Zeitpunkt während der Partie ist zwar gültig, verstößt aber gegen [Artikel 12.5](#). An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Angebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis der Gegner es annimmt, mündlich oder durch die Ausführung eines Zuges ablehnt, oder die Partie auf irgendeine andere Art beendet worden ist. Das Remisangebot muß von beiden Spielern auf ihren Partieformularen mit dem Symbol "(=)" notiert werden.

- 9.2** Die Partie ist remis auf Verlangen des am Zug befindlichen Spielers, wenn die gleiche Stellung zum dritten Mal (nicht unbedingt aufeinanderfolgend)
- (a) entstehen wird, falls er zuerst seinen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug auszuführen, oder
  - (b) soeben entstanden ist.
- Stellungen gemäß (a) und (b) gelten als gleich, wenn derselbe Spieler am Zug ist, Figuren dergleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind.  
Stellungen sind nicht gleich, wenn ein Bauer en passant geschlagen werden konnte oder wenn das derzeitige oder zukünftige Recht zu rochieren sich geändert hat.
- 9.3** Die Partie ist remis auf Verlangen des Spielers, der am Zug ist, falls
- (a) die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne daß ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder
  - (b) er einen Zug auf seinem Partieformular aufschreibt und seine Absicht erklärt, diesen ausführen zu wollen, mit dem Ergebnis, daß dann die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne daß ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.
- 9.4** Wenn ein Spieler einen Zug ausführt, ohne Remis zu reklamieren, verliert er für diesen Zug das Recht, gemäß [Artikel 9.2](#) und [9.3](#) zu reklamieren.
- 9.5** Wenn ein Spieler ein Remis gemäß [Artikel 9.2](#) oder [9.3](#) reklamiert, muß er sofort beide Uhren anhalten. Es ist ihm nicht erlaubt, seine Reklamation zurückzuziehen.
- (a) Erweist sich der Anspruch als richtig, ist die Partie sofort remis.
  - (b) Erweist sich der Anspruch als unrichtig, muß der Schiedsrichter dem reklamierenden Spieler die Hälfte der ihm verbleibenden Bedenkzeit, jedoch höchstens drei Minuten, abziehen und drei Minuten zur verbleibenden Bedenkzeit des Gegner hinzufügen. Danach muß die Partie fortgesetzt und der beabsichtigte Zug ausgeführt werden.
- 9.6** Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine mögliche Folge von erlaubten Zügen, auch nicht bei ungeschicktestem Gegenspiel, erreicht werden kann. Damit ist die Partie sofort beendet.

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

- 10.1** Ein "Quickplay finish" ist die letzte Phase einer Partie, in welcher alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.
- 10.2** Wenn dem Spieler weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, darf er, bevor seine Klappe gefallen ist, ein Remis reklamieren. Er muß die Uhren anhalten und den Schiedsrichter rufen.
- (a) Falls der Schiedsrichter zur Überzeugung kommt, daß der Gegner keine Anstrengungen unternimmt, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder daß es nicht möglich ist, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, muß er die Partie für remis erklären. Andernfalls muß er seine Entscheidung zurückstellen.
  - (b) Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung zurückstellt, können dem Gegner zwei Minuten zusätzliche Bedenkzeit zugestanden und die Partie muß in Anwesenheit des Schiedsrichters fortgesetzt werden.
  - (c) Hat er seine Entscheidung zurückgestellt, kann der Schiedsrichter zu einem späteren Zeitpunkt die Partie für remis erklären, auch wenn eine Klappe bereits gefallen ist.

- 10.3 Unerlaubte Züge führen nicht notwendigerweise zum Verlust. Beim ersten unerlaubten Zug durch einen Spieler muß der Schiedsrichter, nach Anwendung von [Artikel 7.4](#), seinem Gegner zwei Minuten zusätzlich geben; beim zweiten unerlaubten Zug durch denselben Spieler muß er seinem Gegner weitere zwei Minuten geben; beim dritten unerlaubten Zug durch denselben Spieler muß er die Partie für den Spieler, der unkorrekt gespielt hat, für verloren entscheiden.
- 10.4 Wenn beide Klappen gefallen sind, und es nicht möglich ist festzustellen, welche Klappe zuerst fiel, ist die Partie remis.

## **Artikel 11: Wertung**

- 11.1 Ein Spieler, der seine Partie gewinnt, erhält einen (1) Punkt, ein Spieler, der seine Partie verliert, erhält keinen (0) Punkt und ein Spieler, dessen Partie remis endet, erhält einen halben ( $\frac{1}{2}$ ) Punkt.

## **Artikel 12: Das Verhalten der Spieler**

- 12.1 Von den Spielern wird ein hohes Niveau an Umgangsformen erwartet.
- 12.2 Während der Partie ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu verwenden oder die Partie auf einem anderen Schachbrett zu analysieren. Das Partieformular darf nur zur Aufzeichnung der Züge, der Zeiten auf den Uhren, eines Remisangebotes und Informationen, die sich auf eine Reklamation beziehen, verwendet werden.
- 12.3 Im Turniersaal ist jede Analyse durch Zuschauer oder Spieler verboten, solange eine Partie im Gang ist. Spieler, welche ihre Partie beendet haben, werden als Zuschauer betrachtet.
- 12.4 Den Spielern ist es nicht gestattet, die Turnierräumlichkeiten ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Zu den Turnierräumlichkeiten gehören der Spielsaal, Aufenthaltsräume, Toiletten, Erfrischungsräume, gesonderte Räume für Raucher und weitere durch den Schiedsrichter bestimmte Bereiche. Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielsaal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.
- 12.5 Es ist verboten, den Gegner auf irgendeine Weise abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch das wiederholte Anbieten von Remis.
- 12.6 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der [Artikel 12.2 - 12.5](#) muß gemäß [Artikel 13.4](#) bestraft werden.
- 12.7 Die Partie ist für einen Spieler verloren, der sich wiederholt weigert, die Schachregeln zu befolgen.
- 12.8 Wenn beide Spieler gemäß [Artikel 12.7](#) schuldig sind, wird die Partie für beide Spieler für verloren erklärt.

## **Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)**

- 13.1 Der Schiedsrichter muß darauf achten, daß die Spielregeln genau eingehalten werden.
- 13.2 Der Schiedsrichter hat im größtmöglichen Interesse des Wettkampfes zu handeln. Er sollte sicherstellen, daß gute Spielbedingungen herrschen und daß die Spieler nicht gestört werden. Er muß den Verlauf des Bewerbes beaufsichtigen.
- 13.3 Der Schiedsrichter hat die Partien zu überwachen, besonders wenn die Spieler in Zeitnot sind, seine Entscheidungen durchzusetzen und, wenn erforderlich, Strafen über Spieler zu verhängen.
- 13.4 Strafmaßnahmen, die dem Schiedsrichter zur Verfügung stehen, sind:
  - (a) eine Verwarnung; oder
  - (b) Verlängerung der verbleibenden Bedenkzeit des Gegners; oder
  - (c) Verkürzung der verbleibenden Bedenkzeit des schuldigen Spielers; oder
  - (d) der Verlust der Partie; oder
  - (e) der Ausschluß vom Turnier.
- 13.5 Der Schiedsrichter kann einem Spieler oder beiden Spielern im Falle einer Störung von außerhalb zusätzliche Bedenkzeit geben.
- 13.6 Der Schiedsrichter darf nicht in eine Partie eingreifen, um auf die Anzahl der gespielten Züge hinzuweisen, außer in Anwendung von [Artikel 8.5](#), wenn mindestens einer der Spieler seine gesamte Bedenkzeit verbraucht hat. Der Schiedsrichter hat es zu unterlassen, einen Spieler darauf aufmerksam zu machen, daß sein Gegner gezogen hat, oder daß er vergessen hat, seine Uhr zu drücken.
- 13.7 Zuschauer und Spieler anderer Partien dürfen weder durch Reden noch auf andere Art in eine Partie eingreifen. Falls erforderlich, kann der Schiedsrichter die störenden Personen aus dem Spielsaal weisen.

## **Artikel 14: Die FIDE**

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

# FIDE - SCHACHREGELN (Anhang)



## ANHANG

### A. Hängepartien

1.
  - (a) Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, muß der Schiedsrichter den am Zug befindlichen Spieler auffordern, seinen Zug "im Kuvert" abzugeben. Der Spieler muß seinen Zug in eindeutiger Notation auf sein Partieformular schreiben, dieses Formular und das seines Gegners in einen Umschlag geben 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 Aufforderung durch den Schiedsrichter, seinen Zug abzugeben, auf dem Schachbrett einen Zug ausführt, muß diesen Zug als seinen Abgabezug auf sein Partieformular schreiben.
  - (b) Wenn ein Spieler, der am Zug ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, ist so vorzugehen als hätte er seinen Zug am Ende der vorgesehenen Spielzeit abgegeben.
2. Folgendes muß auf dem Umschlag angegeben werden:
  - (a) die Namen der Spieler
  - (b) die Stellung unmittelbar vor dem Abgabezug
  - (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 das Angebot noch vor Partieabbruch gemacht wurde
  - (g) Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.
3. Der Schiedsrichter muß die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag überprüfen und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.
4. Wenn ein Spieler Remis anbietet, nachdem sein Gegner seinen Zug abgegeben hat, bleibt das Angebot gültig, bis sein Gegner es gemäß [Artikel 9.1](#) angenommen oder abgelehnt hat.
5. Bevor die Partie wieder aufgenommen wird, muß die Stellung unmittelbar vor dem Abgabezug auf dem Schachbrett aufgestellt und die von beiden Spielern bis zum Abbruch der Partie verbrauchte Zeit auf den Uhren eingestellt werden.
6. Wenn die Partie vor der Wiederaufnahme als remis vereinbart wird oder wenn einer der Spieler den Schiedsrichter informiert, daß er aufgibt, ist die Partie beendet.

7. Der Umschlag darf erst geöffnet werden, wenn der Spieler, der auf den abgegebenen Zug antworten muß, anwesend ist.
8. Mit Ausnahme der Fälle, die durch die [Artikel 6.9](#) und [9.6](#) erfaßt werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen aufgeschriebener Abgabezug
  - (a) mehrdeutig ist; oder
  - (b) falsch ist, und zwar so, daß seine wirkliche Bedeutung unmöglich festgestellt werden kann; oder
  - (b) unerlaubt ist.
9. Wenn zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme
  - (a) der Spieler, welcher auf den Abgabezug antworten muß, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der abgegebene Zug auf dem Brett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt.
  - (b) der Spieler, welcher 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. Der Umschlag wird dann geöffnet und der abgegebene Zug auf dem Brett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt.
  - (c) der Spieler, der den Zug abgegeben hat, nicht anwesend ist, hat sein Gegner das Recht, anstelle der Ausführung seines Antwortzuges auf normale Weise diesen auf dem Partieformular einzutragen, das Formular in einem neuen Umschlag zu verschließen, seine Uhr anzuhalten und die seines Gegners in Gang zu setzen. In diesem Fall muß der Umschlag dem Schiedsrichter zur Aufbewahrung übergeben und beim Eintreffen des Gegners geöffnet werden.
10. Die Partie ist für den Spieler verloren, der mit mehr als einer Stunde Verspätung zur Wiederaufnahme einer Hängepartie erscheint. Ist jedoch der Spieler, der den Zug abgegeben hat, der Zuspätkommende, so ist der Partieausgang anders, falls:
  - (a) der abwesende Spieler die Partie dadurch gewonnen hat, daß der Abgabezug mattgesetzt hat; oder
  - (b) der abwesende Spieler dadurch ein Remis verursacht hat, daß der Abgabezug pattsetzt oder daß durch den Abgabezug eine der in [Artikel 9.6](#) beschriebenen Stellungen auf dem Schachbrett entstanden ist; oder
  - (c) der am Schachbrett anwesende Spieler die Partie gemäß [Artikel 6.9](#) verloren hat.
11.
  - (a) Wenn der Umschlag, der den abgegebenen Zug enthält, unauffindbar ist, muß die Partie mit der Stellung und den Zeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgeschrieben wurden, fortgesetzt werden. Wenn die von jedem Spieler verbrauchte Zeit nicht festgestellt werden kann, müssen die Uhren durch den Schiedsrichter eingestellt werden. Der Spieler führt den "abgegebenen Zug" aus.
  - (b) Wenn es unmöglich ist, die Stellung wieder herzustellen, ist die Partie ungültig, und es muß eine neue Partie gespielt werden.
12. Wenn bei Wiederaufnahme der Partie einer der Spieler vor Ausführung seines ersten Zuges darauf hinweist, daß die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren falsch eingestellt worden ist, muß der Fehler berichtigt werden. Wird der Fehler nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, außer der Schiedsrichter erachtet die Folgen für zu schwerwiegend.
13. Die Spieldauer jeder Wiederaufnahme wird durch die Uhr des Schiedsrichters kontrolliert. Der Zeitpunkt für Beginn und Ende muß im voraus bekanntgegeben werden.

## B. Schnellschach

1. Eine Schnellschach-Partie ist eine Partie, in welcher alle Züge in einer festgesetzten Zeit zwischen 15 und 60 Minuten gespielt werden müssen.
2. Die Partie wird nach den FIDE-Schachregeln ausgetragen, ausgenommen sie werden durch die folgenden Regeln abgeändert.
3. Die Spieler müssen die Züge nicht mitschreiben.
4. Sobald jeder Spieler drei Züge gespielt hat, ist eine Reklamation wegen unrichtiger Figurenaufstellung, Brettaufstellung oder Uhreneinstellung nicht mehr möglich.
5. Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung gemäß [Artikel 4](#) und [10](#) nur dann fällen, wenn er von einem oder beiden Spielern dazu aufgefordert wird.
6. Die Klappe gilt als gefallen, sobald einer der Spieler dies berechtigt reklamiert hat. Der Schiedsrichter hat es zu unterlassen, auf eine gefallene Klappe hinzuweisen.
7. Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beantragen, muß der reklamierende Spieler beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Eine erfolgreiche Reklamation ist nur möglich, wenn nach dem Anhalten der Uhren die Klappe des Reklamierenden noch oben und die Klappe des Gegners unten ist.
8. Wenn beide Klappen gefallen sind, ist die Partie remis.

## C. Blitzschach

1. Eine Blitzpartie ist eine Partie, in welcher alle Züge in einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten gespielt werden müssen.
2. Die Partie wird nach den Schnellschach-Regeln gemäß [Anhang B](#) ausgetragen, ausgenommen sie werden durch die folgenden Regeln abgeändert.
3. Ein unerlaubter Zug ist beendet, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde. Der Gegner ist dann berechtigt, einen Gewinn zu reklamieren, bevor er seinen eigenen Zug ausgeführt hat. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein unerlaubter Zug nicht mehr berichtigt werden.
4. Um zu gewinnen, muß ein Spieler "Mattmaterial" haben. Dies bedeutet, daß genügend Material vorhanden ist, um durch erlaubte Züge, gegebenenfalls unter Mithilfe des Gegners, eine erlaubte Stellung zu erreichen, in welcher der Gegner am Zug ist und nicht verhindern kann, daß er in einem Zug mattgesetzt wird. Somit sind zwei Springer und ein König gegen einen König alleine unzureichend, aber ein Turm gegen einen Springer ist ausreichend.
5. [Artikel 10.2](#) ist nicht in Kraft.

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

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

Er kann dies aus folgenden Gründen reklamieren:

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

Im Fall (a) muß der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muß sie bestätigen.

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

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

## E. Die algebraische Notation

1. Jede Figur wird durch den ersten Buchstaben ihres Namens, einen Großbuchstaben, bezeichnet.  
Beispiel: K=König, D=Dame, T=Turm, L=Läufer, S=Springer.
2. Als ersten Buchstaben des Namens einer Figur darf jeder Spieler den ersten Buchstaben jenes Namens zu verwenden, welcher in seinem Land gebräuchlich ist.  
Beispiele: B=bishop (englisch für Läufer), F=fou (französisch für Läufer), L=loper (niederländisch für Läufer).  
In gedruckten Veröffentlichungen wird die Verwendung von Symbolen für die Figuren empfohlen.
3. Bauern werden nicht durch den ersten Buchstaben ihres Namens bezeichnet, sondern sind durch das Fehlen eines solchen Buchstabens zu erkennen. Beispiele: e5, d4, a5.
4. Die acht Linien (von links nach rechts für Weiß und von rechts nach links für Schwarz) werden durch kleine Buchstaben bezeichnet: a, b, c, d, e, f, g, und h.
5. Die acht Reihen (von unten nach oben für Weiß und von oben nach unten für Schwarz) sind numeriert: 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.
6. Im Sinne der obigen Regeln ist jedes der 64 Felder stets durch eine einmalige Kombination eines Buchstabens und einer Zahl benannt.
7. Jeder Zug einer Figur wird bezeichnet durch (a) den ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur und (b) das Ankunftsfield. Es wird kein Bindestrich zwischen (a) und (b) gemacht. Beispiele: Le5, Sf3, Td1. BR> Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield bezeichnet. Beispiele: e5, d4, a5.
8. Wenn eine Figur schlägt wird zwischen (a), dem ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur, und (b), das Ankunftsfield, ein "x" eingefügt. Beispiele: Lxe5, Sxf3, Txd1

Wenn ein Bauer schlägt, muß nicht nur das Ankunftsfield, sondern auch die Ausgangslinie und danach ein "x" angegeben werden. Beispiele: dx e5, gxf3, axb5. Im Falle eines "en passant"-Schlagens, ist das Ankunftsfield jenes, auf welchem der schlagende Bauer letztlich stehenbleibt, und "e.p." wird den Angaben angehängt.

9. Wenn zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die gezogene Figur folgendermaßen bezeichnet:

- (1) Wenn beide Figuren auf derselben Reihe stehen: durch (a) den ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur, (b) die Ausgangslinie und (c) das Ankunftsfield.
- (2) Wenn beide Figuren auf derselben Linie stehen: durch (a) den ersten Buchstaben des Namens der betreffenden Figur, (b) die Reihe des Ausgangsfeldes und (c) das Ankunftsfield.
- (3) Wenn die Figuren auf unterschiedlichen Reihen und Linien stehen, ist die Variante (1) vorzuziehen. Im Falle eines Schlagens muß ein "x" zwischen (b) und (c) eingefügt werden.

Beispiele:

- (1) Es stehen zwei Springer auf den Feldern g1 und d2, und einer von ihnen zieht zum Feld f3: der Zug ist entweder Sgf3 oder Sdf3.
- (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.
- (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.

Wenn auf dem Feld f3 geschlagen wird, dann sind die vorherigen Beispiele durch das Einfügen von "x" abzuändern: (1) entweder Sgxf3 oder Sdxf3, (2) entweder S5xf3 oder S1xf3, (3) entweder Shxf3 oder Sdxf3.

10. Wenn zwei Bauern dieselbe Figur oder denselben Bauern des Gegners schlagen können, wird der Bauernzug durch (a) den Buchstaben der Ausgangslinie, (b) ein "x", (c) das Ankunftsfield bezeichnet. Beispiel: Wenn sich weiße Bauern auf den Feldern c4 und e4 befinden und ein schwarzer Bauer oder eine Figur auf dem Feld d5, dann ist die Angabe des weißen Zuges entweder cxd5 oder exd5.

11. Im Falle der Umwandlung eines Bauern wird der tatsächliche Bauernzug, unmittelbar gefolgt vom ersten Buchstaben der neuen Figur angegeben. Beispiele: d8D, f8S, b1L, g1T.

Die wichtigsten 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

++ = Schachmatt

e.p. = schlagen "en passant"

12. Ein Remisangebot muß durch "(=)" angemerkt werden.

Ein Partiebeispiel:

1. d4 Sf6 2. c4 e6 3. Sc3 Lb4 4. Ld2 0-0 5. e4 d5 6. exd5 exd5 7. cxd5 Lxc3 8. Lxc3 Sxd5 9. Sf3 b6 10. Db3 Sxc3 11. bxc3 c5 12. Le2 cxd4 13. Sxd4 Te8 14. 0-0 Sd7 15. a4 Sc5 16. Db4 Lb7 17. a5 (=) .... usw.