

Die FIDE-Regeln 2001

Artikel 1 Wesen und Ziele des Schachspiels

1.1

Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die abwechselnd ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, "Schachbrett" genannt, ziehen. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt die Partie. Ein Spieler "ist am Zug", sobald der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist.

1.2

Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so "anzugreifen", dass der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, der ein "Schlagen" des Königs im folgenden Zug vermeiden würde. Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König "mattgesetzt" und das Spiel gewonnen. Der Gegner, dessen König mattgesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.

1.3

Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen mehr möglich ist, ist das Spiel "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, die abwechselnd hell und dunkel sind (die "weißen" und 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 der eine Spieler 16 helle ("weiße"), der andere 16 dunkle ("schwarzen") Figuren. Diese Figuren sind die folgenden:

ein weißer König



eine weiße Dame



zwei weiße Türme



zwei weiße Läufer



zwei weiße Springer



acht weiße Bauern



ein schwarzer König



eine schwarze Dame



zwei schwarze Türme



zwei schwarze Läufer



zwei schwarze Springer



acht schwarze Bauern



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, die sich an den Ecken berühren, heißt "Diagonale".

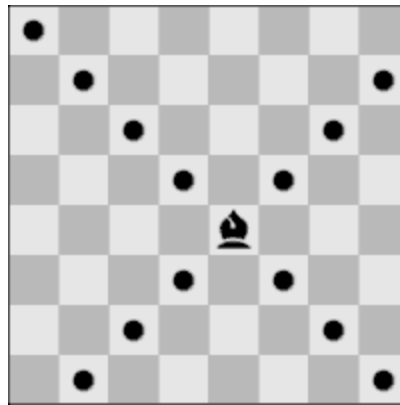
Artikel 3 Die Gangart der Figuren

3.1

Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. 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 eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld gemäß Artikel 3.2 bis 3.8 schlagen könnte.

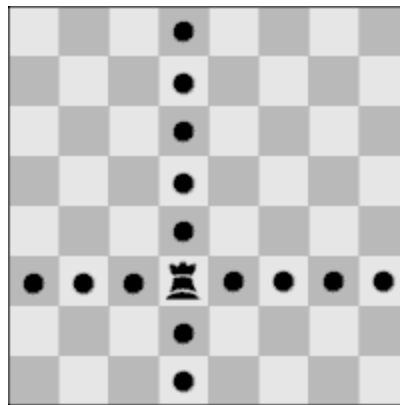
3.2

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



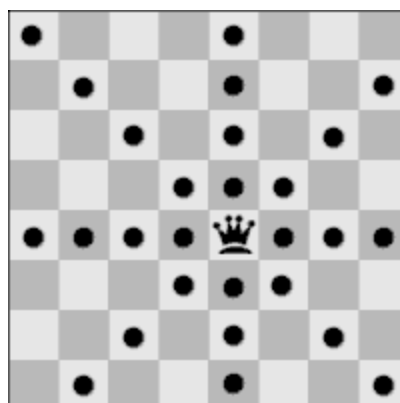
3.3

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



3.4

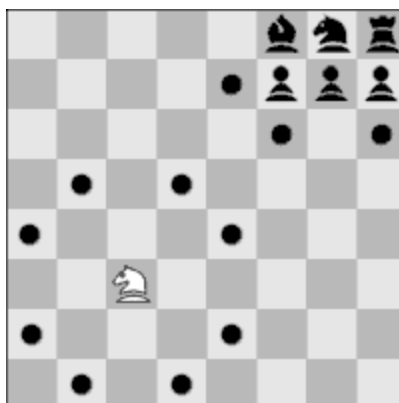
Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf welchen sie steht.



3.5

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

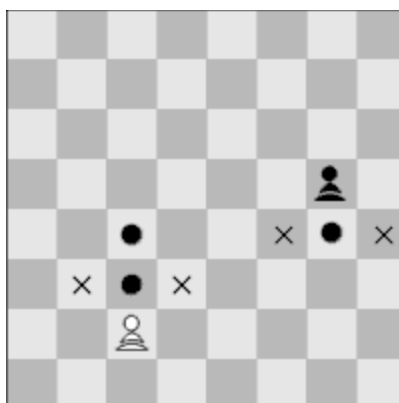
3.6



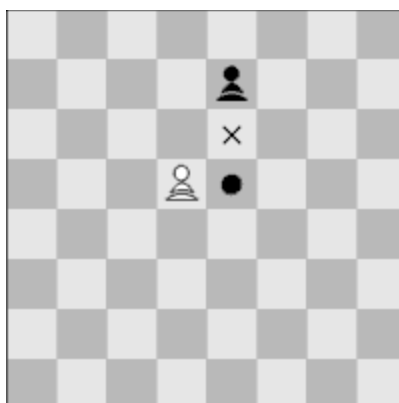
Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen mit diesem liegen.

3.7

- (a) Der Bauer darf vorwärts auf das unbesetzte Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen, oder
- (b) in seinem ersten Zug entweder wie unter a) beschrieben ziehen, oder um zwei Felder entlang derselben Linie vorrücken, vorausgesetzt, dass beide Felder frei sind, oder
- (c) auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt.



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



(e) Sobald ein Bauer diejenige 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.

3.8

(a) Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen:

(i) er zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld, das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird. Von den gegnerischen Figuren gilt, dass sie ein Feld auch dann angreifen, wenn sie selbst nicht ziehen können.

(ii) er "rochiert". Die "Rochade" ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turmes auf der gleichen Reihe. Sie gilt als ein Zug und wird folgendermaßen ausgeführt: Der König wird von seinem Ursprungsfeld um zwei Felder in Richtung des Turmes hin versetzt, dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.

(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 vorübergehend verhindert,

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

[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 gegnerische Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht ziehen können.

Das Ansagen eines Schachgebotes ist nicht erforderlich.

3.9

Keine Figur darf einen Zug machen, welcher den eigenen König einem Schachgebot aussetzt oder ihn in einem Schachgebot 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 bekannt gibt (z.B. durch die Ankündigung "j'adoube" oder "ich korrigiere"), darf der Spieler, der am Zuge ist, eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken.

4.3

Berührt der Spieler, der am Zuge ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, absichtlich auf dem Schachbrett

(a) eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann, oder

(b) eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann, oder

(c) je eine Figur beider Farben, muss er die gegnerische Figur mit seiner Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Falls nicht eindeutig feststeht, ob die eigene Figur oder die gegnerische zuerst berührt worden ist, gilt die eigene als die zuerst berührte Figur.

4.4

(a) Wenn ein Spieler absichtlich seinen König und einen Turm berührt, muss er auf dieser Seite rochieren, falls die Regeln dies zulassen.

(b) Wenn ein Spieler absichtlich 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 a) geregelt.

(c) Wenn ein Spieler, in der Absicht zu rochieren, seinen König oder König und Turm zugleich berührt, die Rochade aber auf dieser Seite regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen, der auch in der Rochade zur andern Seite bestehen kann. Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.

4.5

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

4.6

Ein Spieler verliert sein Recht, einen Verstoß gegen Artikel 4.3 oder 4.4 durch seinen Gegner zu beanstanden, sobald er selbst absichtlich eine Figur berührt hat.

4.7

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

Artikel 5 Die Beendigung der Partie

5.1

(a) 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, regelgemäß war.

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

5.2

(a) Die Partie ist "remis" (unentschieden), wenn der Spieler, der am Zuge 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, regelgemäß war.

(b) Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt "tote Stellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, regelgemäß war.

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

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

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

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

6.2

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

(b) Die Zeit, die ein Spieler in der einen Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet, außer im Aufschub-Modus. Im Aufschub-Modus erhalten beide Spielern eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit setzt erst nach Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist.

6.3

Jede Zeitanzeige hat ein "Fallblättchen". Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Erfordernisse von Artikel 6.2 a) überprüft werden.

6.4

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

6.5

Zu dem für den Partiebinn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.

6.6

Falls zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sehe etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.

6.7

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

6.8

(a) Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die seines Gegners in Gang. Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr anzuhalten. Sein Zug gilt nicht als vollständig abgeschlossen, solange er das nicht getan hat, es sei denn, der ausgeführte Zug habe die Partie beendet (siehe Artikel 5.1 und 5.2). Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Anhalten der eigenen und dem In Gangsetzen der gegnerischen Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.

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

(c) Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben oder umzuwerfen. Unangemessenes Umgehen mit der Uhr wird gemäß Artikel 13.4 bestraft.

(d) Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der vom Schiedsrichter genehmigt werden muss. Die Bedenkzeit der Spieler wird vom Schiedsrichter in fair angepasst.

6.9

Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.

6.10

Außer in den Fällen, die durch den Artikel 5.1 oder einen der Artikel 5.2 a), b) oder c) erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge von regelgemäßen Zügen, selbst bei ungeschicktestem Gegenspiel, matt zu setzen.

6.11

Jede Anzeige auf den Uhren ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss ersetzt werden. Der Schiedsrichter bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.

6.12

Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst, wird die Partie fortgesetzt.

6.13

(a) Wenn die Partie unterbrochen werden muss, werden die Uhren vom Schiedsrichter angehalten.

(b) Ein Spieler darf die Uhren nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.

(c) In beiden Fällen entscheidet der Schiedsrichter, wann die Partie wieder aufgenommen werden muss.

(d) Wenn ein Spieler die Uhren anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es offensichtlich keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Uhren anzuhalten, wird er gemäß Artikel 13.4 bestraft.

6.14

Wenn die Figuren infolge eines Regelverstoßes oder aus anderen Gründen in eine vorangegangene Stellung zurückversetzt werden müssen, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Uhren zu stellen sind.

6.15

Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der gespielten Züge zeigen, sowie die Uhren, die auch die Zügezahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt. Jedoch darf ein Spieler einen Anspruch nicht auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.

Artikel 7 Regelverstöße

7.1

(a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.

(b) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass der einzige Fehler darin besteht, dass das Schachbrett nicht gemäß Artikel 2.1 ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden.

7.2

Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird sie fortgesetzt, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.

7.3

Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen. Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Uhren an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe. Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.

7.4

(a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug gemacht worden ist, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Uhren werden gemäß Artikel 6.14 gestellt. Artikel 4.3 wird angewandt auf den Zug, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

(b) Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.4 a) erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für die ersten beiden regelwidrigen Züge eines Spielers je zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem dritten regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen für verloren.

7.5

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

Artikel 8 Die Aufzeichnung der Züge

8.1

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

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

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

8.2

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

8.3

Die Partieformulare sind Eigentum des Turnierveranstalters.

8.4

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

8.5

(a) Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreiben muss, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter, unmittelbar nachdem eines der Fallblättchen gefallen ist, die Uhren an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.

(b) Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht verpflichtet ist, mitzuschreiben, muss er, sobald ein Fallblättchen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt, dass der Spieler am Zuge ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben, bevor er zieht.

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

8.6

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

9.1

(a) Ein Spieler, der remis anbieten möchte, tut dies, nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr angehalten und die seines Gegners in Gang gesetzt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, aber Artikel 12.5 muss berücksichtigt werden. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis es der Gegner annimmt, mündlich ablehnt, ablehnt durch Berühren einer Figur in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, oder die Partie auf andere Weise beendet wird.

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

(c) Ein Antrag auf remis gemäß Artikel 9.2, 9.3 oder 10.2 gilt als Remisangebot.

9.2

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

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

(b) soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.

Stellungen unter a) und b) gelten als gleich, wenn der gleiche Spieler am Zuge ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Stellungen sind nicht gleich, wenn ein Bauer, der en passant geschlagen werden konnte, nicht mehr geschlagen werden kann, oder wenn sich das Recht zu rochieren vorübergehend oder endgültig geändert hat.

9.3

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

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

(b) 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 macht, ohne gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht zu haben, verliert er für diesen Zug das Recht dazu.

9.5

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

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

(b) Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter drei Minuten zur restlichen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Außerdem zieht der Schiedsrichter dem Antragsteller, falls dieser noch mehr als zwei Minuten auf seiner Uhr hat, die Hälfte seiner Restbedenkzeit, höchstens aber drei Minuten, ab. Falls der Antragsteller weniger als zwei Minuten, aber mehr als eine übrig hat, wird seine Restbedenkzeit auf eine Minute gestellt. Falls der Antragsteller weniger als eine Minute übrig hat, nimmt der Schiedsrichter keine Änderung an seiner Uhr vor. Dann wird die Partie fortgesetzt und der angekündigte Zug muss ausgeführt werden.

9.6

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

Artikel 10 Endspurtphase

10.1

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

10.2

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

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

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

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

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

10.3

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

Artikel 11 Spielergebnisse

11.1

Außer nach anderslautender Vorankündigung gilt, dass ein Spieler,

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

Artikel 12 Das Verhalten der Spieler

12.2

Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, sich irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zunutze zu machen oder auf einem andern Schachbrett zu analysieren. Das Partieformular dient ausschliesslich zur Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag in Zusammenhang stehenden Umstände.

12.3

Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.

12.4

Es ist den Spielern nicht gestattet, das Turnierareal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Das Turnierareal ist begrenzt auf den Spielbereich, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie auf weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.

Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielbereich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.

12.5

Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragsstellen oder Anbieten von remis.

12.6

Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 12.1 bis 12.5 wird gemäß Artikel 13.4 bestraft.

12.7

Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktzahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.

12.8

Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 12.7 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.

Artikel 13 Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters

13.1

Der Schiedsrichter achtet auf striktes Einhalten der Schachregeln.

13.2

Der Schiedsrichter handelt im besten Interesse des Wettkampfes. Er soll dafür sorgen, dass durchgehend gute Spielbedingungen herrschen und dass die Spieler nicht gestört werden. Er beaufsichtigt den Ablauf des Wettkampfes.

13.3

Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.

13.4

Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:

- (a)** eine Verwarnung,
- (b)** das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
- (c)** das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
- (d)** den Verlust der Partie,
- (e)** eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Partei,
- (f)** eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,
- (g)** der Ausschluss vom Turnier.

13.5

Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem der Spieler oder auch beiden zusätzliche Bedenkzeit gewähren.

13.6

Der Schiedsrichter darf nicht in eine Partie eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der gespielten Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 zu dem Zeitpunkt, da mindestens einer der Spieler seine gesamte Bedenkzeit verbraucht hat. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt habe.

13.7

Zuschauer und Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Falls nötig darf der Schiedsrichter die Störer aus dem Turnierareal weisen.

Artikel 14 Die FIDE

14.1

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

Anhang A Hängepartien (abgebrochene Partien)

A 1

(a) Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, fordert der Schiedsrichter den Spieler, der am Zuge ist, dazu auf, seinen Zug "abzugeben". Der Spieler muss seinen Zug in unzweideutiger Schreibweise auf sein Partieformular schreiben, dieses und das seines Gegners in einen Umschlag legen und den Umschlag verschließen. Erst danach darf er seine Uhr anhalten, ohne dabei aber die Uhr seines Gegners in Gang zu setzen. Solange er die Uhren noch nicht angehalten hat, behält der Spieler das Recht, seinen Abgabezug zu ändern. Ein Spieler, der nach 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 Zuge ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemäße Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe, und seine Restbedenkzeit wird entsprechend notiert.

A 2

Folgende Angaben gehören auf den Umschlag:

- (a)** Die Namen der Spieler,
- (b)** die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug,
- (c)** die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,
- (d)** der Name des Spielers, der den Zug abgegeben hat,
- (e)** die Nummer des abgegebenen Zuges,
- (f)** ein Remisangebot, falls es noch gültig ist,
- (g)** Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.

A 3

Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.

A 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.

A 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.

A 6

Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, dass er aufgabe, ist die Partie beendet.

A 7

Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist.

A 8

Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 6.10 und Artikel 9.6 erfasst werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen Aufzeichnung seines Abgabebezuges

- (a) mehrdeutig ist, oder
- (b) auf eine Art notiert ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen lässt, oder
- (c) regelwidrig ist.

A 9

Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren:

- (a) Falls der Spieler, der auf den Abgabebezug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabebezug auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt.
- (b) Falls der Spieler, der auf den Abgabebezug 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 Abgabebezug auf dem Schachbrett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt.
- (c) Falls der Spieler, der den Zug abgegeben hatte, nicht anwesend ist, hat sein Gegner das Recht, seinen Antwortzug, statt ihn auf normale Weise auszuführen, auf seinem Partieformular aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschließen, seine Uhr anzuhalten und die 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.

A 10

Ein Spieler verliert die Partie, wenn er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie mit mehr als einer Stunde Verspätung am Schachbrett erscheint (es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders). 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 Abgabebezug matt setzt, oder
- (b) der abwesende Spieler dadurch ein Remis verursacht hat, dass der Abgabebezug patt setzt, oder eine der Stellungen, die in Artikel 9.6 beschriebenen sind, herbeigeführt, oder
- (c) der am Schachbrett anwesende Spieler die Partie gemäß Artikel 6.10 verloren hat.

A 11

- (a) Wenn der Umschlag mit dem Abgabebezug 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 Abgabebezug gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem er aussagt, er habe ihn abgegeben.
- (b) Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit wiederherzustellen, ist die Partie ungültig, und es muss eine neue Partie gespielt werden.

A 12

Wenn bei der Wiederaufnahme der Partie einer der Spieler vor Ausführung seines ersten Zuges darauf hinweist, dass die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren falsch eingestellt worden sei, muss der Fehler berichtigt werden. Wird der Fehler nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, es sei denn der Schiedsrichter erachtet die Folgen als zu schwerwiegend.

A 13

Maßgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr des Schiedsrichters. Die Uhrzeiten für den Beginn und für den Schluss werden im voraus bekannt gegeben.

Anhang B Schnellschach

B 1

Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von zwischen 15 und 60 Minuten pro Spieler gemacht werden müssen.

B 2

Es gelten die FIDE-Schachregeln, es sei denn, sie werden durch die folgenden Schnellschachregeln außer Kraft gesetzt.

B 3

Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.

B 4

Sobald jeder Spieler drei Züge vollständig abgeschlossen hat, kann eine falsche Figurenaufstellung, Brettausrichtung oder Uhrzeigerstellung nicht mehr beanstandet werden. Falls König und Dame vertauscht worden sind und danach dort belassen worden sind, darf mit diesem König nicht mehr rochiert werden.

B 5

(a) Der Schiedsrichter fällt eine Entscheidung gemäß Artikel 4 (Die Ausführung der Züge) nur auf Ersuchen durch einen oder beide Spieler.

(b) Der Spieler verliert das Recht, Regelverstöße oder regelwidrige Züge nach Artikel 7.2, 7.3 und 7.5 zu beanstanden, sobald er eine Figur gemäß Artikel 4.3 berührt hat.

B 6

Das Fallblättchen gilt als gefallen, sobald einer der Spieler mit Recht darauf hingewiesen hat. Der Schiedsrichter unterlässt es, das Fallen eines Blättchens anzuzeigen.

B 7

Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beantragen, muss der Antragsteller beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Uhren das Fallblättchen des Antragstellers noch oben und das seines Gegners gefallen ist.

B 8

Falls beide Fallblättchen gefallen sind, ist die Partie remis.

Anhang C Blitzschach

C 1

Eine Blitzpartie ist eine Partie, in welcher alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten pro Spieler gemacht werden müssen.

C 2

Es gelten die Schnellschachregeln gemäß Anhang B, es sei denn, sie werden durch die folgenden Blitzschachregeln außer Kraft gesetzt.

C 3

Ein regelwidriger Zug ist vollständig abgeschlossen, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt worden ist. Daraufhin, bevor er selbst seinen Zug ausführt, ist der Gegner berechtigt, den Gewinn zu beanspruchen. Wenn der Gegner den König des Spielers mit keiner erdenklichen Folge von regelgemäßen Zügen, bei ungeschicktestem Gegenspiel, mattsetzen kann, dann ist er berechtigt, bevor er seinen eigenen Zug ausführt, ein Remis zu beanspruchen. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtigt werden.

C 4

Artikel 10.2 ist nicht in Kraft.

Anhang D
Endspurtphase ohne Schiedsrichter

D 1

Wenn Partien gemäß Artikel 10 gespielt werden, kann ein Spieler zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, remis beantragen. Dies beendet die Partie.

Er hat die Möglichkeit, seinen Antrag darauf zu begründen, dass

- (a) sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen könne, oder
- (b) sein Gegner keine Versuche unternommen habe, mit normalen Mitteln zu gewinnen.

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

Im Fall b) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein vor dem Ende der Partie komplett ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Schlussstellung.

Der Antrag wird einem Schiedsrichter übergeben, dessen Entscheidung endgültig ist.

Anhang E **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 benützt 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 des Algebraischen Systems

E 1

Jede Figur mit Ausnahme der Bauern wird mit dem großgeschriebenen Anfangsbuchstaben ihres Namens angegeben.

E 2

Jeder Spieler hat das Recht, den Anfangsbuchstaben 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 = Alfieri	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.

E 3

Bauern werden nicht mit ihrem Anfangsbuchstaben angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen. Beispiele: e5, d4, a5.

E 4

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

E 5

Die acht Reihen (für Weiß von unten nach oben, für Schwarz von oben nach unten) werden numeriert mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Infolgedessen stehen in der Anfangsstellung die weißen Figuren auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen auf der achten und siebenten Reihe (siehe Artikel 2.3).

E 6

Jedes Feld wird angegeben mit

1. dem Buchstaben der Linie und
2. der Zahl der Reihe.

E 7

Jeder Zug einer Figur wird angegeben mit

- a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens und
- b) dem Ankunftsfield.

Zwischen a) und b) steht kein Bindestrich. Beispiele: Le5, Sf3, Td1.

Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield angegeben. Beispiele: e5, d4, a5.

E 8

Wenn eine Figur schlägt, wird ein "x" zwischen a), dem Anfangsbuchstaben ihres Namens, und b), dem Ankunftsfield, eingefügt. Beispiele: Lxe5, Sxf3, Txd1.

Wenn ein Bauer schlägt, muss nicht nur das Ankunftsfield, sondern auch die Herkunftslinie, gefolgt von einem "x", angegeben werden. Beispiele: dxe5, gxf3, axb5.

Im Falle eines Schlagens en passant wird als Ankunftsfield das Feld genommen, auf welchem der schlagende Bauer schliesslich zu stehen kommt, und "e.p." wird der Aufzeichnung angefügt.
Beispiel: exd6 e.p.

E 9

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

- (1) Falls beide Figuren auf der selben Reihe stehen: mit
 - (a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens,
 - (b) der Herkunftslinie und
 - (c) dem Ankunftsfield.
- (2) Falls beide Figuren auf der selben Linie stehen: mit
 - (a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens,
 - (b) der Herkunftsreihe und
 - (c) dem Ankunftsfield.
- (3) Falls die beiden Figuren auf verschiedenen Reihen und verschiedenen Linien stehen, wird Methode 1 bevorzugt.

Beim Schlagen muss ein "x" zwischen (b) und (c) eingefügt werden. Beispiele:

- (1) auf g1 und e1 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder Sgf3 oder Sef3, je nachdem.
- (2) auf g5 und g1 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder S5f3 oder S1f3, je nachdem.
- (3) auf h2 und d4 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder Shf3 oder Sdf3, je nachdem.

Falls in den vorangegangenen Beispielen der Springer auf f3 schlägt, wird ein "x" eingefügt:

- (1) entweder Sgxf3 oder Sexf3,
- (2) entweder S5xf3 oder S1xf3,
- (3) entweder Shxf3 oder Sdxf3, je nachdem.

E 10

Wenn zwei Bauern auf demselben Feld schlagen können, wird die Aufzeichnung des Zuges des schlagenden Bauern nicht verändert. Siehe Artikel E 8

E 11

Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt vom Anfangsbuchstaben der neuen Figur.

Beispiele: d8D, f8S, b1L, g1T.

E 12

Ein Remisangebot wird mit (=) notiert.

Wichtige Abkürzungen:

0-0 = Rochade mit Th1 oder Th8 (kleine oder kurze Rochade)

0-0-0 = Rochade mit Ta1 oder Ta8 (große oder lange Rochade)

x = schlägt

+ = Schachgebot

++ = Schachmatt

e.p. = (schlägt) en passant

Musterpartie:

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.

Anhang F Wettkämpfe mit sehbehinderten Teilnehmern

F 1

Die Veranstalter haben das Recht, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten (gesetzlich blinden) Spielern kann jeder der beiden Spieler die Benutzung von zwei Schachspielen verlangen. Der sehende Spieler benutzt ein normales Spiel, der sehbehinderte Spieler ein speziell gefertigtes. Das speziell gefertigte soll den folgenden Bestimmungen entsprechen:

- a) Mindestgröße 20 x 20 Zentimeter
- b) die schwarzen Felder sind erhoben
- c) eine Sicherheitsöffnung in jedem Feld
- d) jede Figur hat einen Stift, der in die Sicherheitsöffnungen passt
- e) Figuren im Stauntenformat, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet

F 2

Es gelten folgende Regeln:

1. Die Züge müssen deutlich angesagt werden, vom Gegner wiederholt und von ihm auf seinem Brett ausgeführt werden. Um die Ansage so deutlich wie möglich zu machen, wird der Gebrauch folgender Namen statt der Buchstaben vorgeschlagen. Die algebraische Notation wird benutzt.

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

Die Reihen von Weiß nach Schwarz werden mit 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. Wenn ein Bauer umgewandelt wird, muss der Spieler ansagen, welche Figur er wählt.

2. Auf dem Brett des sehbehinderten Spielers zählt eine Figur als "berührt", wenn sie aus der Sicherheitsöffnung genommen wurde.

3. Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn:

- a) bei einem Schlagen die geschlagene Figur vom Brett des Spielers genommen worden ist, der zum Zuge kommt,
- b) eine Figur in eine neue Sicherheitsöffnung gesteckt wurde,
- c) der Zug angesagt wurde.

Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.

Für die Punkte 2 und 3 gelten für den sehenden Spieler die normalen Schachregeln.

4. Eine Spezialuhr für den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie hat die folgenden Eigenschaften:

- a) Ein Zifferblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhobenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhobenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten.

b) Ein Fallblättchen, das leicht ertastet werden kann. Es ist darauf zu achten, dass das Fallblättchen so angeordnet ist, dass der Spieler den Minutenzeiger während der letzten fünf Minuten der Stunde ertasten kann.

5. Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Braille oder Langschrift notieren oder ein Bandgerät benutzen.

6. Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muss sofort berichtigt werden, und zwar bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wird.

7. Falls während des Spiels auf den beiden Brettern 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.

8. Wenn unterschiedliche Stellungen festgestellt werden und die Mitschriften nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mitschriften übereinstimmen. Der Schiedsrichter berichtigt die Stellung der Uhren entsprechend.

9. Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Helfer unterstützen lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:

a) die Züge beider Spieler auf dem Brett des Gegners auszuführen,

b) die Züge beider Spieler ansagen,

c) die Mitschrift für den sehbehinderten Spieler durchzuführen und die Uhr seines Gegners in Gang zu setzen (unter Beachtung von 3.c),

d) den sehbehinderten Spieler nur auf dessen Verlangen über die Zügezahl und den Zeitverbrauch beider Spieler zu informieren,

e) den Sieg bei Zeitüberschreitung zu beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler zu informieren,

f) die Formalien bei einem Spielabbruch vorzunehmen.

Wenn der sehbehinderte Spieler keinen Helfer hat, darf der sehende Spieler einen Helfer einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt 9.a und b übernimmt.