

# 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

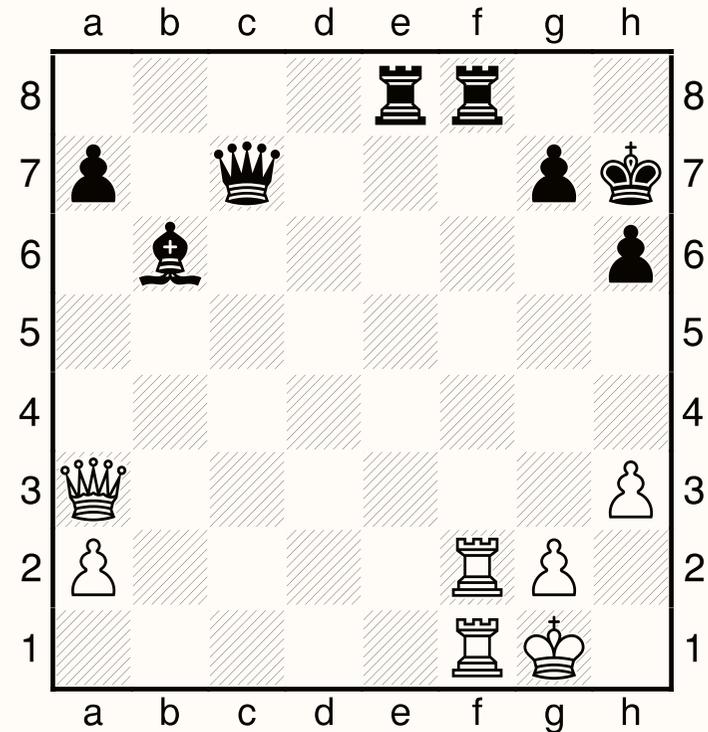


# Artikel 4.3 – Beispiel

## Berührt-Geführt

\* Wie würden Sie entscheiden?

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

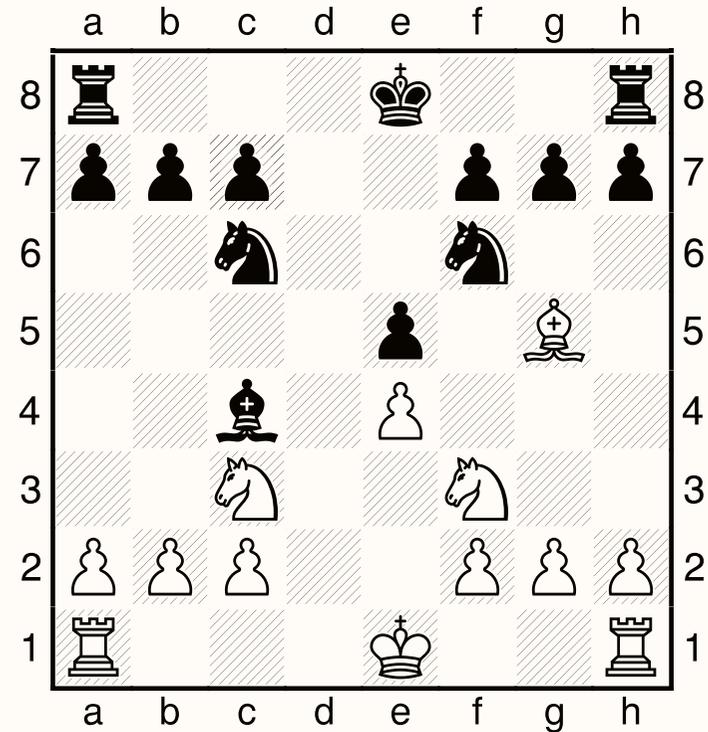


# Artikel 4.4 – Beispiel

## Berührt-Geführt / Rochade

\* Wie würden Sie entscheiden?

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

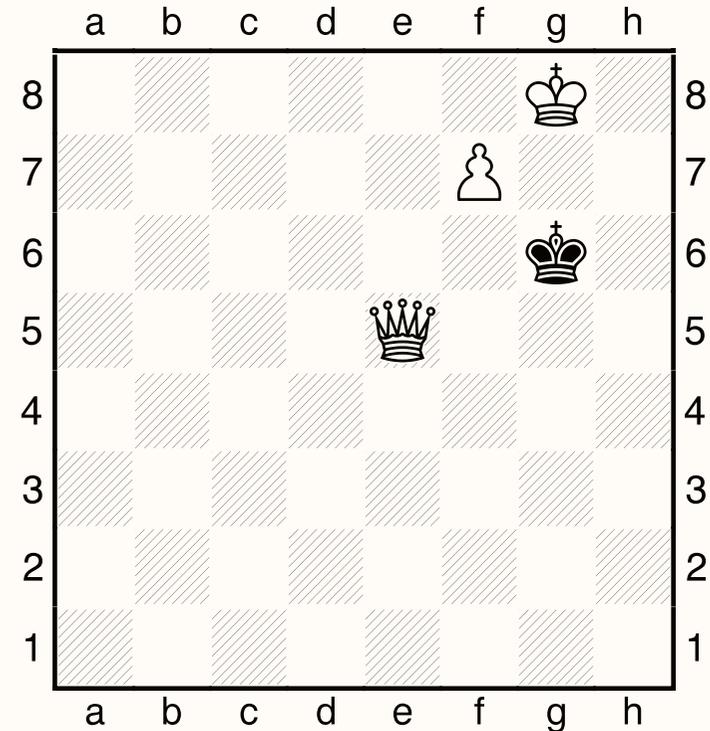


# Artikel 4.4 / 4.6 – Beispiel

## 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

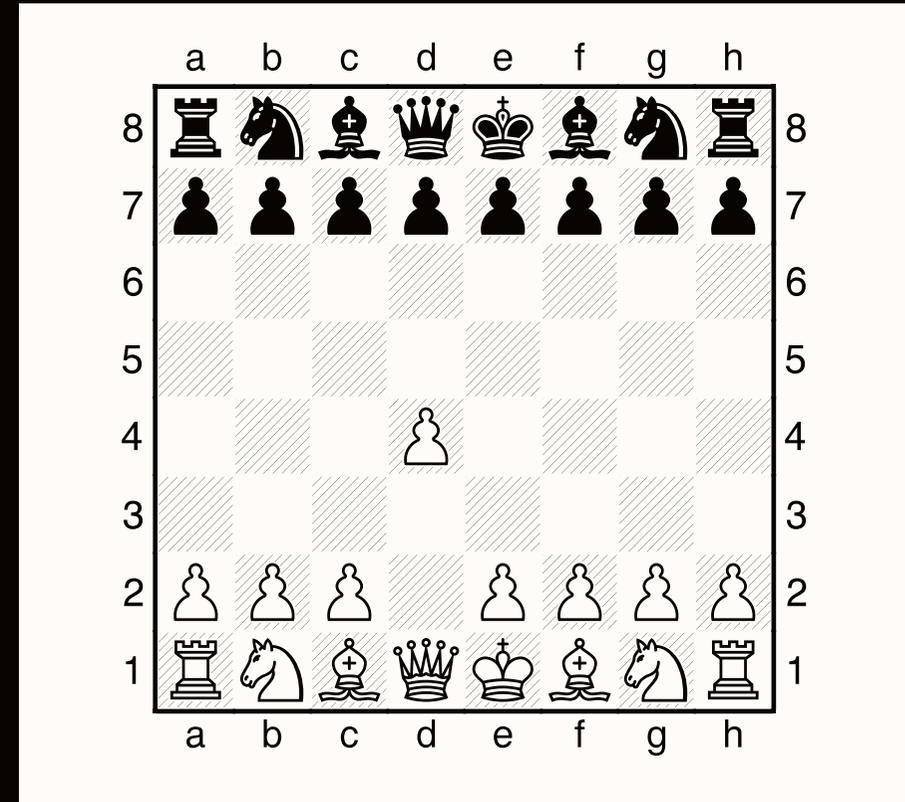
\* Unmittelbar vorangegangener Zug muss regelkonform sein

\* 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?

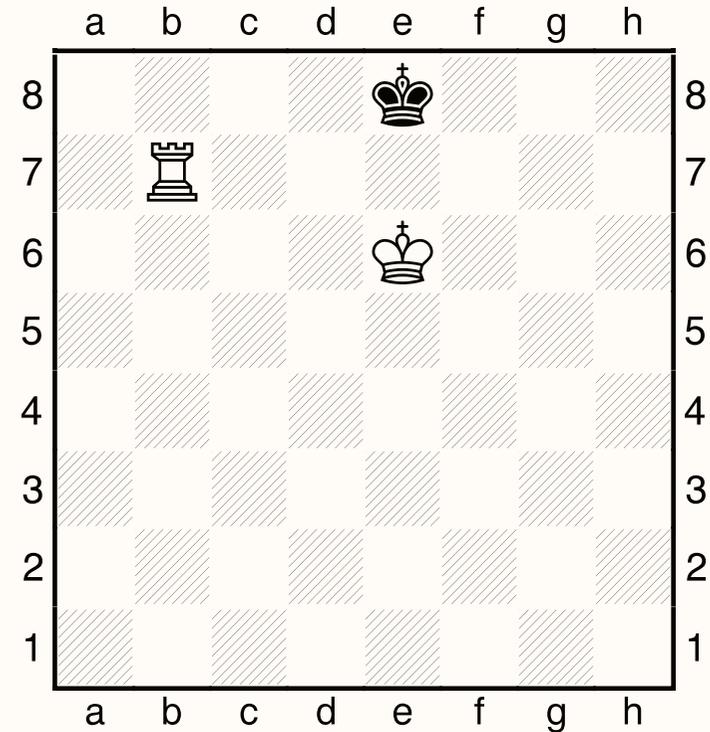


# Artikel 5 – Beispiel

## Partieende

\* Wie würden Sie entscheiden?

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

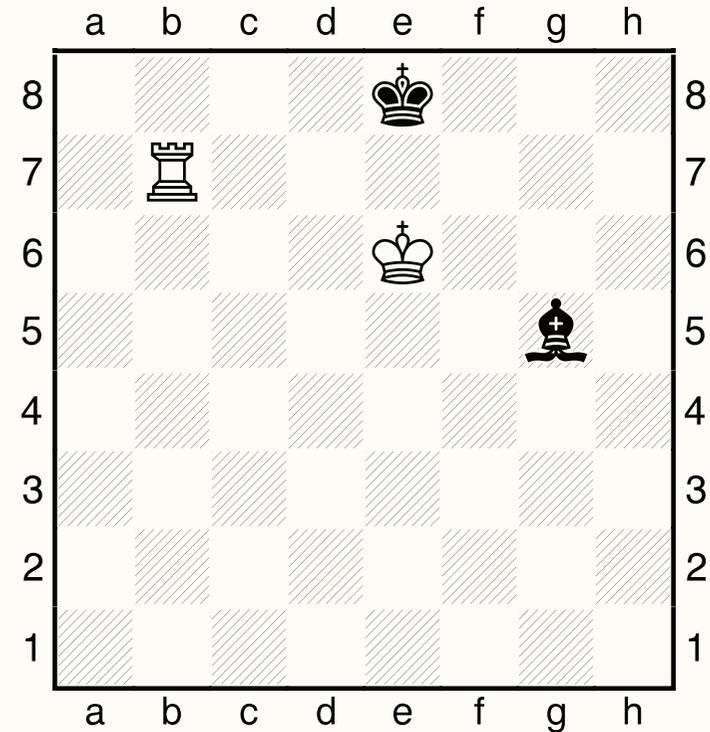


# Artikel 5 – Beispiel

## 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

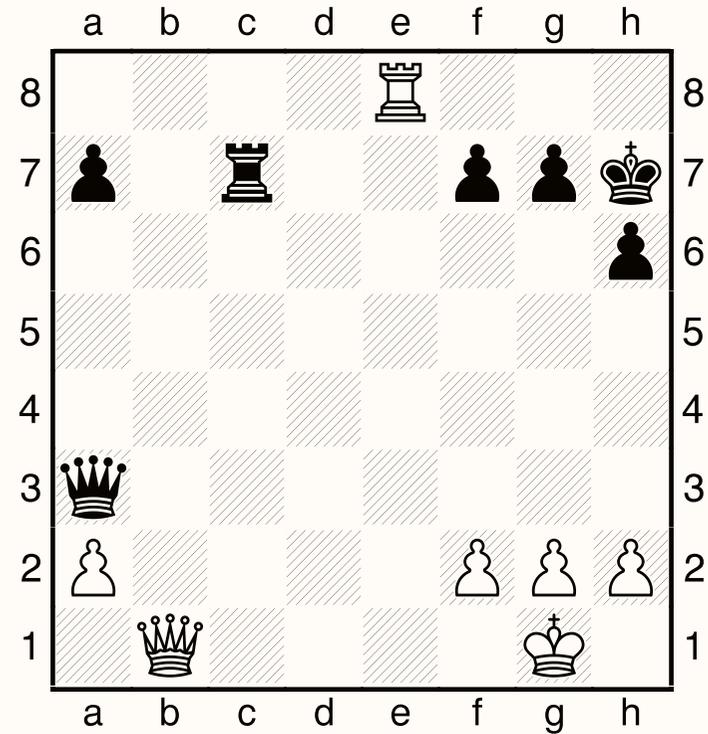
- \* Schiedsrichter stellt die Zeiten nach bestem Wissen und Gewissen ein, falls die Partie auf frühere Stellung zurückgestellt werden muss
- \* Unterschiedliche Regelverstöße werden kumuliert
- \* Regelwidrige Züge
  - ★ Erstes Mal: Zwei Minuten Zeitgutschrift für den Gegner
  - ★ Zweites Mal: Partieverlust



# Artikel 7 – Beispiel

\* Schwarz zieht Tc1+

★ Wie würden Sie entscheiden?



# Artikel 7 – Beispiel

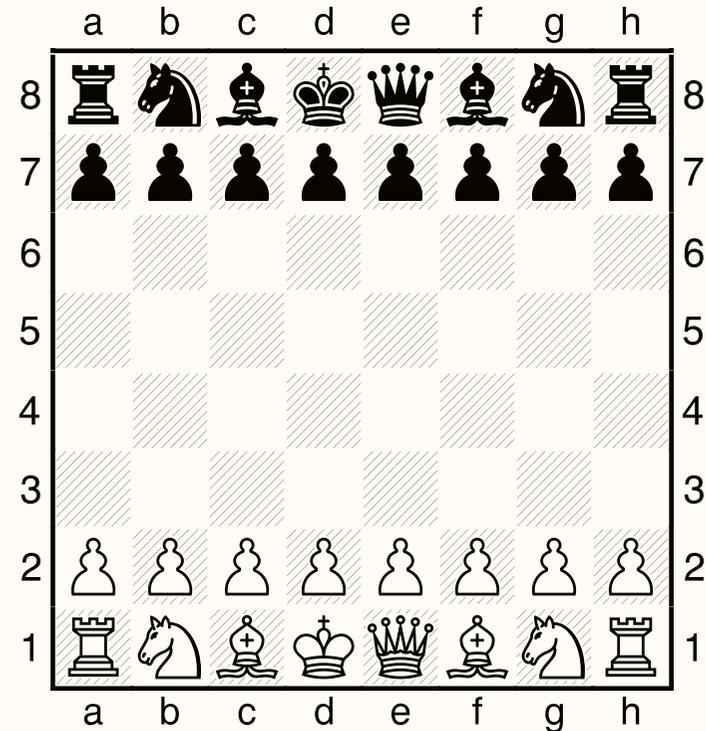
## Anfangsstellung

\* 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:

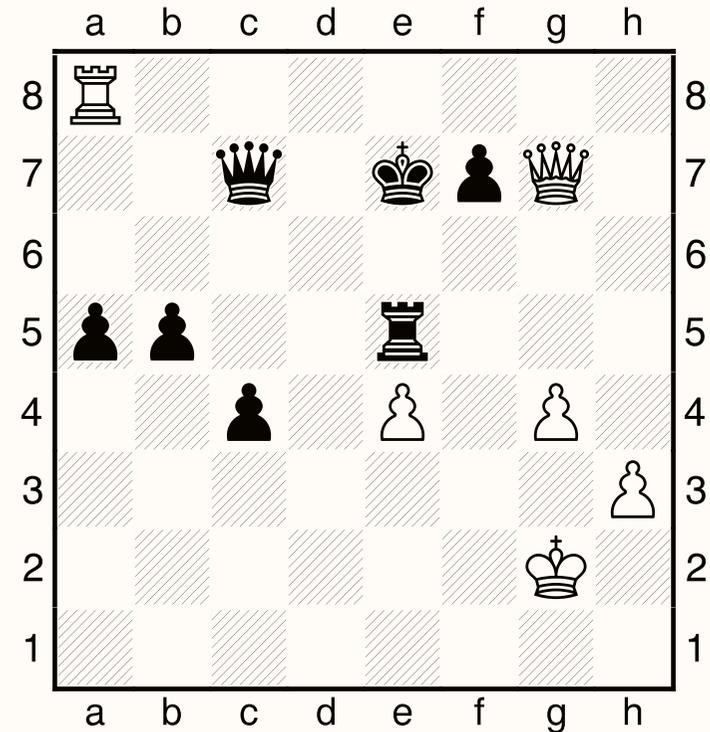
★ 39.Df8+ Kf6

★ 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

