

FIDE-Regeln

Modul für Ausbildung von Schiedsrichtern (NA)



Struktur der FIDE-Regeln («Laws of Chess» E.01)

- * Grundspielregeln («Basic Rules of Play»)
 - ★ Artikel 1–5: Ziele, Grundposition, Gangart der Figuren, Ende der Partie
- * Turnierschachregeln («Competition Rules»)
 - ★ Artikel 6–12: Uhr, Regelverstöße, Aufzeichnung, Verhalten, Schiedsrichter
- * Anhänge
 - ★ Schnellschach, Blitzschach, Notation, Regeln für das Spielen mit sehbehinderten Spielern
- * Richtlinien
 - ★ Hängepartien, Chess960, Endspurtregeln

Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels

- * Schachpartie ist grundsätzlich ein Spiel zwischen zwei Spielern
- * Spieler ist am Zug, sobald der Gegner seinen Zug ausgeführt hat
- * Ziel: Mattsetzen des gegnerischen Königs



Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren

- * Definitionen
 - ★ Schachbrett
 - ★ Figuren
- * Grundstellung



Artikel 3: Die Gangart der Figuren

- * Regelgemässer Zug
- * Regelwidriger Zug
- * Regelwidrige Stellung

Artikel 4: Die Ausführung der Züge

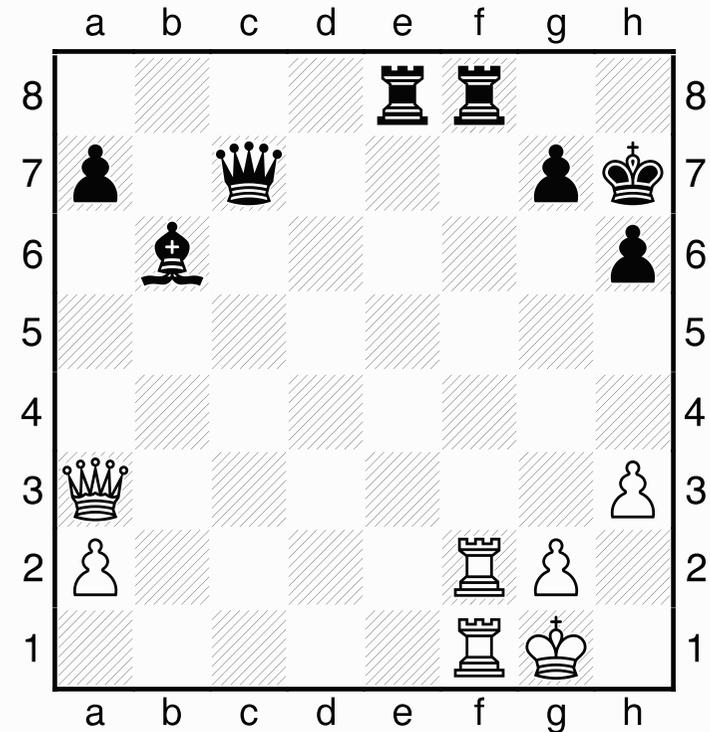
- * Zurechtrücken von Figuren nur durch am Zug befindlichen Spieler und vorheriger Ankündigung
- * Jede andere Berührung einer Figur gilt als absichtlich, ausser es handelt sich um ein offensichtliches Versehen
- * Kein Zwang zu regelwidrigen Zügen
- * Ausführung der Züge nur mit einer Hand
- * Bauernumwandlung
- * Losgelassene Figur darf nicht auf anderes Feld gezogen werden
- * Reklamationsrecht erlöscht, sobald eigene Figur berührt wurde

Artikel 4.3 – Beispiel

Berührt-Geführt

* Wie würden Sie entscheiden?

- ★ Weiss berührt Tf2
- ★ Weiss berührt Tf8
- ★ Weiss berührt Te8
- ★ Weiss berührt Da3

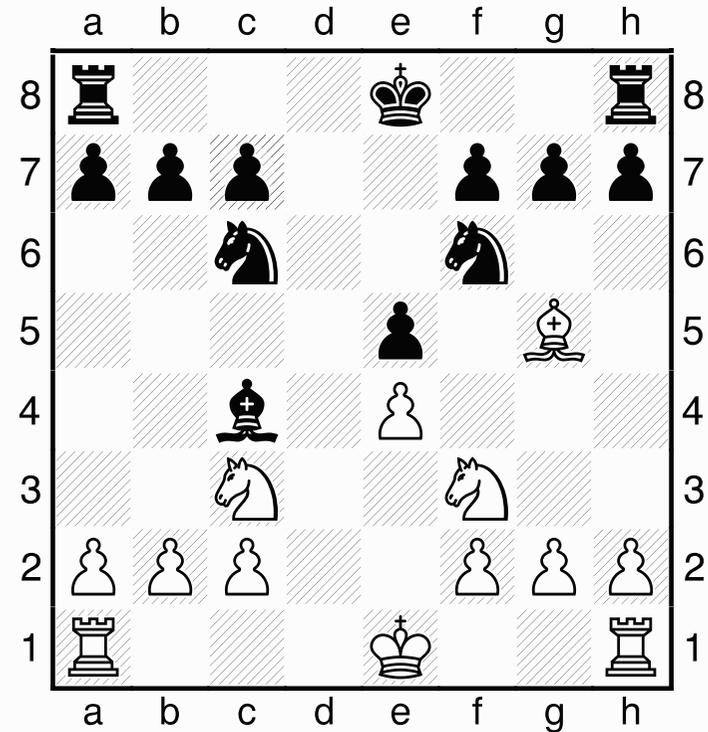


Artikel 4.4 – Beispiel

Berührt-Geführt / Rochade

* Wie würden Sie entscheiden?

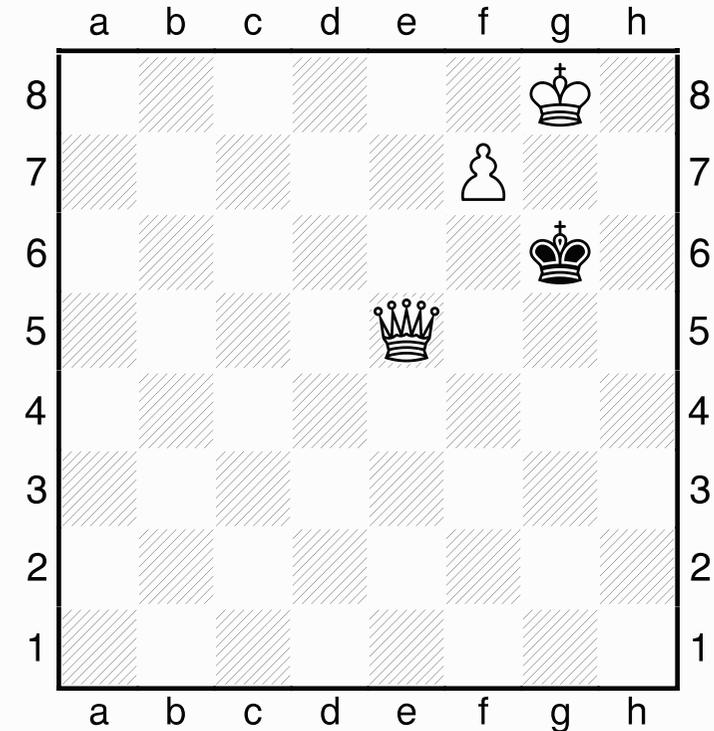
- ★ Weiss berührt Ke1
- ★ Weiss berührt Th1
- ★ Weiss berührt gleichzeitig Ke1 und Th1



Artikel 4.4 / 4.6 – Beispiel

Bauernumwandlung

- * Wie würden Sie entscheiden?
 - ★ Weiss spielt f8, ersetzt Bauern mit Dame, wechselt gegen Turm und drückt die Uhr
 - ★ Weiss spielt f8 und drückt die Uhr
 - ★ Weiss spielt f8, hält die Uhr an, ruft den Schiedsrichter und bittet um einen Turm



Artikel 5: Die Beendigung der Partie

* Gewinn

- ★ Matt oder Aufgabe

* Remis

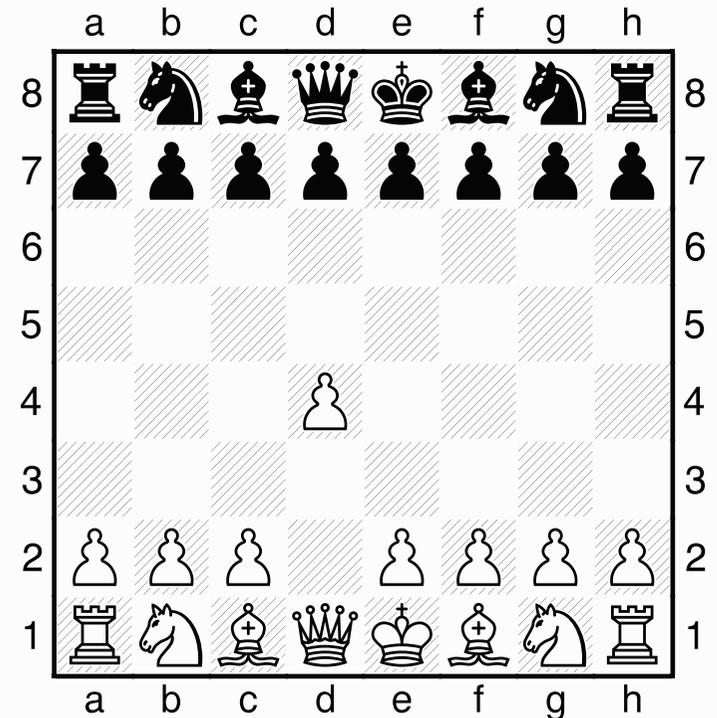
- ★ Übereinkunft während der Partie
- ★ Patt
- ★ Tote Stellung bzw. fehlendes Material zum Mattsetzen

* Unmittelbar vorangegangener Zug muss regelkonform sein

* Partie ist sofort beendet (keine Reklamationsrechte danach)

Artikel 5 – Beispiel

- * Nach dem 1. Zug von Weiss bietet dieser seinem Gegner Remis an, welches von Schwarz angenommen wird
- * Beide Spieler unterzeichnen das Partieformular und melden das Ergebnis beim Schiedsrichter
- * Wie hat dieser zu reagieren?

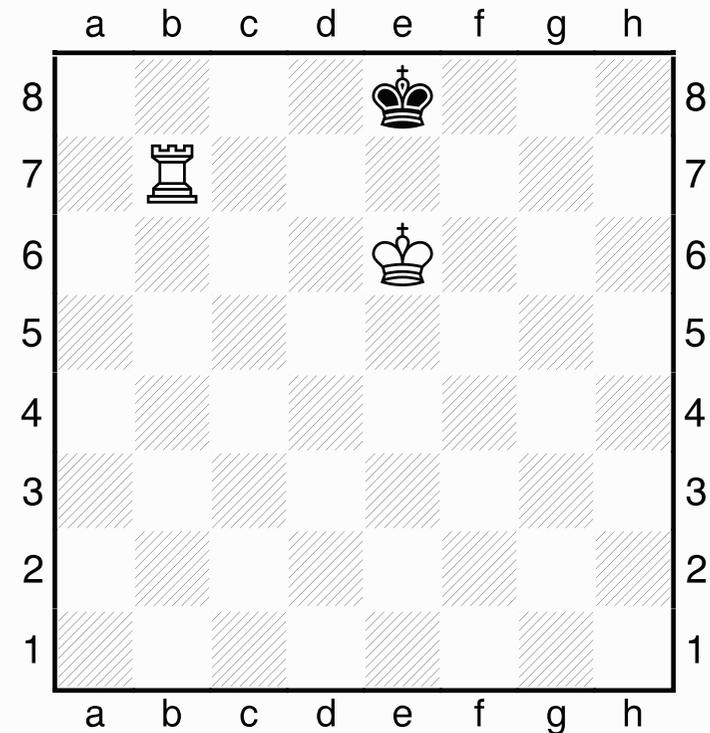


Artikel 5 – Beispiel

Partieende

* Wie würden Sie entscheiden?

- ★ Weiss spielt Tb8# und sein Blättchen fällt
- ★ Weiss berührt seinen Turm und sein Blättchen fällt

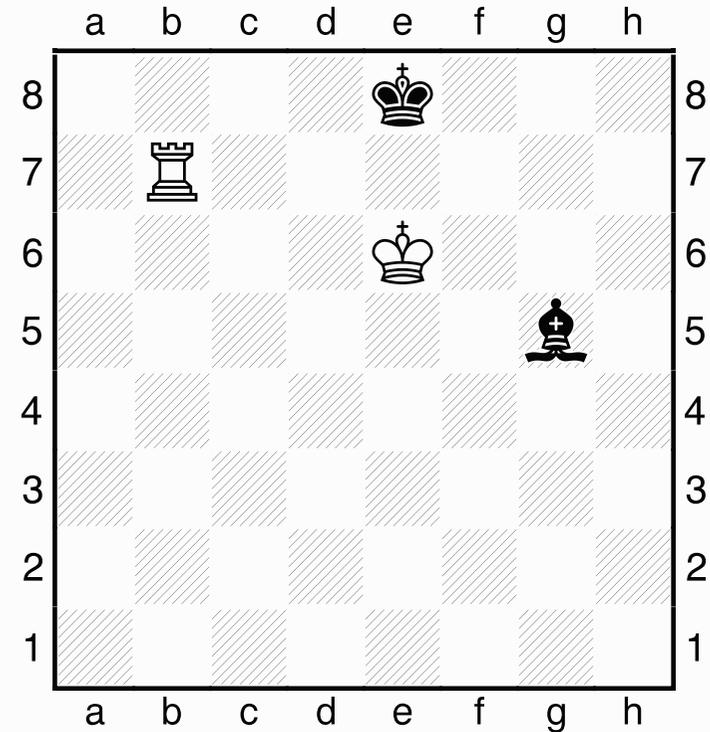


Artikel 5 – Beispiel

Partieende

* Wie würden Sie entscheiden?

- ★ Weiss spielt Tb8+ und sein Blättchen fällt
- ★ Weiss berührt seinen Turm und sein Blättchen fällt



Artikel 6: Die Schachuhr

- * Bedienung der Uhr mit selber Hand mit der gezogen wurde
- * Wartezeit: standardmässig 0
- * Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zurecht darauf hingewiesen hat
- * Verantwortlich für die Einstellung der Uhren ist der Schiedsrichter
- * Hilfe vom Schiedsrichter: Uhren anhalten
- * Nach Drücken der Uhr gilt ein Zug als endgültig abgeschlossen
- * Hingegen gilt ein Zug nach Loslassen der Figur als ausgeführt

Artikel 6 – Beispiel

- * Drei Stunden nach Partiebeginn fällt Ihnen auf, dass die Digitaluhr nicht mehr läuft. Weiss verbrauchte bis dahin 20 Minuten, Schwarz 40 Minuten.
 - ★ Welche Optionen haben Sie?
 - ★ Wie entscheiden Sie?
 - ★ Wie würden Sie handeln, wenn es eine Analoguhr wäre?
 - ★ Wie kann man solche Probleme verhindern oder minimieren?

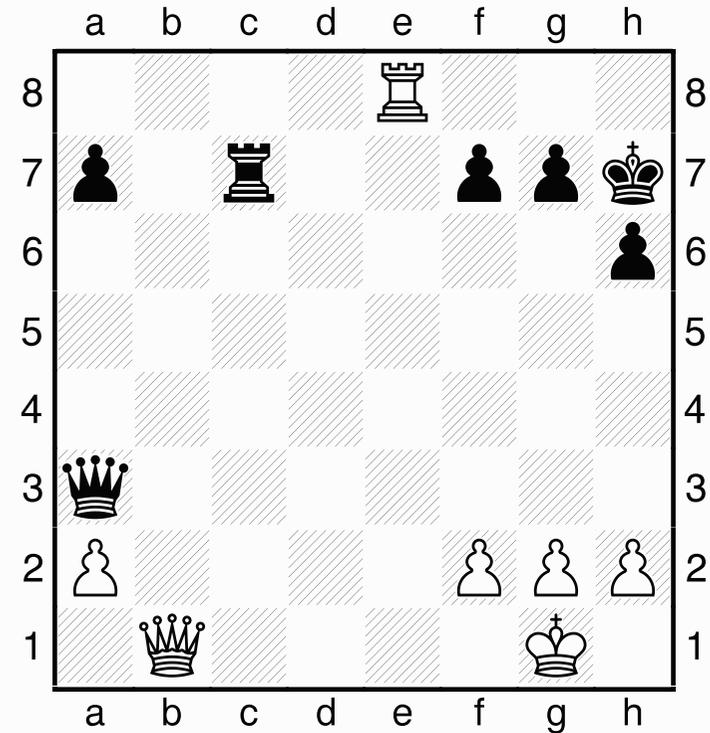
Artikel 7: Regelverstöße

- * Schiedsrichter stellt die Zeiten nach bestem Wissen und Gewissen ein, falls die Partie auf frühere Stellung zurückgestellt werden muss
- * Unterschiedliche Regelverstöße werden kumuliert
- * Regelwidrige Züge
 - ★ Erstes Mal: Zwei Minuten Zeitgutschrift für den Gegner
 - ★ Zweites Mal: Partieverlust

Artikel 7 – Beispiel

* Schwarz zieht Tc1+

★ Wie würden Sie entscheiden?



Artikel 7 – Beispiel

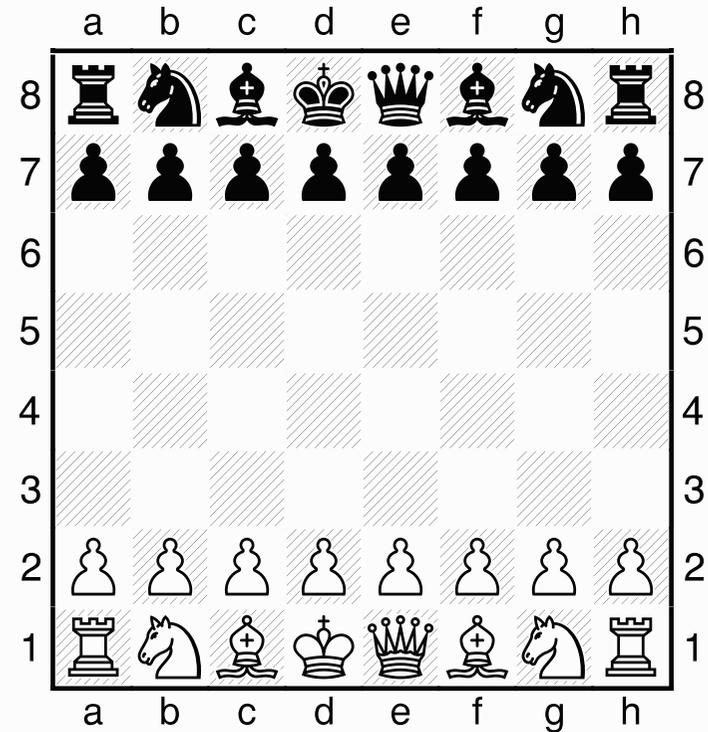
Anfangsstellung

* Wie würden Sie entscheiden?

★ Nach 8 Zügen, Rapidpartie

★ Nach 12 Zügen, Blitzpartie

★ Nach 18 Zügen, Normalpartie



Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

- * Kein Aufschreiben der Züge im Voraus
 - ★ Ausser bei Remis-Reklamation (Stellungswiederholung, 50-Züge-Regel)
- * Notationspflicht ausser bei Zeitnot
 - ★ Bei min. 30 Sekunden Zeitinkrement pro Zug besteht nie Zeitnot
- * Die Partieformulare gehören dem Turnierveranstalter

Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

- * Turnierreglement darf bestimmen, dass Spieler vor einer bestimmten Anzahl von Zügen kein Remis vereinbaren dürfen
- * Remisangebot wird mit (=) auf dem Partieformular vermerkt
- * Dreifache Stellungswiederholung:
 - ★ Spieler am Zug notiert seinen Zug, der die Stellungswiederholung herbeiführt und hält die Uhr an
 - ★ Schiedsrichter herbeiholen → Absicht erklären
- * Remis-Reklamation ist gleichzeitig Angebot an den Gegner
- * Remis-Vereinbarung beendet Partie sofort

Artikel 9 – Beispiel

* Schwarz zog 38...Ke8-e7

* Es folgt:

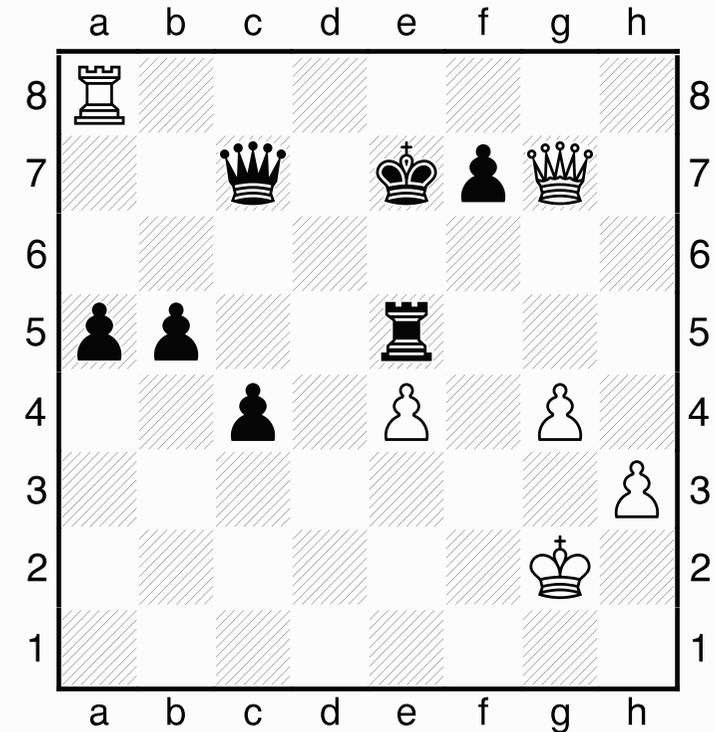
★ 39.Df8+ Kf6

★ 40.Dh6+ Ke7

★ 41.Df8+ Kf6

★ 42.Dh6+

* Schwarz notiert 42...Ke7, hält die Uhr an und reklamiert Remis wegen dreifacher Stellungswiederholung



Schacholympiade 2022: Gundavaa, B. – Tari, A. ½ : ½

Artikel 10: Punkte

- * Die Gesamtzahl der Punkte pro Partie darf 1 nicht überschreiten
- * Die Punkte, die einem einzelnen Spieler vergeben werden, müssen auch unter normalen Umständen erzielbar sein (z.B. $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ ist nicht erlaubt)
- * Weitere Punktesysteme, z.B. 3 Punkte für Sieg, 1 Punkt für Unentschieden

Artikel 11: Das Verhalten der Spieler

- * Verhalten sich fair und respektvoll gegenüber anderen Spielern, Schiedsrichtern, Helfern und Zuschauern
- * Am Zug nur Aufenthalt im Spielbereich
- * Turnierareal darf nur mit Einverständnis des Schiedsrichters verlassen werden
 - ★ Spielbereich, WC, Ruheraum, Café, Raucherzone, ...
- * Freies und unabhängiges Spiel
 - ★ Keine Notizen, Informationsquellen, Ratschläge, Analysen
 - ★ Tragen keine elektronischen Geräte am Körper
 - ★ Kein Eingreifen in andere Partien

Artikel 11: Das Verhalten der Spieler

- * Spieler wird nach Partieende zum Zuschauer
 - ★ Verhalten sich fair, ruhig und respektvoll, unterlassen jegliche Störungen
 - ★ Keine Kontaktaufnahme mit Spielern während der Partien
 - ★ Kein Benutzen von Smartphones im Spielbereich, striktes Verbot des Benutzens von Schachprogrammen im Spielbereich
 - ★ Wenn möglich, kein Eindringen in den Spielbereich, sondern Aufenthalt in separatem Zuschauerbereich
 - ★ Kein Eingreifen in die Partien
 - + Dürfen den Schiedsrichter über Unregelmässigkeiten informieren

Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters

- * Faires Spiel
- * Gute Spielbedingungen
- * Einsatz von Assistenten
- * Strafen

FIDE-Regeln – Anhang A (Schnellschach)

- * Gesamte Partie mehr als 10 und weniger 60 Minuten
 - ★ Bei Inkrement Gesamtzeit bei 60. Zug
- * Turnierreglement bestimmt, ob Turnierschachregeln gelten
 - ★ Schiedsrichter/Assistent je 3 Bretter, der Partien notiert
 - ★ 10-Züge-Regel, regelwidrige Züge, Zeitkontrolle
- * Regelwidriger Zug: Eine Minute Zeitstrafe (neu seit 2023)

FIDE-Regeln – Anhang B (Blitzschach)

- * Gesamte Partie innerhalb von 10 Minuten oder weniger
 - ★ Bei Inkrement Gesamtzeit bei 60. Zug
- * Turnierreglement bestimmt, ob Turnierschachregeln gelten
 - ★ Ein Schiedsrichter/Assistent pro Brett, der Partie notiert
 - ★ 10-Züge-Regel, regelwidrige Züge, Zeitkontrolle
- * Regelwidriger Zug: Eine Minute Zeitstrafe

FIDE-Regeln – Anhang C (algebraische Notation)

* Musterpartie:

★ 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5 Se4 5.Dxd4 d5 6.exd6 e.p. Sxd6 7.Lg5
Sc6 8.De3 + Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kb1 (=)

oder:

★ 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ed4 4.e5 Se4 5.Dd4 d5 6.ed6 Sd6 7.Lg5 Sc6 8.De3 +
Le7 9.Sbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Kb1 (=)

oder:

★ 1.e2e4 e7e5 2.Sg1f3 Sg8f6 3.d2d4 e5xd4 4.e4e5 Sf6e4 5.Dd1xd4 d7d5
6.e5xd6 e.p. Se4xd6 7.Lc1g5 Sb8c6 8.Dd4e3 + Lf8e7 9.Sb1d2 0-0 10.0-0-0
Tf8e8 11.Kc1b1 (=)

FIDE-Regeln – Anhang D (sehbehinderte Spieler)

- * Die Veranstalter haben das Recht, nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen
 - ★ Sehbehinderter Spieler
 - † speziell gefertigtes Schachbrett
 - † Spezialuhr
 - ★ Anforderung an Figuren
 - ★ Regeln für Ansagen der Züge
 - ★ Wann gilt Zug als ausgeführt?
 - ★ Unterstützung durch Assistenten

FIDE-Regeln – Richtlinien I (Hängepartien)

- * Abbruch der Partie nach Ablauf der Spielzeit
 - ★ Umschlag mit administrativen Angaben ausfüllen
 - ★ Notation der Abbruch-Stellung und Zeitinformationen
 - ★ Geheimen Abgabebezug auf Partieformular notieren, Uhr anhalten
 - ★ Originale der Formulare ins Couvert stecken und verschliessen
- * Wiederaufnahme der Partie zu vereinbarten Bedingungen
 - ★ Aufbau der Abbruch-Stellung
 - ★ Öffnung des Umschlags, Verteilung der Partieformulare
 - ★ Ausführung des Zugs auf dem Brett, Betätigung der Uhr

FIDE-Regeln – Richtlinien I (Hängepartien)

* Besonderheiten bei der Zugabgabe

- ★ Remisangebot bei Zugabgabe bleibt bestehen
- ★ Resultatvereinbarung bis Wiederaufnahme möglich
- ★ Uneindeutiger, unklarer oder illegaler Abgabezug führt zu Partieverlust

* Abwesenheiten der Teilnehmer bei Wiederaufnahme

- ★ Uhr wird in Gang gesetzt, auch wenn Spieler nicht anwesend sind
- ★ Besondere Gepflogenheiten, wenn nur ein Spieler anwesend ist
 - † Öffnung des Umschlags, Ausführung, geheime Notation der Antwort, Uhr bedienen
 - † Wartezeit gemäss Reglement, Partieverlust ausser Abgabezug beendet Partie sofort

FIDE-Regeln – Richtlinien II (Chess960-Regeln)

* Zufällige Anfangsstellung

- ★ Bauern auf 2. und 7. Reihe
- ★ König zwischen Türmen
- ★ Ungleichfarbige Läufer

* Rochade

- ★ Ergänzungen erforderlich
- ★ Gleiche Zielfelder für König und Turm wie im normalen Schach
- ★ Klarstellungen und Hinweise

FIDE-Regeln – Richtlinien III (Endspurt)

* Endspurtphase

- ★ Nur bei Schnellschach und Turnierschach ohne Zeitinkrement
- ★ Nicht bei Blitzschach

* Anwendung der Richtlinien nur wenn im Voraus bekanntgegeben

* Artikel III.3: Beide Fallblättchen gefallen

* Anträge bei weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit

- ★ Artikel III.4: Inkrement von 5 Sekunden pro Zug
- ★ Artikel III.5: Schiedsrichterentscheidung