

Überblick zu den FIDE-Regeln

(Stand Jan 2023)



Ausführung von Zügen (1)



- Die Züge müssen mit einer Hand ausgeführt werden, einschl. Drücken der Uhr
- Die Rochade gilt als Königszug, d.h. es wird zuerst der König und dann der Turm auf das jeweilige Zielfeld gesetzt.
- Ein Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden. Die Wahl der Figur ist endgültig sobald diese das Umwandlungsfeld berührt hat. Das Ziehen des Bauern auf das Umwandlungsfeld und Drücken der Uhr ohne Bauernumwandlung ist regelwidrig und muss entsprechend bestraft werden. Der Bauer wird dann durch eine Dame ersetzt.
- Das Zurechtrücken von Figuren ist nur dem am Zug befindlichen Spieler (wenn seine Uhr läuft) und nur nach vorheriger Ankündigung erlaubt.

Ausführung von Zügen (2)



- Es gilt „berührt = geführt“. Der Zug ist ausgeführt, wenn die gezogene Figur losgelassen wurde. Er ist abgeschlossen, sobald die Uhr gedrückt wurde. Werden mehrere Figuren berührt, muss in der Reihenfolge der Berührung der erste mögliche Zug ausgeführt werden. Wird auch eine gegnerische Figur berührt, so muss sie nur dann geschlagen werden, wenn dies mit der zuvor zuerst berührten eigenen Figur möglich ist. Wird zuerst eine gegnerische Figur berührt, muss sie nach Möglichkeit (ggf. mit der zuerst berührten eigenen Figur) geschlagen werden.
- Reklamationen zur Ausführung von Zügen (beidhändiges Ausführen, berührt-geführt einschl. Zurechtrücken ohne Vorankündigung) sind nur möglich, solange der Reklamierende unmittelbar nach dem Verstoß am Zug ist und noch keine Figur berührt hat. Der Gegner muss seinen Zug abgeschlossen haben. Bei Beobachtung solcher Regelverstöße durch den Schiedsrichter muss dieser von sich aus sofort eingreifen.



Beendigung einer Partie



- Das **Mattsetzen** und **Pattsetzen** beendet eine Partie sofort, sofern der letzte Zug regelkonform ist. Eine vorherige Überschreitung der Zeit (Blättchenfall) ist dabei unerheblich, sofern diese nicht reklamiert (bzw. vom Schiedsrichter beobachtet) wurde.
- Die **Aufgabe** beendet die Partie sofort, es sei denn, es ist eine Stellung entstanden, in der es dem Gegner mittels einer beliebigen, regelkonformen Zugfolge nicht möglich ist matt zu setzen (Pattstellung, unzureichendes Material, tote Stellung).
- Die Partie ist sofort Remis, wenn es keinem der beiden Spieler möglich ist, mittels einer beliebigen, regelkonformen Zugfolge matt zu setzen (tote Stellung, unzureichendes Material). Eine vorherige Überschreitung der Zeit (Blättchenfall) ist dabei unerheblich, sofern diese nicht reklamiert (bzw. vom Schiedsrichter beobachtet) wurde.
- Die Partie ist Remis, wenn eine gleiche Stellung mindestens fünfmal entstanden ist.
- Die Partie ist Remis, wenn mindestens 75 aufeinanderfolgende Züge ohne Ziehen eines Bauern oder Schlagen einer Figur ausgeführt wurden. Wenn der letzte Zug mattsetzt, hat dies Vorrang.

Schachuhr (1)



- Der Schiedsrichter entscheidet, wo die Schachuhr steht.
- Nach dem Ziehen einer Figur ist der Zug ausgeführt. Abgeschlossen wird er erst durch Drücken der Uhr oder einen die Partie beendenden Sachverhalt (Matt, Patt usw.).
- „Gegenziehen“, d.h. Ausführung des eigenen Zuges bevor der Gegner die Uhr gedrückt hat, ist zulässig. Dabei gelten folgende weitere Regeln:
 - Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, die Uhr nach seinem Zug zu drücken (ggf. wichtig zur Gutschrift des Inkrements), d.h. er darf zum Abschluss seines ausgeführten Zuges die Uhr drücken, obwohl er bereits wieder am Zug ist. Der Gegner kann dann seinerseits wieder die Uhr drücken, um seinen letzten Zug abzuschließen.
 - Der Zug des Gegenziehergegners ist erst abgeschlossen, wenn sein Zug die Partie beendet hat (Matt, Patt usw.), er seinen nächsten Zug ausgeführt hat oder die Uhr gedrückt hat (s.o.). Reklamationen sind nur nach abgeschlossenem Zug möglich.

Schachuhr (2)



- Bei Benutzung einer Schachuhr muss jeder Spieler eine Mindestanzahl von Zügen in einer bestimmten Zeitperiode (einschl. Inkrement) abgeschlossen haben. Dies muss im Voraus bekannt gegeben werden (z.B. in der Turnierausschreibung). Unmittelbar nach dem Fallen des Fallblättchens muss dies überprüft werden. Das Blättchen gilt als gefallen, wenn der **Schiedsrichter** oder der **Spieler** zu Recht darauf hingewiesen haben.
- Ein Blättchenfall vor Ausführung der Mindestzuganzahl entscheidet die Partie, außer wenn die Partie bereits durch einen die Partie beendenden Sachverhalt beendet war.
- Die Spieler dürfen die Schachuhr anhalten, um den Schiedsrichter zur Hilfe zu rufen. Falls der Schiedsrichter entscheidet, dass kein triftiger Grund vorlag, kann dies mit einer Zeitstrafe geahndet werden (i.d.R. 2 min Zeitgutschrift für den Gegner).

Regelverstöße (1)



- Wenn während der Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt. Bei Schnell-/Blitzschach gilt dies nur, wenn weniger als 10 Züge gespielt wurden.
- Wenn während der Partie festgestellt wird, dass das Brett nicht richtig ausgelegt ist, wird die Partie auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen und fortgesetzt.
- Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen wurde, wird die Partie nicht fortgesetzt, sondern mit der richtigen Farbverteilung neu begonnen, sofern weniger als 10 Züge gespielt sind.

Regelverstöße (2)



Als Regelwidrigkeiten gelten:

- „Unmöglicher“ (regelwidriger) Zug (einschl. Schlagen des Königs).
- Unvollständige Bauernumwandlung.
- Ziehen mit zwei Händen (außer Uhrdrücken mit falscher Hand = normaler Regelverstoß)
- Drücken der Uhr ohne Zugausführung

Diese werden nach Abschluss des Zuges mit Zeitstrafen belegt (2 min+ für den Gegner) und führen bei **zweimaliger Wiederholung** zum **Partieverlust**. Die Nichteinhaltung von „berührt-geführt“ ist kein regelwidriger Zug und muss daher nicht mit einer Strafe belegt werden.

Hinweis: Zwei Regelwidrigkeiten in einem Zug werden wie ein regelwidriger Zug behandelt.

Regelverstöße (3)



- Wird während der Partie ein regelwidriger Zug oder das Verschieben einer Figur festgestellt, wird die (letzte bekannte) Stellung vor dem Regelverstoß wiederhergestellt und ggf. mit korrigierter Bedenkzeit weitergespielt. Dabei gilt die berührt=geführt-Regel für den nächsten Zug.
- Wenn nach einem Regelverstoß eine frühere Stellung wiederhergestellt werden muss, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Zeiten auf der Schachuhr. Dies kann auch die Entscheidung beinhalten, die Zeiten nicht zu ändern.

Aufzeichnen der Züge



- Die Spieler sind verpflichtet die Züge so klar und lesbar wie möglich aufzuzeichnen. Das Partieformular muss für die gesamte Partie vom Schiedsrichter gesehen werden können.
- Das Partieformular dient ausschließlich der Aufzeichnung der **Züge**, der **Zeitangaben**, der **Remisangebote** (=) und der mit Anträgen im Zusammenhang stehenden Umstände.
- Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, außer der Spieler reklamiert Remis.
- Ein Spieler darf auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufzeichnet. Er muss aber seinen eigenen vorangegangenen Zug aufzeichnen, bevor er einen neuen Zug ausführt.

Remis (1)



- Die Partie ist durch eine entsprechende Übereinkunft beider Spieler sofort Remis, sofern beide Spieler mindestens einen Zug ausgeführt haben oder das Turnierreglement nichts anderes regelt. Remisvereinbarungen sind nur während der Partie zulässig. Vor Beginn oder nach Beendigung getroffene Vereinbarungen sind unwirksam (Ergebnis 0:0).
- Remisangebote erfolgen nach Ausführung des eigenen Zuges, vor dem Drücken der Uhr. Remisangebote zu einer beliebigen anderen Zeit während der Partie sind gültig, können aber als Störung gesehen werden. An das Remisangebot geknüpfte Bedingungen sind unwirksam. Das Remisangebot bleibt gültig, bis der Gegner es annimmt oder ablehnt (mündlich oder durch Berühren einer Figur in Zugabsicht).
- Eine Partie ist Remis auf Antrag des am Zug befindlichen Spielers, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal sogleich entstehen wird (Zug muss auf Partieformular notiert werden und Absichtserklärung diesen Zug auszuführen) oder soeben entstanden ist.

Remis (2)



- Eine Partie ist Remis auf Antrag des am Zug befindlichen Spielers, wenn mindestens 50 aufeinanderfolgende Züge ohne Ziehen eines Bauern oder Schlagen einer Figur entstehen werden (Zug muss auf Partieformular notiert werden und Absichtserklärung diesen Zug auszuführen) oder soeben entstanden sind.
- Zur Reklamation eines Remis muss der jeweilige Spieler am Zug sein. Er hält die Uhr an und ruft ggf. den Schiedsrichter. Erweist sich der Antrag als nicht berechtigt, erhält der Gegner eine Zeitgutschrift von 2 min und die Partie wird fortgesetzt. Der Antrag gilt als Remisangebot und kann nicht zurückgezogen werden.

Remis



Beim Schach-WM Kandidatenturnier 1983 kam es zwischen dem deutschen Dr. Robert Hübner und seinem Gegner Wassili Smyslow zu folgendem Dialog:

Smyslow: "Remis?"

Hübner: "Zu früh"

Ein paar Züge später:

Smyslow: "Jetzt Remis?"

Hübner: "Zu spät!"

Verhalten der Spieler (1)



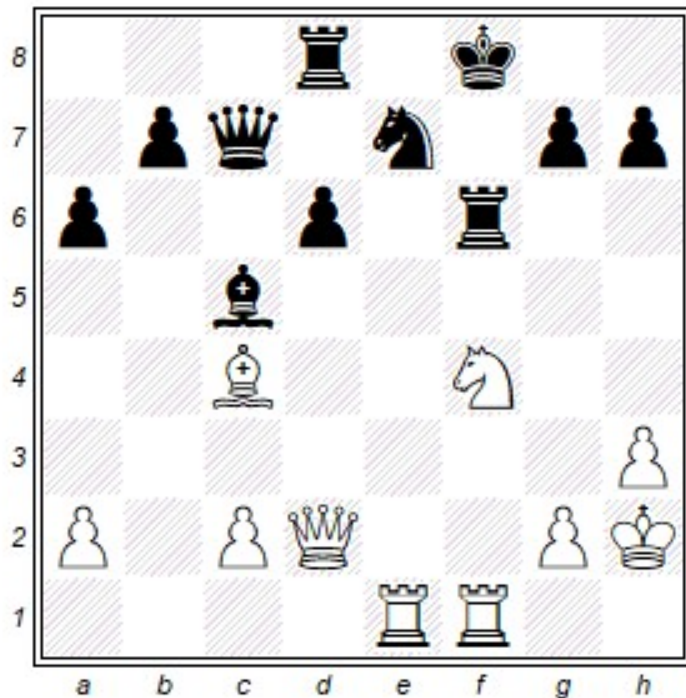
- Die FIDE-Regeln unterscheiden zwischen Turnierareal und Spielbereich. Der Spielbereich ist der Bereich, in dem die Partien gespielt werden. Das Turnierareal umfasst daneben noch Toiletten, Verpflegungsbereiche, Raucherräume, sowie weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Räume.
Nur mit Genehmigung des Schiedsrichters
 - darf ein Spieler das Turnierareal verlassen.
 - darf der am Zug befindliche Spieler das Spielareal verlassen.
- Es ist verboten, den Gegner auf irgendeine Art abzulenken oder zu stören.
- Spieler anderer Partien und Zuschauer dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Wenn jemand eine Regelwidrigkeit bemerkt, darf er nur den Schiedsrichter benachrichtigen.

Verhalten der Spieler (2)



- Es ist den Spielern verboten ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben. Wenn offensichtlich wird, dass ein Spieler ein solches Gerät bei sich trägt, verliert er die Partie.
- Beide Spielende müssen an einer notwendigen Partierekonstruktion und bei der Prüfung von Remisanträgen unter Aufsicht des Schiedsrichters mitwirken.
- Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der Schachregeln verlangen.
- Der Schiedsrichter darf nur in den Fällen in eine Partie eingreifen, die in den Regeln erwähnt sind. Er gibt die Anzahl der abgeschlossenen Züge nicht bekannt, außer wenn mindestens ein Blättchen gefallen ist. Er unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass der Gegner einen Zug ausgeführt hat, oder dass der Spieler seine Uhr nicht gedrückt hat.
- Die andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft.

Fiktiver praxisrelevanter Fall



Schwarz zieht in der Diagrammstellung ...d5, worauf Weiß mit knapper Zeit schnell Se6+ entgegnet und dabei den Bauern d5 umwirft. Weiß stellt den Bauern mit einem knappen „j'adoube“ wieder nach d5, bemerkt dann seinen Fehler und stellt den Springer nach f4 zurück. Anschließend überlegt er kurz, zieht g3 und drückt die Uhr. Schwarz sieht fragend den Schiedsrichter an, der die Szene offenbar beobachtet hat, hält die Uhr an und reklamiert einen regelwidrigen Zug.

Welche Konsequenzen resultieren gemäß FIDE-Regeln?

Regelgerechte Bewertung des Falles



Der regelwidrige Springerzug des Weißen war ausgeführt, aber noch nicht abgeschlossen, da die Schachuhr noch nicht betätigt wurde.

Daher hat Weiß das Recht seinen Zug unter Einhaltung der „berührt-geführt“-Regel ohne weitere Konsequenzen zu korrigieren und abzuschließen. Im vorliegenden Fall ist kein regelkonformer Springerzug möglich. Der schwarze Bauer wurde offensichtlich nicht mit Zugabsicht berührt, so dass diesbezüglich die „berührt-geführt“-Regel nicht anzuwenden ist. Somit kann Weiß einen beliebigen regelgerechten Zug als Korrektur seines Springerzuges ausführen.

Die Reklamation des Schwarzen ist ungerechtfertigt. Es ergeben sich keine weiteren Konsequenzen für Weiß. Der Schiedsrichter kann Schwarz evtl. mit einer Strafe für das Anhalten der Uhr ohne triftigen Grund belegen (Zeitgutschrift für den Gegner).