

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



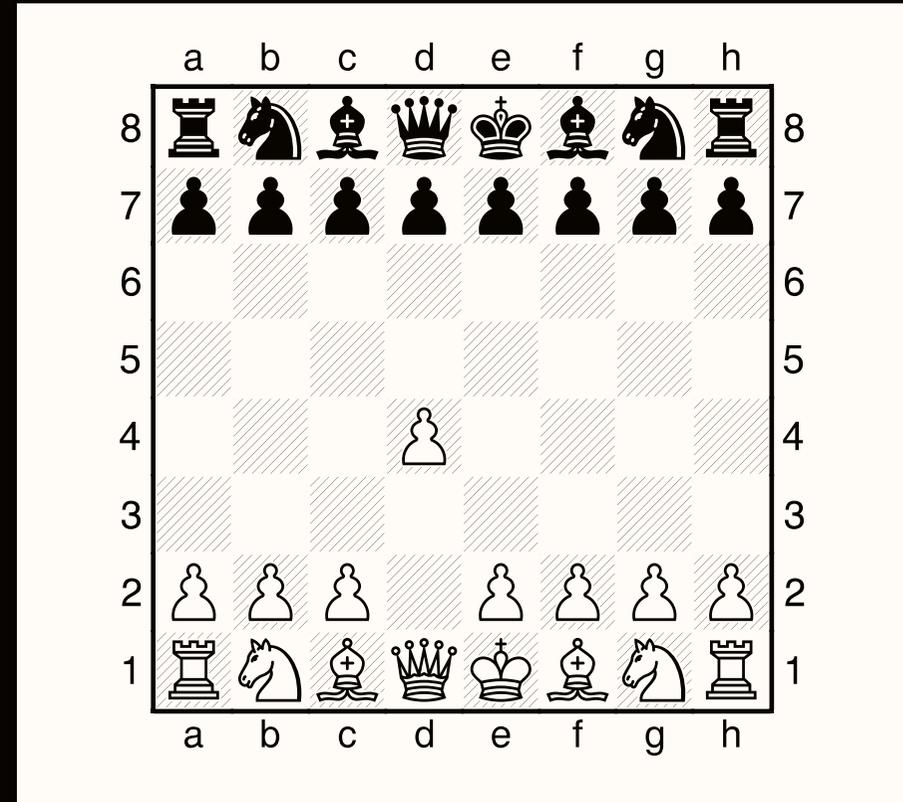
FIDE-Regeln – Artikel 1

- * Schachpartie ist grundsätzlich ein Spiel zwischen zwei Spielern
- * Partie beginnt, wenn beide Spieler je einen Zug gemacht haben
- * Spieler ist am Zug, sobald der Gegner seinen Zug ausgeführt hat



FIDE-Regeln – Artikel 1 – 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?



FIDE-Regeln – Artikel 2

* Grundstellung



FIDE-Regeln – Artikel 3

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



FIDE-Regeln – Artikel 4

- * 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

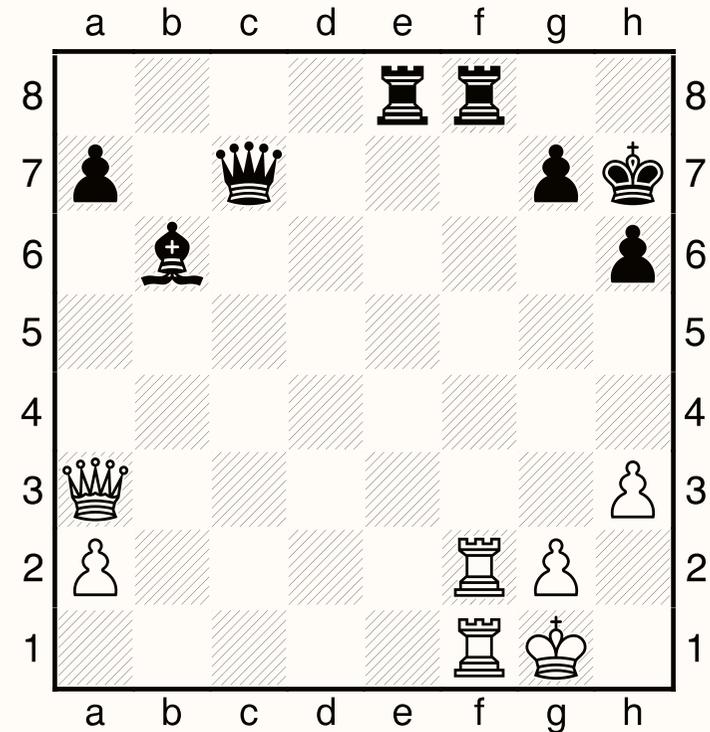


FIDE-Regeln – Artikel 4.3 – Beispiel

Berührt-Geführt

* Wie würden Sie entscheiden?

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

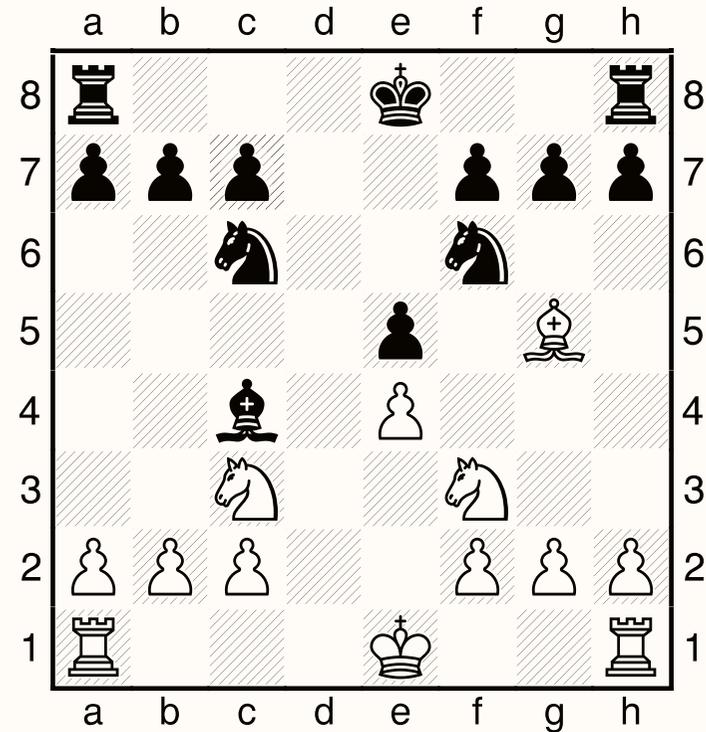


FIDE-Regeln – Artikel 4.4 – Beispiel

Berührt-Geführt / Rochade

* Wie würden Sie entscheiden?

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

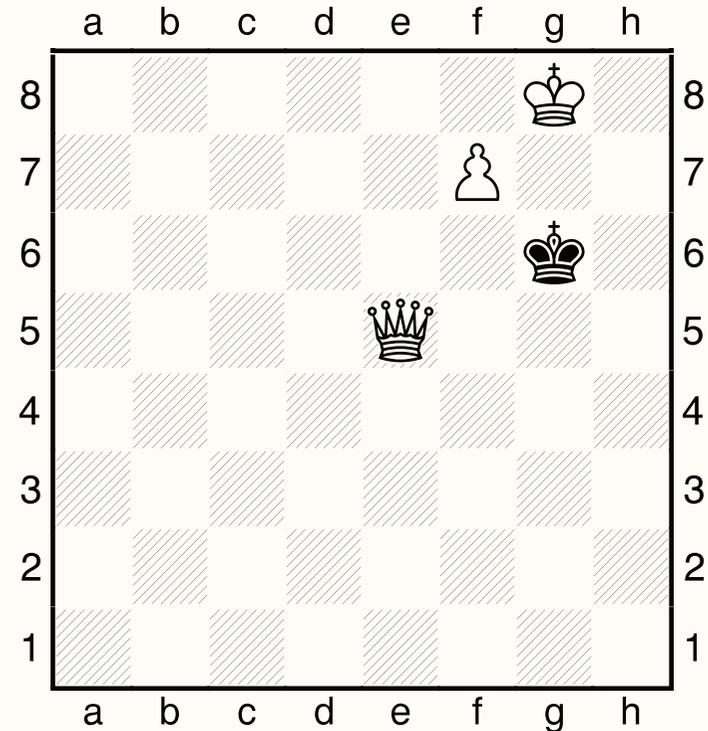


FIDE-Regeln – Artikel 4.4 / 4.6 – Beispiel

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



FIDE-Regeln – Artikel 5

* 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)

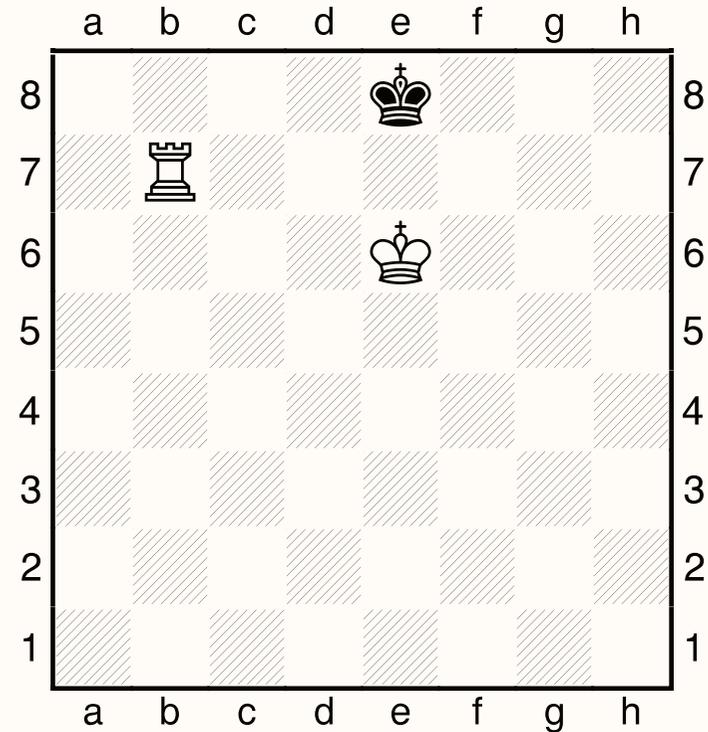


FIDE-Regeln – Artikel 5 – Beispiel

Partieende

* Wie würden Sie entscheiden?

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

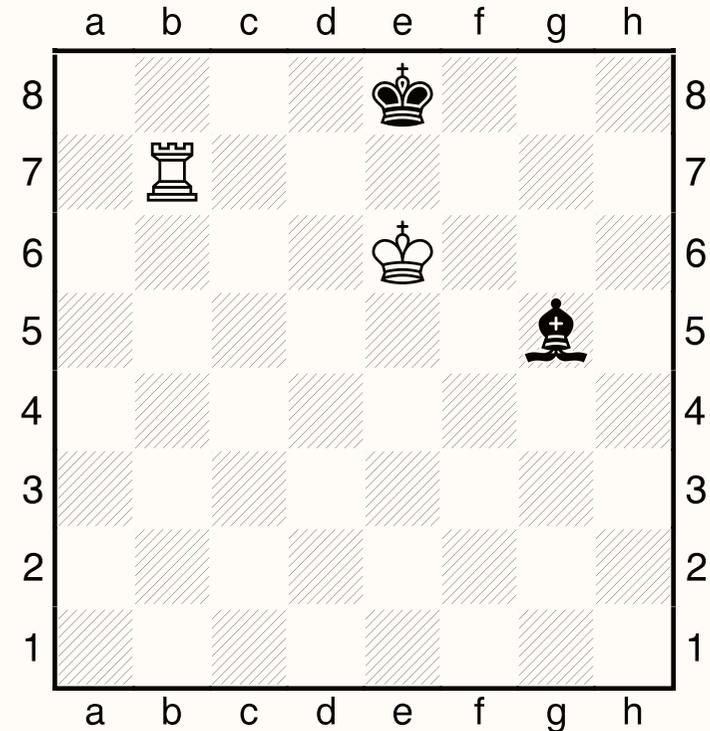


FIDE-Regeln – Artikel 5 – Beispiel

Partieende

* Wie würden Sie entscheiden?

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



FIDE-Regeln – Artikel 6: Schachuhr

- * Abschluss eines Zuges durch Drücken der Uhr
- * Bedienung der Uhr mit selber Hand mit der gezogen wurde
- * 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 abgeschlossen

FIDE-Regeln – 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?



FIDE-Regeln – Artikel 7

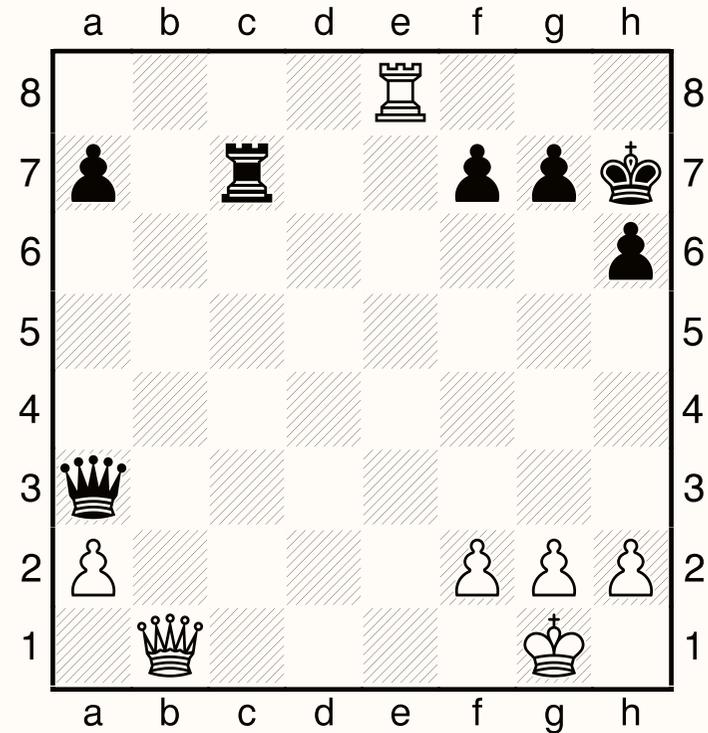
- * Schiedsrichter stellt die Zeiten nach bestem Wissen und Gewissen ein, falls die Partie auf frühere Stellung zurückgestellt werden muss
- * Unterschiedliche Regelverstöße werden kumuliert
- * Regelwidriger Züge
 - ★ Erstes Mal: Zwei Minuten Zeitgutschrift für den Gegner
 - ★ Zweites Mal: Partieverlust



FIDE-Regeln – Artikel 7

* Schwarz zieht Tc1+

★ Wie würden Sie entscheiden?

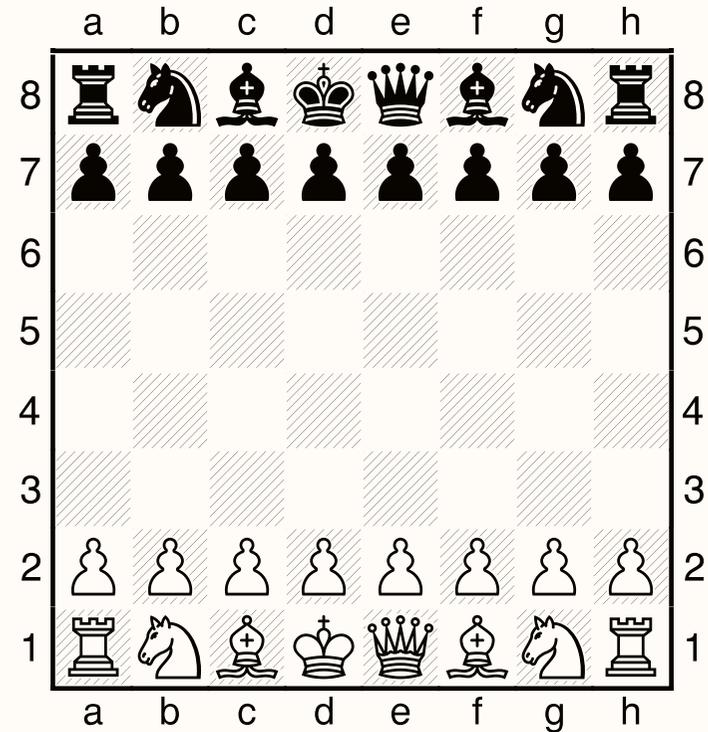


FIDE-Regeln – Artikel 7

Anfangsstellung

* Wie würden Sie entscheiden?

- ★ Nach 8 Zügen, Rapidpartie
- ★ Nach 12 Zügen, Blitzpartie
- ★ Nach 18 Zügen, Normalpartie



FIDE-Regeln – Artikel 8

- * 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



FIDE-Regeln – Artikel 9

- * 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



FIDE-Regeln – Artikel 9 – Beispiel 1

* Schwarz zog 38...Ke8-e7

* Es folgt:

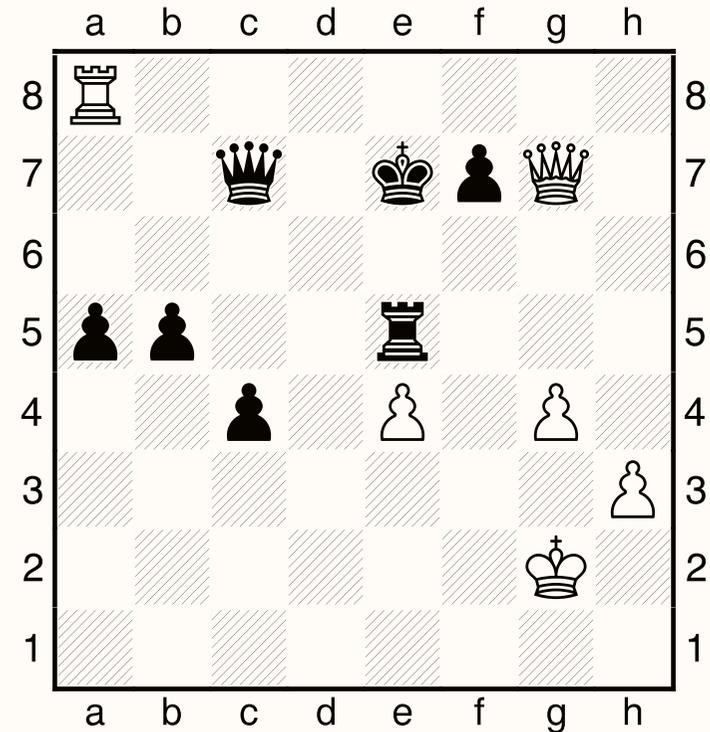
★ 39.Df8+ Kf6

★ 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

FIDE-Regeln – Artikel 10

- * 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)



FIDE-Regeln – Artikel 11

- * Spielbereich
- * Turnierbereich
- * Anti-Betrugsmassnahmen



FIDE-Regeln – Artikel 12

- * 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



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



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 III (Endspurt)

* Endspurtphase

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

* Anwendung dieser Richtlinie im Voraus bekanntgeben

