

Die Schachregeln des Weltschachbundes (FIDE)

Originalwiedergabe des ins Deutsche übersetzten Regeltexes, mit freundlicher Unterstützung des Deutschen Schachbundes.

Neuaufgabe der Fide-Regeln 1997

Deutsche Übersetzung Mai 1997

2. Überarbeitete Ausgabe November 1998

FIDE - Schachregeln

Deutsche Übersetzung

gültig ab: 1. Juli 1997

Übersetzung der FIDE-Schachregeln gültig ab 1. Juli 1997

2. überarbeitete Auflage. Herausgegeben von der Schiedsrichterkommission des Deutschen Schachbundes e.V.

Bei der Übersetzung der Regeln haben mitgewirkt:

Dr. Dirk Hauschildt (Hamburg)

Dr. Hans-Jürgen Hochgräfe (DSB)

Jürgen Kohlstädt (DSB)

Rolf Mäser (SSB) (Schweizerischer Schachbund)

Horst Metzinger (DSB)

Werner Stubenvoll (ÖSB) (Österreichischer Schachbund)

Michael Voß (DSB)

Gedruckte Exemplare der Broschüre "FIDE-Schachregeln Deutsche Übersetzung 1997", 2. überarbeitete Auflage können zum Preise von DM 5,- beim Schiedsrichterobmann des DSB Jürgen Kohlstädt, Thiemannhof 2, 21147 Hamburg

Tel.: 040-796 66 75, Fax 040-796 10 84

oder bei der Geschäftsstelle des DSB, Breitenbachplatz 17-19, 14195 Berlin, Tel.: 030 - 824 99 01

oder bei den Landesverbänden bestellt werden.

Der englische Text ist die authentische Fassung der FIDE Schachregeln. Sie wurden angenommen vom 67. FIDE-Kongreß in Erewan 1996. Sie traten am 1. Juli 1997 in Kraft. In diesen Regeln werden Personenbezeichnungen und ihre Fürwörter so verwendet, daß sie unterschiedslos das männliche und das weibliche Geschlecht mit einschließen.

Vorwort

Die Schachregeln können weder alle Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, noch können sie alle administrativen Fragen regeln. In Fällen, die nicht durch einen Artikel der Schachregeln geklärt sind, sollte es möglich sein, durch das Studium analoger Situationen, die von den Schachregeln erfaßt werden, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen.

Die Schachregeln setzen voraus, daß Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, ein gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte dem Schiedsrichter seine 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 Schachregeln einzuführen, vorausgesetzt, daß diese:

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

SPIELREGELN

Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels

1.1

Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die abwechselnd 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 beendet 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 dies erreicht, hat den Gegner "mattgesetzt" und das Spiel gewonnen. Der Gegner, der 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 beiden 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 ("schwarze") 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 waagerechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, die sich jeweils 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 bis 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 denen er steht.

Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm oder Läufer nicht über andere Figuren hinweg ziehen.

3.3

Der Springer zieht auf eines der Felder, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen mit diesem liegen. Er zieht nicht direkt über dazwischen liegende Felder.

3.4

- a) Der Bauer zieht vorwärts auf das unbesetzte Feld direkt vor ihm auf derselben Linie, oder
- b) er rückt in seinem ersten Zug um zwei Felder entlang derselben Linie vor, sofern beide Felder unbesetzt sind, oder
- c) er zieht auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie, indem er jene 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.

3.5

- a) Der König hat zwei verschiedene Gangarten:
 - I) er zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld, das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, oder
 - II) er "rochiert". Die "Rochade" ist ein Zug des Königs und eines der gleichfarbigen Türme auf der gleichen Reihe. Sie gilt als ein einziger Zug und wird folgendermaßen ausgeführt: Der König wird von seinem Ursprungsfeld um zwei Felder in Richtung des Turmes hin versetzt, dann wird dieser Turm über den König hinweg 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 momentan 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 gegnerischen Figuren angegriffen wird, sogar wenn diese selbst nicht ziehen können. Das Ansagen eines Schachgebotes ist nicht obligatorisch. Ein Spieler darf keinen Zug machen, der seinen König ins Schach führt oder 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 bekannt gibt (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 zuerst berührte Figur ziehen oder schlagen, die gezogen oder geschlagen werden kann, oder
- b) 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. Fehlen 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 durch Artikel 4.3 geregelt.
- b) 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 der Spieler entweder auf der anderen Seite rochieren, vorausgesetzt, daß die Rochade auf jener Seite zulässig ist, oder seinen König ziehen. 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

Wenn der Gegner gegen Artikel 4.3 oder 4.4 verstößt, kann der Spieler dies nicht mehr beanstanden, nachdem er selbst absichtlich eine Figur berührt hat.

4.7

Wenn in einem regelgemäßen Zug oder als 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 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 regelgemäßen Zug matt gesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet.
- b) Die Partie ist durch den Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.

5.2

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

5.3

Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft. Damit ist die Partie sofort beendet.

5.4

Die Partie darf remis gegeben werden, falls die identische Stellung zum dritten Mal auf dem Brett entstanden ist (siehe Artikel 9.2).

5.5

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).

TURNIERREGELN

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

Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muß jeder Spieler eine bestimmte Zahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode ausführen, und / oder es darf ihm nach jedem Zug eine zusätzliche Bedenkzeit zugeteilt werden. All dies muß im voraus im Detail angegeben werden. 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.

6.3

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

6.4

Der Schiedsrichter entscheidet, wo die Schachuhr zu stehen kommt.

6.5

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

6.6

Ein Spieler verliert die Partie, wenn er mehr als eine Stunde nach dem plangemäßen Beginn der Spielzeit am Brett eintrifft (es sei denn, das Turnierreglement sehe etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheide anders).

6.7

- a) Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Brett 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 als nicht vollständig abgeschlossen, solange er dies nicht getan hat, es sei denn, der ausgeführte Zug habe die Partie beendet (siehe 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 Bedenkzeit des betreffenden Spielers.
- b) Ein Spieler muß seine Uhr mit der gleichen Hand anhalten, mit der er seinen Zug gemacht hat. Es ist verboten, den Finger auf oder über dem Knopf zu halten.
- 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.

6.8

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

6.9

Außer in den Fällen, die durch die Artikel 5.1, 5.2 und 5.3 erfaßt sind, gilt, daß ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig ausgeführt hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung erreicht worden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den Spieler durch irgendeine Folge von regelgemäßen Zügen (d.h. selbst bei ungeschicktestem Gegenspiel) matt zu setzen.

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 bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.

6.11

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

6.12

- a) Wenn die Partie unterbrochen werden muß, wird die Uhr vom Schiedsrichter angehalten.
- b) Ein Spieler darf beide Uhren anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen.
- c) Der Schiedsrichter entscheidet, wann die Uhr wieder in Gang gesetzt wird.

6.13

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.

6.14

Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Brett, die Züge und die Anzahl der gespielten Züge zeigen, sowie Uhren, die auch die Zügezahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt. Jedoch darf kein Spieler einen Antrag 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, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.
- b) Wenn während einer Partie festgestellt wird, daß der einzige Fehler darin besteht, daß das Brett nicht gemäß Artikel 2.1 ausgelegt worden war, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung darf auf ein korrekt liegendes Brett 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, hat der Gegner das Recht, die Uhr des Spielers wieder in Gang zu setzen, ohne einen eigenen Zug gemacht zu haben, um damit

sicherzustellen, daß der Spieler die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbaut.

7.4

Wenn während der Partie festgestellt wird, daß ein regelwidriger Zug gemacht worden ist oder daß Figuren von ihren Feldern verschoben worden sind, wird die Stellung vor dem Regelverstoß wieder aufgebaut. Wenn die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht ermittelt werden kann, wird die Partie von der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß aus weiter gespielt. Die Uhren werden gemäß Artikel 6.13 gestellt, und im Falle eines regelwidrigen Zuges wird Artikel 4.3 angewandt auf den Zug, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie fortgesetzt.

Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

8.1

Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners aufzuzeichnen, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (siehe 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. Ein Remisangebot muß sofort von beiden Spielern auf dem Partieformular aufgezeichnet werden (siehe Anhang E.12). Wenn körperliche oder religiöse Gründe einem Spieler nicht gestatten, die Partie aufzuzeichnen, wird ihm zu Beginn der Partie eine vom Schiedsrichter bestimmte Zeitspanne von seiner Bedenkzeit abgezogen.

8.2

Das Partieformular soll zu jeder Zeit vom Schiedsrichter gesehen werden können.

8.3

Die Partieformulare sind Eigentum des Turnierveranstalters

8.4

Wenn ein Spieler weniger als 5 Minuten Restbedenkzeit hat, ist er nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1 zu erfüllen. Dies gilt nicht, wenn er für jeden Zug mindestens 30 Sekunden zu seiner Bedenkzeit hinzugefügt bekommt. Nachdem eines der beiden Fallblättchen gefallen ist, muß der Spieler seine Aufzeichnungen sofort 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 mitschreiben, muß er seine Aufzeichnungen vollständig nachtragen, sobald sein Fallblättchen gefallen ist. Unter der Voraussetzung, daß der Spieler am Zug ist, darf er die

Aufzeichnungen seines Gegners benutzen. Erst nachdem er sein Partieformular vervollständigt und das seines Gegners zurückgegeben hat, kann er die Partie fortsetzen.

- c) Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten rekonstruieren. Als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, zeichnet der Schiedsrichter die aktuelle Partiestellung auf.

8.6

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

Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

9.1

Ein Spieler kann remis anbieten, nachdem er einen Zug auf dem Brett ausgeführt hat. Er muß dies tun, bevor er seine Uhr betätigt. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, verstößt aber gegen Artikel 12.5. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis es der Gegner angenommen hat, mündlich abgelehnt hat, durch Ausführung eines Zuges abgelehnt hat, oder die Partie auf andere Weise beendet worden ist. Das Remisangebot muß von jedem Spieler mit dem Symbol "(=)" auf dem Partieformular notiert werden.

9.2

Die Partie ist remis auf Verlangen des Spielers, der zu dem Zeitpunkt am Zuge ist, in dem dieselbe Stellung zum dritten (nicht notwendigerweise aufeinanderfolgenden) Mal

- a) unmittelbar 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.

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 sich das Recht, en passant zu schlagen, oder das Recht, zu rochieren momentan oder endgültig geändert hat.

9.3

Die Partie ist remis auf Verlangen des Spielers, der am Zuge ist,

- a) falls die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne daß ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden wäre, oder
- b) falls der Spieler einen Zug auf sein Partieformular schreibt und seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, mit dem Ergebnis, daß dann die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers gemacht worden sind, ohne daß ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden wäre.

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, zieht der Schiedsrichter dem Antragsteller die Hälfte der ihm verbleibenden Bedenkzeit, aber nicht mehr als drei Minuten, ab und fügt drei Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu. 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 Matt durch keine erdenkliche Folge von regelgemäßen Zügen, selbst bei ungeschicktestem Spiel, erreichbar ist. Damit ist die Partie sofort beendet.

Artikel 10: Beendigung von Turnierpartien durch Schnellschach (Endspurtphase)

10.1

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

10.2

Wenn der Spieler 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 zur Überzeugung kommt, der Gegner unternehme keine Anstrengungen, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder die Partie sei mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus.
- b) Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, darf der Gegner mit zwei zusätzlichen Minuten Bedenkzeit entschädigt werden, und die Partie wird im Beisein des Schiedsrichters fortgesetzt.

- c) Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausgeschoben hat, darf er die Partie auch später noch für remis erklären, selbst nachdem ein Fallblättchen gefallen ist.

10.3

Regelwidrige Züge führen nicht notwendigerweise zum Verlust. Nach Anwendung von Artikel 7.4 bestraft der Schiedsrichter

- einen ersten regelwidrigen Zug eines Spielers, indem er seinem Gegner zwei zusätzliche Minuten gibt,
- einen zweiten regelwidrigen Zug desselben Spielers, indem er seinem Gegner abermals zwei zusätzliche Minuten gibt, und
- einen dritten regelwidrigen Zug desselben Spielers, indem er die Partie für ihn als verloren erklärt.

10.4

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

Artikel 11: Spielergebnisse

Der Sieger einer Partie erzielt einen Punkt (1), der Verlierer keinen Punkt (0), und bei einem Remis erhalten beide Spieler einen halben Punkt (1/2).

Artikel 12: Das Verhalten der Spieler

Von den Spielern werden beste Umgangsformen erwartet.

12.2

Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, sich irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zunutze zu machen oder auf einem anderen Schachbrett zu analysieren.

Das Partieformular dient ausschließlich zur Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag in Zusammenhang stehenden Dinge.

12.3

Während des Spielverlaufs ist im Spielbereich keinerlei Analysieren gestattet, weder durch Spieler noch durch Zuschauer. 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 die Turniersäle, 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 belästigen; dazu gehört auch das dauernde Anbieten von remis.

12.6

Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 12.2 bis 12.5 wird gemäß Artikel 13.4 bestraft.

12.7

Die Partie ist verloren für einen Spieler, der sich beharrlich weigert, die Schachregeln zu befolgen. Der Schiedsrichter entscheidet über das Ergebnis des Gegners.

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 (siehe Vorwort)

13.1

Der Schiedsrichter achtet auf striktes Einhalten der Schachregeln.

13.2

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

13.3

Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt von ihm getroffene Entscheidungen durch und verhängt zum angebrachten Zeitpunkt Strafen über Spieler.

13.4

Dem Schiedsrichter stehen u.a. folgende Bestrafungsmöglichkeiten zur Verfügung:

- a) eine Verwarnung,
- b) das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
- c) das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
- d) der Verlust der Partie,
- e) der Ausschluß vom Turnier.

13.5

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

13.6

Der Schiedsrichter darf nicht dadurch in eine Partie eingreifen, daß er die Zahl der gespielten Züge bekannt gibt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 im Zeitpunkt, da mindestens einer der Spieler seine gesamte Bedenkzeit verbraucht hat. Der Schiedsrichter unterläßt es, einem Spieler mitzuteilen, daß sein Gegner gezogen hat oder daß er vergessen hat, seine Uhr zu drücken.

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 fehlbaren Personen aus dem Spielbereich weisen.

Artikel 14: Die FIDE

14.1

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

ANHANG

A. Hängepartien (abgebrochene Partien)

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 der 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.

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 vor Partieabbruch gemacht worden ist.
- g) Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.

3.

Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag 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 der Gegner es gemäß Artikel 9.1 angenommen oder abgelehnt hat.

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.

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.

7.

Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, der auf den Abgabezug 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 Aufzeichnung seines Abgabezuges

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

9.

Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren:

- a) Falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muß, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabezug auf dem Brett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt.
- b) Falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muß, nicht anwesend ist, wird seine Uhr in Gang gesetzt. Bei seinem Eintreffen darf er seine Uhr anhalten und den Schiedsrichter rufen. Dann wird der Umschlag geöffnet und der Abgabezug auf dem Brett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt.
- c) Falls der Spieler, der den Zug abgegeben hatte, nicht anwesend ist, hat sein Gegner das Recht, seinen Antwortzug, statt ihn auf normale Weise auszuführen, auf seinem Partieformular aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschließen, seine Uhr anzuhalten und die seines Gegners in Gang zu setzen. In diesem Fall wird der Umschlag dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen des Gegners geöffnet.

10.

Ein Spieler verliert die Partie, wenn er mehr als eine Stunde nach dem plangemäßen Beginn der Spielzeit am Brett erscheint. Ist jedoch der abwesende Spieler derjenige, der den Zug abgab, wird die Partie anders entschieden, falls:

- a) der abwesende Spieler die Partie dadurch gewonnen hat, daß der Abgabezug matt setzt, oder

- b) der abwesende Spieler dadurch ein Remis verursacht hat, daß der Abgabezug patt setzt oder eine der Stellungen, die in Artikel 9.6 beschrieben sind, herbeiführt, oder
- c) der am Schachbrett anwesende Spieler die Partie gemäß Artikel 6.9 verloren hat.

11.

- a) Wenn der Umschlag mit dem Abgabezug abhanden gekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden waren, fortgesetzt. Kann die von jedem Spieler verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, werden die Uhren vom Schiedsrichter eingestellt. Der Spieler führt den "Abgabezug" aus.
- b) Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit festzulegen, ist die Partie ungültig, und es muß eine neue Partie gespielt werden.

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 für zu schwerwiegend.

13.

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

B. Schnellschach

1.

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

2.

Es gelten die FIDE-Schachregeln, ausgenommen dort, wo sie durch die folgenden Regeln außerkraftgesetzt werden.

3.

Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.

4.

Sobald jeder Spieler zumindest drei Züge gemacht hat, kann eine falsche Stellung von Figuren, Brett oder Uhrzeiger nicht mehr beanstandet werden.

5.

Der Schiedsrichter fällt eine Entscheidung gemäß der Artikel 4 oder 10 nur auf Ersuchen durch einen oder beide Spieler.

6.

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

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.

8.

Falls beide Fallblättchen gefallen sind, ist die Partie remis.

C. Blitzschach

1.

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

2.

Es gelten die Schnellschachregeln gemäß Anhang B, ausgenommen dort, wo sie durch die folgenden Regeln außer Kraft gesetzt werden.

3.

Ein regelwidriger Zug ist beendet, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt worden ist. Daraufhin, vor Ausführung seines eigenen Zuges, ist der Gegner berechtigt, den Gewinn zu beanspruchen. Hat der Gegner seinen eigenen Zug erst einmal ausgeführt, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtet werden.

4.

Um zu gewinnen, muß ein Spieler das Potential zum Mattsetzen haben. Dies wird definiert als hinreichendes Material, um mit regelgemäßen Zügen, gegebenenfalls mit Hilfe des Gegners, schließlich eine Stellung erreichen zu können, in welcher der Gegner am Zuge ist und nicht verhindern kann, daß er im nächsten Zug matt gesetzt werden kann. Somit sind König und zwei Springer gegen König unzureichend, aber Turm gegen Springer ist ausreichend.

5.

Artikel 10.2 ist nicht in Kraft.

D. Beendigung von Turnierpartien durch Schnellschach (Endspurtphase) ohne Anwesenheit eines Schiedsrichters

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

E. Algebraische Notation

1.

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

2.

Jeder Spieler hat das Recht, den Anfangsbuchstaben des Figurennamens, der in seiner Landessprache üblich ist, zu verwenden.

Beispiele:

K = König, D = Dame, T = Turm, L = Läufer, S = Springer.

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

3.

Bauern werden nicht mit ihrem Anfangsbuchstaben angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen.

Beispiele: e4, d4, a5.

4.

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

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.

6.

Jedes Feld wird angegeben mit

- a) dem Buchstaben der Linie und
- b) der Zahl der Reihe.

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.

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: dx e5, gx f3, ax b5.

Im Falle eines Schlagens en Passant wird als Ankunftsfield das Feld genommen, auf welchem der schlagende Bauer am Ende steht, und "e.p." wird der Aufzeichnung angefügt.

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 dem Ankunftsfield.

2.

Falls beide Figuren auf der selben Linie stehen, mit

- a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens,
- b) der Herkunftsreihe und 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.

10.

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

11.

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

Beispiele: d8D, f8S, b1L, g1T.

12.

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

(=)

Remisangebot

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.

F. Wettkämpfe mit sehbehinderten Teilnehmern

Die Veranstalter haben das Recht, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen.

In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten 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 erhaben
- c) eine Sicherungsöffnung in jedem Feld
- d) jede Figur hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen paßt
- e) Figuren im Stauntonformat, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet

Die folgenden Regeln sollen gelten:

1.

Die Züge müssen deutlich angesagt werden, vom Gegner wiederholt und von ihm auf einem 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-Cesar D-David

E-Eva F-Felix G-Gustav H-Hector

Die Reihen von Weiß nach Schwarz werden mit den deutschen Nummern bezeichnet:

1-eins 2-zwei 3-drei 4-vier

5-fünf 6-sechs 7-sieben 8-acht

Die Rochade wird mit "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 Sicherungsöffnung genommen wurde.

3.

Ein Zug gilt als ausgeführt wenn:

- a) bei einem Schlagen, die geschlagene Figur vom Brett des am Zuge befindlichen Spielers genommen wurde,
- b) eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde,
- c) der Zug angesagt wurde.

Nur 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 sollte verfügbar sein. Sie sollte die folgenden Einrichtungen haben:

- a) Ein Zifferblatt mit verstärkten Zeigern, alle fünf Minutenteilungen mit einem erhabenen Punkt bezeichnet und alle fünfzehn Minutenteilungen mit zwei Punkten.
- 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 Versprechen 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 Benützung 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 Zug zurückgenommen, wo beide Mitschriften übereinstimmen. Der Schiedsrichter berichtigt die Stellung der Uhren entsprechend.

9.

Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Helfer unterstützen lassen, der folgende Pflichten hat:

- a) die jeweiligen Züge auf dem Brett des Gegners auszuführen,
- b) die Züge beider Spieler anzusagen,
- 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 reklamieren und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler zu informieren,
- f) die Formalien bei einem Spielabbruch vorzunehmen.

10.

Wenn der sehbehinderte Spieler keinen Helfer nutzt, kann der sehende Spieler einen Helfer benutzen, der die Aufgaben unter Punkt 9.a und b übernimmt.