
FIDE-SCHACHREGELN (AUSZUG)

ARTIKEL 4: DIE AUSFÜHRUNG DER ZÜGE

4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand alleine ausgeführt werden.

4.3 Berührt der Spieler, der am Zug ist, auf dem Schachbrett mit der Absicht diese zu ziehen oder zu schlagen eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann.

4.7 Wenn als regelgemäßer Zug oder Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie in diesem Zug nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden.

ARTIKEL 5: DIE BEENDIGUNG DER PARTIE

5.1 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat, oder dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.

5.2 Die Partie ist remis und damit sofort beendet,

a) 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".

b) sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge matt setzen kann. Eine solche Stellung heißt "tote Stellung".

c) durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft.

ARTIKEL 6: DIE SCHACHUHR

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

c) 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.

d) Nur dem Spieler, dessen Uhr läuft, ist es erlaubt, die Figuren zurechtzurücken.

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

6.9 Die Partie ist 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.

6.11 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst, ist die Partie remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in der alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.

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.

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.

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

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

7.5.5 Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 erfüllt worden sind, fügt 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.

ARTIKEL 9: DAS REMIS (DIE UNENTSCHEIDENE PARTIE)

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

- a) sobald eine gleiche Stellung, in wenigstens fünf aufeinanderfolgenden Zügen entstanden ist,
- b) sobald wenigstens 75 aufeinander folgende Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzte Zug mattsetzt, hat dies Vorrang.

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

ANHANG A. SCHNELLSCHACH

A1. Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten je Spieler vollständig abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.

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 Fall gemäß Art. 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 oder 7.5.4 beobachtet, muss er nach Art. 7.5.5 verfahren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. 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, muss der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. 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 muss auf ein gefallenes Blättchen hinweisen, wenn er dies beobachtet.

AUSLEGUNGSHINWEISE DER SCHIEDSRICHTERKOMMISSION DES DSB

Vorbemerkung: Die nachfolgenden Hinweise sollen häufig auftretende Zweifelsfragen bei der Auslegung der FIDE-Regeln (FR) und der Turnierordnung (TO) des DSB klären. Sie beruhen auf Beschlüssen der Schiedsrichterkommission des DSB.

(TS = Turnierschach, SS = Schnellschach, BS = Blitzschach).

Regelungs- bestimmung	Regelungs- gegenstand	Auslegungshinweis	Geltungs- bereich	Datum
FR Art. 1.1	„am Zug“	Ein Spieler ist am Zug, wenn der Gegner unter Beachtung der Regeln des Art. 4.7 seinen Zug ausgeführt hat. Daraus folgt, dass der Spieler, der gezogen hat, in jedem Fall auch die Uhr drücken darf, selbst dann, wenn der Gegner seinerseits seinen Zug schon ausgeführt haben sollte.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 3.7.5	„Umgedrehter Turm“	Setzt ein Spieler einen Turm in der Weise ein, dass dieser nach oben weist, dann gilt dies nach Loslassen der Figur als wirksame Umwandlung in einen Turm (vgl. FR Art. 4.4.4, 4.7.3). Etwaige Ansagen des Spielers (zB. „Dame“) ändern daran nichts.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 4	„Berührt-geführt“	Beobachtet der SR eine Verletzung der Verpflichtung eines Spielers, eine berührte Figur zu ziehen bzw. zu schlagen, muss er von sich aus eingreifen. Er darf sein Tätigwerden nicht von einer Reklamation des gegnerischen Spielers abhängig machen.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 5.2.3	Remisver- einbarungen	Remisvereinbarungen sind nur „während der Partie“ gestattet. Vor Beginn sowie nach Beendigung der Partie getroffene Vereinbarungen sind unwirksam. Derartige Vereinbarungen werden vom SR nicht akzeptiert. In Übereinstimmung mit Ziff. 5 der FIDE Rating Regulations müssen beide Spieler mindestens einen Zug ausgeführt haben.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.5	Standort der Uhr	Der SR platziert die Uhren einheitlich auf einer Seite des Spielertisches und zwar so, dass er sie jederzeit gut einsehen kann.	TS, SS, BS	06.01.07
FR Art. 6.7.1	Verspätetes Eintreffen	Der SR entscheidet nach Ablauf der Wartezeit in der Regel auf Partieverlust für den nicht oder nicht rechtzeitig erschienenen Spieler. Von dem ihm eingeräumten Ermessen macht er nur in Fällen unvorhersehbarer Umstände Gebrauch. In keinem Fall dürfen bei einem Mannschaftskampf einzelne Bretter nach Rundenbeginn gestartet werden.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.7.1	Verspätetes Eintreffen	Ein Spieler ist „am Schachbrett“ erschienen, wenn er innerhalb der vorgeschriebenen Wartezeit im Spielbereich eintrifft.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.7.1	Verspätetes Eintreffen	Die Wartezeit läuft ab dem tatsächlichen Spielbeginn.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.7.2	Fehlen beider Spieler	Der SR macht von dem ihm eingeräumten Ermessen, die bis zum Eintreffen des Spielers mit den weißen Figuren verbrauchte Bedenkzeit anderweitig zu verteilen, keinen Gebrauch.	TS, SS, BS	06.01.07
FR Art. 7.5.1	Schlagen des Königs	Das Schlagen des Königs ist ein regelwidriger Zug und wird dementsprechend bestraft.	TS, SS, BS	06.01.18
FR Art. 7.5.5	Mehrere gleichzeitige Regelverstöße	Falls ein Spieler zwei (2) regelwidrige Züge in einem Zug macht (z.B. regelwidrige Rochade mit zwei Händen ausgeführt, regelwidrige Umwandlung mit zwei Händen ausgeführt, regelwidriges Schlagen mit zwei Händen), dann zählen Sie als ein (1) regelwidriger Zug und der Spieler verliert nicht beim ersten Verstoß.	TS, SS, BS	06.01.18
FR Art. 7.5.5	Ziehen mit zwei Händen	Falls ein Spieler mit der einen Hand zieht und mit der anderen Hand die Uhr drückt, dann ist dies kein regelwidriger Zug und wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.	TS, SS, BS	06.01.18

Handbuch der Regelwerke (Auszug Schnellschachturniere im SC Grunbach)

Regelungs- bestimmung	Regelungs- gegenstand	Auslegungshinweis	Geltungs- bereich	Datum
FR Art. 9.5.2	Unzulässige Remisreklamation	Ist die Remisreklamation unzulässig, so dass der SR nicht in die Sachprüfung eintreten darf (etwa, weil der reklamierende Spieler nicht am Zug ist), erfolgt keine Zeitkorrektur nach FR Art. 9.5.2 Der SR kann jedoch nach den allgemeinen Vorschriften eine Strafe (auch Zeitstrafe) verhängen.	TS, SS, BS	06.01.07
FR 11.3.3	Elektronische Geräte	Der Schiedsrichter macht von der ihm eingeräumten Befugnis, einen Spieler und dessen Sachen zu durchsuchen, nur dann Gebrauch, wenn er den Verdacht hat, dass dieser Spieler unerlaubte Kommunikationsmittel mit sich führt. Er ist nicht verpflichtet, zu begründen, aufgrund welcher Umstände bei ihm der Verdacht entstanden ist.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 11.7	Andauernde Verletzung der Schachregeln	Falls der SR auf Partieverlust erkennt, weil ein Spieler sich andauernd weigert, sich an die Schachregeln zu halten, gewinnt dessen Gegner die Partie, sofern dieser genügend Material hat, um mit einer beliebigen Folge von regelgemäßen Zügen Matt zu setzen. Anderenfalls ist das Ergebnis des Gegners remis.	TS, SS, BS	09.01.10
FR Anhang A.4.3	Beider-seitiger Blättchenfall	Die Partie ist remis, wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst. (RL III.3.2.1 entsprechend). Der Schiedsrichter nützt alle Hinweise, auch die Anzeigen auf der Schachuhr.	SS, BS	06.01.18
Anhang III.5	Entscheidung über die Remisreklamation	Im Zweifel schiebt der SR seine Entscheidung über eine wirksam geltend gemachte Remisreklamation hinaus. Fällt später eines der Fallblättchen, entscheidet der SR im Zweifel auf Verlust wegen Zeitüberschreitung.	TS, SS	04.01.14
Anhang III.5	Entscheidung über die Remisreklamation	Eine Reklamation ist auch in klar vorteilhafter Stellung zulässig. In diesen Fällen wird der Gegner in der Regel keine Anstrengungen machen, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen. Kommt der SR zu dieser Überzeugung, sollte er der Reklamation stattgeben.	TS, SS	06.01.07
Anhang III.5.2	Aufgeschobene Entscheidung über die Remisreklamation	Es wird empfohlen, dass der SR von der ihm eingeräumten Befugnis, nach aufgeschobener Entscheidung über die Remisreklamation während des weiteren Verlaufs der Partie das Spielergebnis zu bestimmen, keinen Gebrauch macht. Er soll in der Regel abwarten, bis ein Fallblättchen fällt.	TS, SS	06.01.07
TO Ziff. A-13.3	Spielbericht	Spricht der SR eine Ermahnung aus, kann darauf verzichtet, dies im Spielbericht zu vermerken, falls der betroffene Spieler die Maßnahme akzeptiert hat. Für alle anderen Maßnahmen nach TO Ziff. A-13.1.1 bleibt es bei der Berichtspflicht	TS, SS, BS	06.01.07