



Die FIDE – Schachregeln

Deutsche Übersetzung & Authentic Version

gültig ab: 1. Juli 2017

Übersetzung der FIDE-Schachregeln gültig ab 1. Juli 2017

Herausgegeben von der Schiedsrichterkommission des Deutschen Schachbundes e.V.

Bei der Übersetzung der Regeln haben mitgewirkt:

Ralph Alt	DSB
Klaus Deventer	DSB
Dr. Jürgen Klüners	DSB
Thomas Strobl	DSB
Thomas Wiedmann	DSB

Redaktion: Jürgen Kohlstädt

Weitere Exemplare der Broschüre
„FIDE-Schachregeln Deutsche Übersetzung 2017 & Authentic Version“
können zum Preise von 4,- Euro beim

Vorsitzenden der Schiedsrichterkommission des DSB

Jürgen Kohlstädt
Thiemannhof 2
21147 Hamburg
Tel: 040 - 796 66 75
Fax 040 – 796 10 84
Schachbl@Schachbund.de
Juergen.Kohlstaedt@Schachbundesliga.de

oder der Geschäftsstelle des DSB

Hanns-Braun-Str. Friesenhaus 1, 14053 Berlin, Tel. 030 – 3000 7812, Info@Schachbund.de

oder den Landesverbänden

bestellt werden.

Inhaltsverzeichnis

Einführung

Vorwort	4
---------------	---

Grundspielregeln

Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels	4
Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett	5
Artikel 3: Die Gangart der Figuren	6
Artikel 4: Die Ausführung der Züge	10
Artikel 5: Die Beendigung der Partie	11

Turnierschachregeln

Artikel 6: Die Schachuhr	12
Artikel 7: Regelverstöße	14
Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge	15
Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)	16
Artikel 10: Punkte	18
Artikel 11: Das Verhalten der Spieler	18
Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)	20

ANHÄNGE

A. Schnellschach	22
B. Blitzschach	22
C. Algebraische Notation	23
D. Wettkämpfe mit sehbehinderten Teilnehmern.....	27

RICHTLINIEN I - III

I Hängepartien	29
II. Schach 960 Regeln.....	31
III Partien ohne Zeitinkrement einschließlich Endspurtphase.....	33

Rahmenrichtlinien der Schiedsrichter Ausbildung.....	35
--	----

Auslegungshinweise für Schiedsrichter	40
---	----

Einführung

Die FIDE Schachregeln gelten für das Spielen am Brett.

Die Schachregeln bestehen aus zwei Teilen.

1. den Grundspielregeln und
2. den Turnierspielregeln.

Der englische Text ist die authentische Fassung der FIDE-Schachregeln, angenommen vom 87. FIDE-Kongress in Baku, Aserbeidschan, und durch das *Presidential Board* 2017 in Athen. Sie treten am 1. Juli 2017 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 genau 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, gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte dem Schiedsrichter die Entscheidungsfreiheit nehmen und 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.

Damit ein Wettkampf von der FIDE gewertet wird, muss er nach den FIDE- Schachregeln gespielt werden.

Es wird empfohlen, dass auch nicht von der FIDE gewertete Wettkampfpfortien nach den FIDE-Schachregeln gespielt werden.

Mitgliedsföderationen können die FIDE um eine Entscheidung die Schachregeln betreffend bitten.

Grundspielregeln

Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels

- 1.1 Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, „Schachbrett“ genannt, ziehen.
- 1.2 Der Spieler mit den hellen Figuren (Weiß) führt den ersten Zug aus, dann ziehen die Spieler abwechselnd, wobei der Spieler mit den dunklen Figuren (Schwarz) den nächsten Zug ausführt.
- 1.3 Ein Spieler ist „am Zug“, sobald der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist.
- 1.4 Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so „anzugreifen“, dass der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat.

INTRODUCTION

FIDE Laws of Chess cover over-the-board play.

The Laws of Chess have two parts: 1. Basic Rules of Play and 2. Competition Rules.

The English text is the authentic version of the Laws of Chess (which were adopted at the 87th FIDE Congress at Baku, Azerbaijan and 2017 FIDE Presidential Board in Athens) coming into force on 1 July 2017.

In these Laws the words ‘he’, ‘him’, and ‘his’ shall be considered to include ‘she’ and ‘her’.

PREFACE

The Laws of Chess cannot cover all possible situations that may arise during a game, nor can they regulate all administrative questions. Where cases are not precisely regulated by an Article of the Laws, it should be possible to reach a correct decision by studying analogous situations which are regulated in the Laws.

The Laws assume that arbiters have the necessary competence, sound judgement and absolute objectivity. Too detailed a rule might deprive the arbiter of his freedom of judgement and thus prevent him from finding a solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors. FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.

A necessary condition for a game to be rated by FIDE is that it shall be played according to the FIDE Laws of Chess.

It is recommended that competitive games not rated by FIDE be played according to the FIDE Laws of Chess.

Member federations may ask FIDE to give a ruling on matters relating to the Laws of Chess.

BASIC RULES OF PLAY

Article 1: The nature and objectives of the game of chess













- 1.1 The game of chess is played between two opponents who move their pieces on a square board called a ‘chessboard’.
- 1.2 The player with the light-coloured pieces (White) makes the first move, then the players move alternately, with the player with the dark-coloured pieces (Black) making the next move.
- 1.3 A player is said to ‘have the move’ when his opponent’s move has been ‘made’.
- 1.4 The objective of each player is to place the opponent’s king ‘under attack’ in such a way that the opponent has no legal move.

- 1.4.1 Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König „matt gesetzt“ und das Spiel gewonnen. Es ist nicht erlaubt, den eigenen König im Angriff stehen zu lassen, den eigenen König einem Angriff auszusetzen oder den König des Gegners zu schlagen.
- 1.4.2 Der Gegner, dessen König matt gesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.
- 1.5 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen des gegnerischen Königs mehr möglich ist, ist das Spiel „remis“ (unentschieden siehe Artikel 5.2.2).

Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett

- 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	mit dem gebräuchlichen Symbol		K
eine weiße Dame	mit dem gebräuchlichen Symbol		D
zwei weiße Türme	mit dem gebräuchlichen Symbol		T
zwei weiße Läufer	mit dem gebräuchlichen Symbol		L
zwei weiße Springer	mit dem gebräuchlichen Symbol		S
acht weiße Bauern	mit dem gebräuchlichen Symbol		
ein schwarzer König	mit dem gebräuchlichen Symbol		K
eine schwarze Dame	mit dem gebräuchlichen Symbol		D
zwei schwarze Türme	mit dem gebräuchlichen Symbol		T
zwei schwarze Läufer	mit dem gebräuchlichen Symbol		L
zwei schwarze Springer	mit dem gebräuchlichen Symbol		S
acht schwarze Bauern	mit dem gebräuchlichen Symbol		

Staunton Figuren



B D K L S T













- 2.3 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist die folgende:

- 1.4.1 The player who achieves this goal is said to have ‘checkmated’ the opponent’s king and to have won the game. Leaving one’s own king under attack, exposing one’s own king to attack and also ‘capturing’ the opponent’s king is not allowed.
- 1.4.2 The opponent whose king has been checkmated has lost the game.
- 1.5 If the position is such that neither player can possibly checkmate the opponent’s king, the game is drawn (see Article 5.2.2).

Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard

- 2.1 The chessboard is composed of an 8 x 8 grid of 64 equal squares alternately light (the ‘white’ squares) and dark (the ‘black’ squares).
The chessboard is placed between the players in such a way that the near corner square to the right of the player is white.
- 2.2 At the beginning of the game White has 16 light-coloured pieces (the ‘white’ pieces); Black has 16 dark-coloured pieces (the ‘black’ pieces).

These pieces are as follows:

A white king	usually indicated by the symbol		K
A white queen	usually indicated by the symbol		Q
Two white rooks	usually indicated by the symbol		R
Two white bishops	usually indicated by the symbol		B
Two white knights	usually indicated by the symbol		N
Eight white pawns	usually indicated by the symbol		
A black king	usually indicated by the symbol		K
A black queen	usually indicated by the symbol		Q
Two black rooks	usually indicated by the symbol		R
Two black bishops	usually indicated by the symbol		B
Two black knights	usually indicated by the symbol		N
Eight black pawns	usually indicated by the symbol		

Staunton Pieces



p Q K B N R

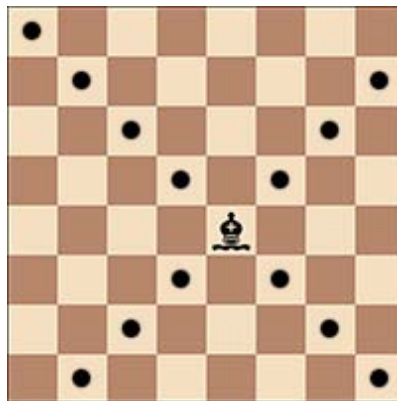
- 2.3 The initial position of the pieces on the chessboard is as follows:



- 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, von einem Rand des Schachbrettes zum benachbarten Rand verlaufend, heißt „Diagonale“.

Artikel 3: Die Gangart der Figuren

- 3.1 Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist.
- 3.1.1 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.
- 3.1.2 Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld gemäß Artikel 3.2 bis 3.8 schlagen könnte.
- 3.1.3 Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zug gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde.
- 3.2 Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf der er steht.
- 3.3



- 3.4 Der Turm darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe ziehen, auf der er steht.



2.4 The eight vertical columns of squares are called ‘files’. The eight horizontal rows of squares are called ‘ranks’. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge, is called a ‘diagonal’.

Article 3: The moves of the pieces

3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour.

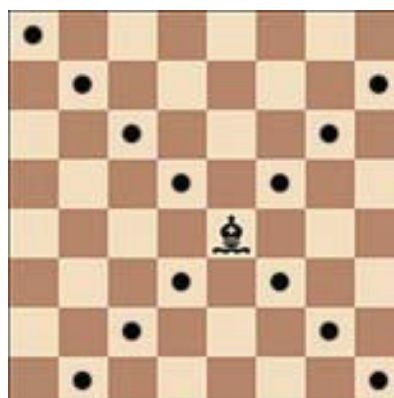
3.1.1 If a piece moves to a square occupied by an opponent’s piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move.

3.1.2 A piece is said to attack an opponent’s piece if the piece could make a capture on that square according to Articles 3.2 to 3.8.

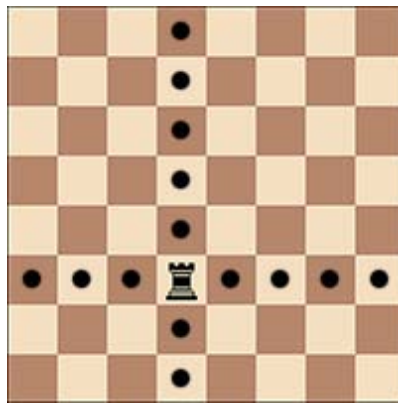
3.1.3 A piece is considered to attack a square even if this piece is constrained from moving to that square because it would then leave or place the king of its own colour under attack.

3.2 The bishop may move to any square along a diagonal on which it stands.

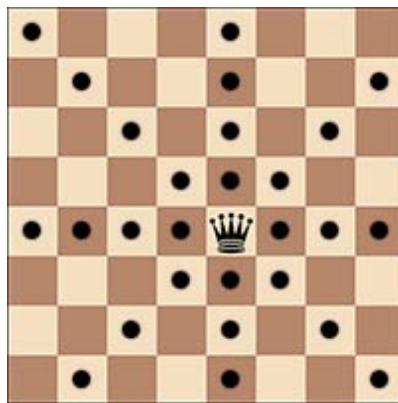
3.3



3.4 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.

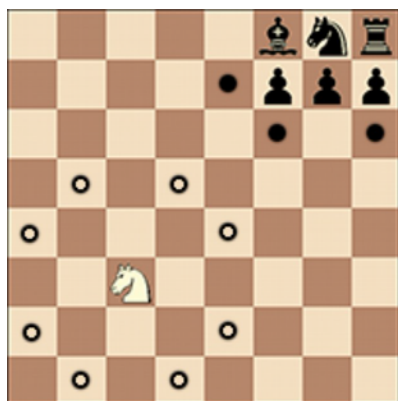


- 3.5 Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf der sie steht.

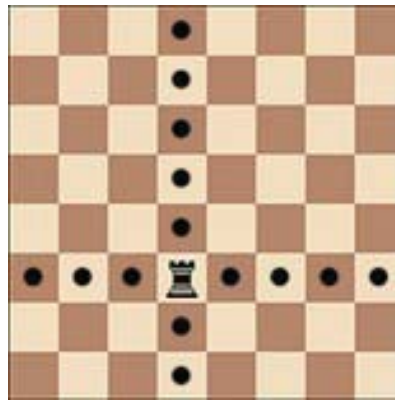


- 3.6 Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischen stehende Figuren hinweg ziehen.

- 3.7 Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen mit diesem liegen.



- 3.7.1 Der Bauer darf vorwärts auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen, sofern dieses Feld nicht besetzt ist, oder
 3.7.2 in seinem ersten Zug entweder wie unter 3.7.1 beschrieben ziehen oder um zwei Felder auf derselben Linie vorrücken, sofern beide Felder nicht besetzt sind, oder



3.5 The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.



3.6 When making these moves, the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.

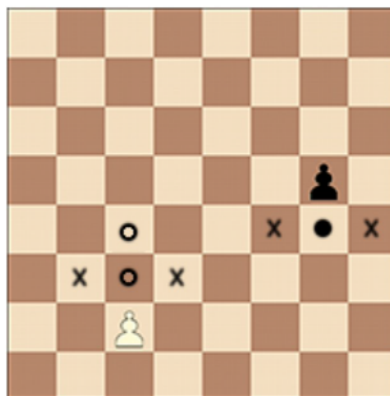
3.7 The knight may move to one of the squares nearest to that on which it stands but not on the same rank, file or diagonal.



3.7.1 The pawn may move forward to the square immediately in front of it on the same file, provided that this square is unoccupied, or

3.7.2 on its first move the pawn may move as in 3.7.1 or alternatively it may advance two squares along the same file, provided that both squares are unoccupied, or

- 3.7.3 auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt.

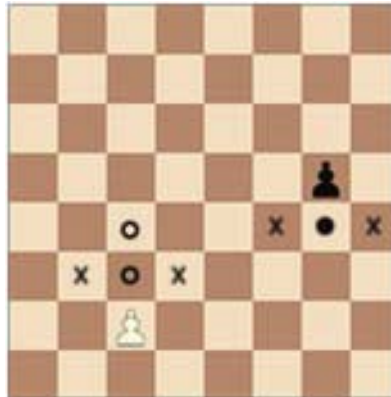


- 3.7.4.1 Ein Bauer, der auf derselben Reihe auf einem unmittelbar angrenzenden Feld wie ein gegnerischer Bauer, der soeben zwei Felder von seiner Anfangsstellung vorgerückt ist, steht, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre.
- 3.7.4.2 Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird „Schlagen *en passant*“ genannt.

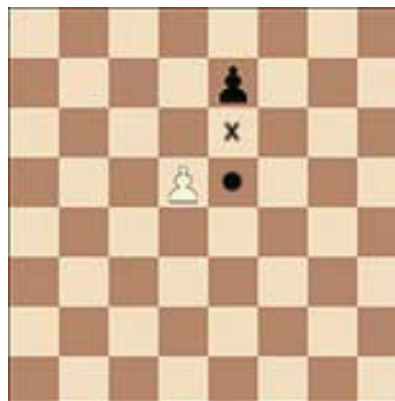


- 3.7.5.1 Wenn ein Spieler, der am Zug ist, seinen Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe zieht, muss er diesen als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe auf dem Ankunftsfield austauschen. Dieses wird Umwandlungsfeld genannt.
- 3.7.5.2 Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt.
- 3.7.5.3 Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird „Umwandlung“ genannt. Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.
- 3.8 Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen:
- 3.8.1 durch Ziehen auf ein beliebiges angrenzendes Feld,

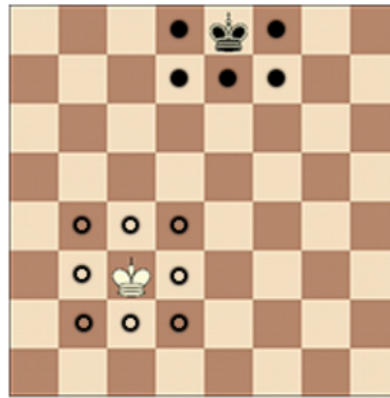
- 3.7.3 the pawn may move to a square occupied by an opponent's piece diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece.



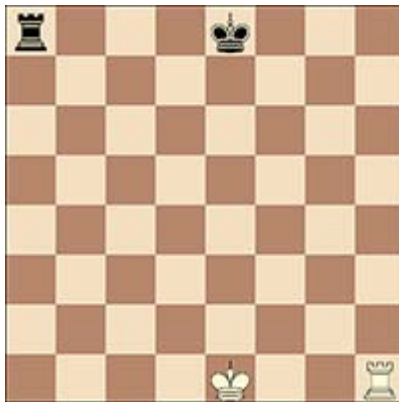
- 3.7.4.1 A pawn occupying a square on the same rank as and on an adjacent file to an opponent's pawn which has just advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent's pawn as though the latter had been moved only one square.
- 3.7.4.2 This capture is only legal on the move following this advance and is called an 'en passant' capture.



- 3.7.5.1 When a player, having the move, plays a pawn to the rank furthest from its starting position, he must exchange that pawn as part of the same move for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour on the intended square of arrival. This is called the square of 'promotion'.
- 3.7.5.2 The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously.
- 3.7.5.3 This exchange of a pawn for another piece is called promotion, and the effect of the new piece is immediate.
- 3.8. There are two different ways of moving the king:
- 3.8.1 by moving to an adjoining square



3.8.2 durch Rochieren. Die Rochade ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turmes auf der ersten Reihe des Spielers, der als ein Königszug gilt und folgendermaßen ausgeführt wird: Der König wird von seiner Anfangsstellung um zwei Felder in Richtung des Turmes, der auf seiner Anfangsstellung stehen muss, hin versetzt; dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.



Vor weißer kurzer Rochade

Vor schwarzer langer Rochade



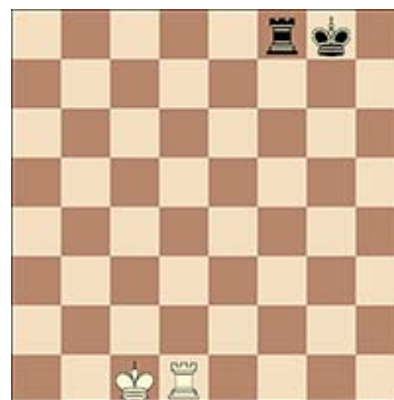
Nach weißer kurzer Rochade

Nach schwarzer langer Rochade



Vor weißer langer Rochade

Vor schwarzer kurzer Rochade



Nach weißer langer Rochade

Nach schwarzer kurzer Rochade

- 3.8.2.1 Das Recht zu rochieren ist verloren:
 - 3.8.2.1.1 wenn der König bereits gezogen hat, oder
 - 3.8.2.1.2 mit einem Turm, der bereits gezogen hat.
- 3.8.2.2 Die Rochade ist vorübergehend verhindert,



3.8.2 by 'castling'. This is a move of the king and either rook of the same colour along the player's first rank, counting as a single move of the king and executed as follows: the king is transferred from its original square two squares towards the rook on its original square, then that rook is transferred to the square the king has just crossed.



Before white kingside castling
Before black queenside castling



After white kingside castling
After black queenside castling



Before white queenside castling
Before black kingside castling



After white queenside castling
After black kingside castling

- 3.8.2.1.1 The right to castle has been lost:
- 3.8.2.1.2 if the king has already moved, or
- 3.8.2.1.3 with a rook that has already moved.

3.8.2.2 Castling is prevented temporarily:

- 3.8.2.2.1 wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird,
- 3.8.2.2.2 wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

- 3.9.1 Ein König steht „im Schach“, wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht auf das vom König besetzte Feld ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden.
- 3.9.2 Keine Figur darf einen Zug machen, der entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.

- 3.10.1 Ein Zug ist regelgemäß, wenn die maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 erfüllt wurden.
- 3.10.2 Ein Zug ist regelwidrig, wenn er eine der maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 nicht erfüllt.
- 3.10.3 Eine Stellung ist regelwidrig, wenn sie nicht durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge erreicht werden kann.

Artikel 4: Die Ausführung der Züge

- 4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand alleine ausgeführt werden.

- 4.2.1 Nur der Spieler, der am Zug ist, darf eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken, vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zum Beispiel durch die Ankündigung „*j'adoube*“ oder „ich korrigiere“).
- 4.2.2 Jede andere Berührung einer Figur gilt als absichtliche Berührung, außer dies geschieht offensichtlich aus Versehen.

- 4.3 Berührt der Spieler, der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, auf dem Schachbrett mit der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen,
 - 4.3.1 eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann,
 - 4.3.2 eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann,
 - 4.3.3 eine oder mehrere Figuren beider Farben, muss er die zuerst berührte gegnerische Figur mit seiner zuerst berührten Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Falls nicht eindeutig feststeht, ob die eigene Figur oder die gegnerische zuerst berührt worden ist, gilt die eigene als die zuerst berührte Figur.

- 4.4 Wenn der am Zug befindliche Spieler
 - 4.4.1 seinen König und einen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß möglich ist,
 - 4.4.2 absichtlich seinen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren und der Fall wird durch Artikel 4.3.1 geregelt,

- 3.8.2.2.1 if the square on which the king stands, or the square which it must cross, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces, or
- 3.8.2.2.2 if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.
- 3.9.1 The king is said to be 'in check' if it is attacked by one or more of the opponent's pieces, even if such pieces are constrained from moving to the square occupied by the king because they would then leave or place their own king in check.
- 3.9.2 No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.
- 3.10.1 A move is legal when all the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9 have been fulfilled.
- 3.10.2 A move is illegal when it fails to meet the relevant requirements of Articles 3.1 – 3.9
- 3.10.3 A position is illegal when it cannot have been reached by any series of legal moves.

Article 4: The act of moving the pieces

- 4.1 Each move must be played with one hand only Only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares, provided that he first expresses his intention (for example by saying “j’adoube” or “I adjust”).
- 4.2.1 Any other physical contact with a piece, except for clearly accidental contact, shall be considered to be intent.
- 4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move touches on the chessboard, with the intention of moving or capturing:
 - 4.3.1 one or more of his own pieces, he must move the first piece touched that can be moved
 - 4.3.2 one or more of his opponent’s pieces, he must capture the first piece touched that can be captured
 - 4.3.3 one or more pieces of each colour, he must capture the first touched opponent’s piece with his first touched piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched that can be moved or captured. If it is unclear whether the player’s own piece or his opponent’s was touched first, the player’s own piece shall be considered to have been touched before his opponent’s.
- 4.4 If a player having the move:
 - 4.4.1 touches his king and a rook he must castle on that side if it is legal to do so
 - 4.4.2 deliberately touches a rook and then his king he is not allowed to castle on that side on that move and the situation shall be governed by Article 4.3.1

- 4.4.3 in der Absicht zu rochieren seinen König und dann den Turm berührt, die Rochade mit diesem Turm jedoch regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen,
- 4.4.4 einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur endgültig, sobald die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.
- 4.5 Falls keine der nach Artikel 4.3 oder 4.4 berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.
- 4.6 Die Bauernumwandlung kann verschieden ausgeführt werden:
- 4.6.1 Der Bauer muss nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen werden.
- 4.6.2 Das Entfernen des Bauern und das Einsetzen der neuen Figur auf dem Umwandlungsfeld können in beliebiger Reihenfolge geschehen.
- 4.6.3 Wenn eine gegnerische Figur auf dem Umwandlungsfeld steht, muss sie geschlagen werden.
- 4.7 Wenn als regelgemäßer Zug oder Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie in diesem Zug nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Ein Zug gilt als ausgeführt:
- 4.7.1 im Fall des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese losgelassen hat;
- 4.7.2 im Fall der Rochade, sobald der Spieler den Turm auf dem Feld losgelassen hat, welches der König vorher überquert hat. Wenn der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf keinen anderen Zug als die Rochade auf dieser Seite ausführen, vorausgesetzt, diese ist regelgemäß. Falls die Rochade auf dieser Seite regelwidrig ist, muss der Spieler einen anderen regelgemäßen Königszug (was die Rochade mit dem anderen Turm einschließt) ausführen. Wenn der König keinen regelgemäßen Zug ausführen kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.
- 4.7.3 im Fall der Bauernumwandlung, sobald der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat und der Bauer vom Brett genommen worden ist.
- 4.8 Ein Spieler verliert das Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4.1 bis 4.7 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt, um diese zu ziehen oder zu schlagen.
- 4.9 Wenn einem Spieler die Ausführung der Züge nicht möglich ist, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, stellen, um diese auszuführen.

Artikel 5: Die Beendigung der Partie

- 5.1.1 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Mattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.
- 5.1.2 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.

intending to castle, touches the king and then a rook, but castling with this rook is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.

4.4.3 promotes a pawn, the choice of the piece is finalised when the piece has touched the square of promotion.

4.5 If none of the pieces touched in accordance with Article 4.3 or Article 4.4 can be moved or captured, the player may make any legal move.

4.6 The act of promotion may be performed in various ways:

4.6.1 the pawn does not have to be placed on the square of arrival,

4.6.2 removing the pawn and putting the new piece on the square of promotion may occur in any order.

4.6.3 If an opponent's piece stands on the square of promotion, it must be captured.

4.7 When, as a legal move or part of a legal move, a piece has been released on a square, it cannot be moved to another square on this move. The move is considered to have been made in the case of:

4.7.1 a capture, when the captured piece has been removed from the chessboard and the player, having placed his own piece on its new square, has released this capturing piece from his hand,

4.7.2 castling, when the player's hand has released the rook on the square previously crossed by the king. When the player has released the king from his hand, the move is not yet made, but the player no longer has the right to make any move other than castling on that side, if this is legal. If castling on this side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling with the other rook). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move.

4.8 promotion, when the player's hand has released the new piece on the square of promotion and the pawn has been removed from the board. A player forfeits his right to claim against his opponent's violation of Articles 4.1 – 4.7 once the player touches a piece with the intention of moving or capturing it.

4.9 If a player is unable to move the pieces, an assistant, who shall be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation.

Article 5: The completion of the game

5.1.1 The game is won by the player who has checkmated his opponent's king. This immediately ends the game, provided that the move producing the checkmate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.

5.1.2 The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game.

- 5.2.1 Die Partie ist remis, wenn der Spieler, der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt „Pattstellung“. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Pattstellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.
- 5.2.2 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge matt setzen kann. Eine solche Stellung heißt „tote Stellung“. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, mit Artikel 3 und den Artikeln 4.2 bis 4.7 übereinstimmt.
- 5.2.3 Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft, sofern beide Spieler mindestens einen Zug ausgeführt haben. Damit ist die Partie sofort beendet.

Turnierschachregeln

Artikel 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. Jede Zeitanzeige hat ein „Fallblättchen“. Das „Fallen des Fallblättchens“ bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.
- 6.2.1 Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die seines Gegners in Gang (d.h. er drückt seine Uhr). Damit wird der Zug „abgeschlossen“. Ein Zug ist auch dann abgeschlossen, wenn
 - 6.2.2 der Zug die Partie beendet (siehe Artikel 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 und 9.6.2), oder
 - 6.2.3 der Spieler seinen nächsten Zug ausgeführt hat, falls sein vorhergehender Zug nicht abgeschlossen war.
- 6.2.4 Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr nach seinem Zug anzuhalten, auch wenn sein Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt hat. Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Drücken der Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.
- 6.2.5 Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand drücken, mit der er seinen Zug ausgeführt hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über der Uhr zu halten.
- 6.2.6 Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben, die Uhr vor dem Ziehen zu drücken oder umzuwerfen. Der unangemessene Umgang mit der Uhr wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.
- 6.2.7 Nur dem Spieler, dessen Uhr läuft, ist es erlaubt, die Figuren zurechtzurücken.
- 6.2.8 Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.

- 5.2.1 The game is drawn when the player to move has no legal move and his king is not in check. The game is said to end in ‘stalemate’. This immediately ends the game, provided that the move producing the stalemate position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.
- 5.2.2 The game is drawn when a position has arisen in which neither player can checkmate the opponent’s king with any series of legal moves. The game is said to end in a ‘dead position’. This immediately ends the game, provided that the move producing the position was in accordance with Article 3 and Articles 4.2 – 4.7.
- 5.2.3 The game is drawn upon agreement between the two players during the game, provided both players have made at least one move. This immediately ends the game.

COMPETITION RULES

Article 6: The chessclock

- 6.1 ‘Chessclock’ means a clock with two time displays, connected to each other in such a way that only one of them can run at one time.
‘Clock’ in the Laws of Chess means one of the two time displays.
Each time display has a ‘flag’.
‘Flag-fall’ means the expiration of the allotted time for a player.
- 6.2.1 During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent’s clock (that is to say, he shall press his clock). This “completes” the move. A move is also completed if:
 - 6.2.1.1 the move ends the game (see Articles 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1 and 9.6.2), or
 - 6.2.1.2 the player has made his next move, when his previous move was not completed.
- 6.2.2 A player must be allowed to stop his clock after making his move, even after the opponent has made his next move. The time between making the move on the chessboard and pressing the clock is regarded as part of the time allotted to the player.
- 6.2.3 A player must press his clock with the same hand with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the clock or to ‘hover’ over it.
- 6.2.4 The players must handle the chessclock properly. It is forbidden to press it forcibly, to pick it up, to press the clock before moving or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 12.9.
- 6.2.5 Only the player whose clock is running is allowed to adjust the pieces.
- 6.2.6 If a player is unable to use the clock, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to perform this operation. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to the clock of a player with a disability.

- 6.3.1 Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode einschließlich einer zusätzlichen Bedenkzeit pro Zug abgeschlossen haben. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.
- 6.3.2 Die Zeit, die ein Spieler in einer Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet.
Im Aufschub-Modus erhalten beide Spieler eine Hauptbedenkzeit. Außerdem erhält jeder Spieler pro Zug eine festgelegte Extrabedenkzeit. Der Verbrauch der Hauptbedenkzeit setzt erst nach dem Ablauf der Extrabedenkzeit ein. Vorausgesetzt, dass der Spieler seine Uhr vor Ablauf der Extrabedenkzeit anhält, ändert sich die Hauptbedenkzeit nicht, unabhängig vom Anteil an Extrabedenkzeit, der verbraucht worden ist.
- 6.4 Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.3.1 überprüft werden.
- 6.5 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo die Schachuhr zu stehen kommt.
- 6.6 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.
- 6.7.1 Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Ist keine Wartezeit festgelegt, beträgt sie 0. Jeder Spieler, der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.7.2 Falls das Turnierreglement eine Wartezeit ungleich null bestimmt und zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 6.8 Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies beobachtet oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.
- 6.9 Außer in den Fällen, die durch einen der Artikel 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch eine beliebige Folge regelgemäßer Züge matt zu setzen.
- 6.10.1 Jede Anzeige auf der Schachuhr ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel an der Schachuhr vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss durch den Schiedsrichter ersetzt werden, der nach bestem Ermessen die Zeitanzeigen der Ersatzuhr einstellt.
- 6.10.2 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren falsch ist, muss einer der Spieler oder der Schiedsrichter sofort die Schachuhr anhalten. Der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und ggf. die Zeiten und den Zugzähler anpassen. Er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Uhren.

- 6.3.1 When using a chessclock, each player must complete a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time including any additional amount of time with each move. All these must be specified in advance.
- 6.3.2 The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, where applicable. In the time-delay mode both players receive an allotted 'main thinking time'. Each player also receives a 'fixed extra time' with every move. The countdown of the main thinking time only commences after the fixed extra time has expired. Provided the player presses his clock before the expiration of the fixed extra time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed extra time used.
- 6.4 Immediately after a flag falls, the requirements of Article 6.3.1 must be checked.
- 6.5 Before the start of the game the arbiter shall decide where the chessclock is placed.
- 6.6 At the time determined for the start of the game White's clock is started.
- 6.7.1 The regulations of an event shall specify a default time in advance. If the default time is not specified, then it is zero. Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise.
- 6.7.2 If the regulations of an event specify that the default time is not zero and if neither player is present initially, White shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise.
- 6.8 A flag is considered to have fallen when the arbiter observes the fact or when either player has made a valid claim to that effect.
- 6.9 Except where one of Articles 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3 applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by that player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.
- 6.10.1 Every indication given by the chessclock is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chessclock with an evident defect shall be replaced by the arbiter, who shall use his best judgement when determining the times to be shown on the replacement chessclock.
- 6.10.2 If during a game it is found that the setting of either or both clocks is incorrect, either player or the arbiter shall stop the chessclock immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move-counter, if necessary. He shall use his best judgement when determining the clock settings.

- 6.11.1 Wenn die Partie unterbrochen werden muss, wird die Schachuhr vom Schiedsrichter angehalten.
- 6.11.2 Ein Spieler darf die Schachuhr nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.
- 6.11.3 Der Schiedsrichter entscheidet, wann die Partie wieder aufgenommen wird.
- 6.11.4 Wenn ein Spieler die Schachuhr anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Schachuhr anzuhalten, wird er gemäß Artikel 12.9 bestraft.

- 6.12.1 Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge zeigen, sowie Uhren, die auch die Zügezahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt.
- 6.12.2 Ein Spieler darf einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.

Artikel 7: Regelverstöße

- 7.1 Wenn ein Regelverstoß geschieht und eine frühere Stellung wiederhergestellt werden muss, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen der Zeiten auf der Schachuhr; dies beinhaltet auch die Entscheidung, die Einstellung der Zeitanzeigen nicht zu ändern. Er muss auch, falls notwendig, den Zugzähler anpassen.

- 7.2.1 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine Neue gespielt.
- 7.2.2 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass das Brett nicht gemäß Artikel 2.1 ausgelegt worden ist, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung muss auf ein korrekt liegendes Schachbrett übertragen werden.

- 7.3 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird die Partie nicht fortgesetzt und eine neue Partie mit den richtigen Farben gespielt, sofern weniger als 10 Züge durch beide Spieler ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 Zügen oder mehr wird die Partie fortgesetzt.

- 7.4.1 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen.
- 7.4.2 Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Schachuhr an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe.
- 7.4.3 Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.

- 7.5.1 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald der Spieler die Uhr gedrückt hat. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug abgeschlossen wurde, wird die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht bestimmt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Artikel 4.3 und 4.7 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

- 6.11.1 If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the chessclock.
- 6.11.2 A player may stop the chessclock only in order to seek the arbiter's assistance, for example when promotion has taken place and the piece required is not available.
- 6.11.3 The arbiter shall decide when the game restarts.
- 6.11.4 If a player stops the chessclock in order to seek the arbiter's assistance, the arbiter shall determine whether the player had any valid reason for doing so. If the player had no valid reason for stopping the chessclock, the player shall be penalised in accordance with Article 12.9.

- 6.12.1 Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made/completed, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall.
- 6.12.2 The player may not make a claim relying only on information shown in this manner.

Article 7: Irregularities

- 7.1 If an irregularity occurs and the pieces have to be restored to a previous position, the arbiter shall use his best judgement to determine the times to be shown on the chessclock. This includes the right not to change the clock times. He shall also, if necessary, adjust the clock's move-counter.

- 7.2.1 If during a game it is found that the initial position of the pieces was incorrect, the game shall be cancelled and a new game shall be played.

- 7.2.2 If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game shall continue but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard.

- 7.3 If a game has started with colours reversed then, if less than 10 moves have been made by both players, it shall be discontinued and a new game played with the correct colours. After 10 moves or more, the game shall continue.

- 7.4.1 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position in his own time.
- 7.4.2 If necessary, either the player or his opponent shall stop the chessclock and ask for the arbiter's assistance.
- 7.4.3 The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.

- 7.5.1 An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If during a game it is found that an illegal move has been completed, the position immediately before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. Articles 4.3 and 4.7 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this reinstated position.

- 7.5.2 Wenn ein Spieler seinen Bauern auf die von der Grundstellung entfernteste Reihe gezogen und die Uhr gedrückt, aber den Bauern nicht durch eine Figur ersetzt hat, ist dieser Zug regelwidrig. Der Bauer wird durch eine Dame gleicher Farbe wie der Bauer ersetzt.
- 7.5.3 Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.5.1 oder 7.5.2 erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für den ersten abgeschlossenen regelwidrigen Zug eines Spielers zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem zweiten abgeschlossenen regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.
- 7.6 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass eine Figur von ihrem Feld verschoben worden ist, wird die Stellung vor dem Regelverstoß wiederhergestellt. Falls die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht festgestellt werden kann, wird die Partie aus der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß heraus weitergespielt. Die Partie wird von der wiederhergestellten Stellung fortgesetzt.
- 7.7.1 Benützt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung), wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt.
- 7.7.2 Für den ersten Verstoß gegen die Artikel 7.7.1 fügt der Schiedsrichter zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; für den zweiten Verstoß gegen die Artikel 7.7.1 durch denselben Spieler erklärt der Schiedsrichter die Partie für ihn verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.
- 7.8.1 Wenn der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies als regelwidriger Zug betrachtet.
- 7.8.2 Für den ersten Verstoß gegen die Artikel 7.8.1 fügt der Schiedsrichter zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; für den zweiten Verstoß gegen die Artikel 7.8.1 durch denselben Spieler erklärt der Schiedsrichter die Partie für ihn verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.

Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

- 8.1.1 Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang C) auf dem für das Turnier vorgeschriebenen „Partieformular“ aufzuzeichnen.
- 8.1.2 Es ist verboten, Züge im Voraus aufzuschreiben, es sei denn, der Spieler reklamiert remis nach Artikel 9.2 oder 9.3 oder bei einer Hängepartie gemäß Ziff. I.1.1 der Richtlinien.
- 8.1.3 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 ausführt.
- 8.1.4 Das Partieformular dient ausschließlich der Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag im Zusammenhang stehenden

- 7.5.2 If the player has moved a pawn to the furthest distant rank, pressed the clock, but not replaced the pawn with a new piece, the move is illegal. The pawn shall be replaced by a queen of the same colour as the pawn.
- 7.5.3 After the action taken under Article 7.5.1 or 7.5.2, for the first completed illegal move by a player, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second completed illegal move by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.
- 7.6 If, during a game it is found that any piece has been displaced from its correct square, the position before the irregularity shall be reinstated. If the position immediately before the irregularity cannot be determined, the game shall continue from the last identifiable position prior to the irregularity. The game shall then continue from this reinstated position.
- 7.7.1 If a player uses two hands to make a single move (in case of castling, capturing or promotion), it shall be considered as an illegal move.
- 7.7.2 For the first violation of the rule 7.7.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second violation of the rule 7.7.1 by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.
- 7.8.1. If the player presses the clock without making a move, it shall be considered as an illegal move.
- 7.8.2 For the first violation of the rule 7.8.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second violation of the rule 7.8.1 by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

Article 8: The recording of the moves

- 8.1.1 In the course of play each player is required to record his own moves and those of his opponent in the correct manner, move after move, as clearly and legibly as possible, in the algebraic notation (Appendix C), on the 'scoresheet' prescribed for the competition.
- 8.1.2 It is forbidden to write the moves in advance, unless the player is claiming a draw according to Article 9.2, or 9.3 or adjourning a game according to Guidelines I.1.1
- 8.1.3 A player may reply to his opponent's move before recording it, if he so wishes. He must record his previous move before making another.
- 8.1.4 The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, offers of a draw, matters relating to a claim and other relevant data.

- Umstände sowie anderer bedeutsamer Daten.
- 8.1.5 Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular mit einem Symbol (=) vermerken.
- 8.1.6 Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuzeichnen, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst. Diese Anpassung wird nicht vorgenommen, wenn der Spieler behindert ist.
- 8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden können.
- 8.3 Die Partieformulare gehören dem Turnierveranstalter.
- 8.4 Wenn ein Spieler in einer Zeitperiode zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als fünf Minuten Restbedenkzeit hat und er nicht für jeden Zug 30 Sekunden oder mehr hinzugefügt bekommt, ist er während der Dauer dieser Zeitperiode nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1.1 zu erfüllen.
- 8.5.1 Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreibt, 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 Schachuhr an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.
- 8.5.2 Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht mitgeschrieben hat, muss er, sobald ein Fallblättchen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt, dass der Spieler am Zug ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben, bevor er zieht.
- 8.5.3 Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten rekonstruieren. Dieser zeichnet als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, die aktuelle Partiestellung, die Bedenkzeiten und, falls bekannt, die Zahl der ausgeführten oder abgeschlossenen Züge auf und vermerkt, wessen Uhr zuletzt lief.
- 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, außer in dem Fall, dass nachweisbar mehr Züge ausgeführt oder abgeschlossen worden sind.
- 8.7 Nach Ende der Partie unterzeichnen beide Spieler beide Partieformulare mit dem darauf notierten Partieresultat. Dieses Resultat bleibt gültig, auch wenn es falsch eingetragen worden ist, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.

Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)

- 9.1.1 Das Turnierreglement darf bestimmen, dass die Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters entweder für eine bestimmte Anzahl von Zügen oder gar nicht remis anbieten oder vereinbaren dürfen.
- 9.1.2 Falls jedoch das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes:

- 8.1.5 Both players must record the offer of a draw on the scoresheet with a symbol (=).
- 8.1.6 If a player is unable to keep score, an assistant, who must be acceptable to the arbiter, may be provided by the player to write the moves. His clock shall be adjusted by the arbiter in an equitable way. This adjustment of the clock shall not apply to a player with a disability.
- 8.2 The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.
- 8.3 The scoresheets are the property of the organiser of the competition.
- 8.4 If a player has less than five minutes left on his clock at some stage in a period and does not have additional time of 30 seconds or more added with each move, then for the remainder of the period he is not obliged to meet the requirements of Article 8.1.1.
- 8.5.1 If neither player keeps score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after a flag has fallen the arbiter shall stop the chessclock. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter's or the opponent's scoresheet.
- 8.5.2 If only one player has not kept score under Article 8.4, he must, as soon as either flag has fallen, update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard. Provided it is that player's move, he may use his opponent's scoresheet, but must return it before making a move.
- 8.5.3 If no complete scoresheet is available, the players must reconstruct the game on a second chessboard under the control of the arbiter or an assistant. He shall first record the actual game position, clock times, whose clock was running and the number of moves made/completed, if this information is available, before reconstruction takes place.
- 8.6 If the scoresheets cannot be brought up to date showing that a player has overstepped the allotted time, the next move made shall be considered as the first of the following time period, unless there is evidence that more moves have been made or completed.
- 8.7 At the conclusion of the game both players shall sign both scoresheets, indicating the result of the game. Even if incorrect, this result shall stand, unless the arbiter decides otherwise.

Article 9: The drawn game

- 9.1.1 The regulations of an event may specify that players cannot offer or agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.
- 9.1.2 However, if the regulations of an event allow a draw agreement the following shall apply:

- 9.1.2.1 Ein Spieler, der Remis anbieten möchte, tut dies, nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr gedrückt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, aber Artikel 11.5 muss berücksichtigt werden. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis es der Gegner annimmt, mündlich ablehnt, ablehnt durch Berühren einer Figur in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, oder die Partie auf andere Weise beendet wird.
- 9.1.2.2 Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol (=) auf dem Partieformular notiert.
- 9.1.2.3 Ein Antrag auf Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 gilt als Remisangebot.
- 9.2.1 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung)
 - 9.2.1.1 sogleich entstehen wird, falls der Spieler als erstes seinen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder
 - 9.2.1.2 soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.
- 9.2.2 Stellungen gelten nur dann als gleich, wenn derselbe Spieler am Zug ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Demgemäß sind Stellungen nicht gleich, wenn
 - 9.2.2.1 ein Bauer zu Beginn der Zugfolge *en passant* geschlagen werden konnte, oder
 - 9.2.2.2 ein König das Recht zur Rochade mit einem Turm, der noch nicht bewegt worden ist, hatte, dieses aber nach dem Zug verloren hat. Das Rochaderecht geht erst verloren, nachdem der König oder Turm gezogen hat.
- 9.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zug ist, falls
 - 9.3.1 er einen Zug, der nicht geändert werden kann, auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, der zur Folge habe, dass dann die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist, oder
 - 9.3.2 die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist.
- 9.4 Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, verliert er für diesen Zug das Recht, ein Remis gemäß Artikel 9.2 oder 9.3. zu reklamieren.
- 9.5 Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, hält er oder der Schiedsrichter die Schachuhr an (siehe Artikel 6.11.1 oder 6.11.2). Er ist nicht berechtigt seinen Antrag zurückzuziehen.
 - 9.5.1 Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis.
 - 9.5.2 Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter zwei Minuten zur verbliebenen Bedenkzeit des Gegners hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt. Falls der Anspruch auf einen beabsichtigten Zug gestützt wurde, muss dieser Zug entsprechend Artikel 3 und 4 ausgeführt werden.

- 9.1.2.1 A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before pressing his clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 11.5 must be considered. No conditions can be attached to the offer. In both cases the offer cannot be withdrawn and remains valid until the opponent accepts it, rejects it orally, rejects it by touching a piece with the intention of moving or capturing it, or the game is concluded in some other way.
- 9.1.2.2 The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with the symbol (=).
- 9.1.2.3 A claim of a draw under Article 9.2 or 9.3 shall be considered to be an offer of a draw.
- 9.2.1 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, when the same position for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves):
- 9.2.1.1 is about to appear, if he first writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or
- 9.2.1.2 has just appeared, and the player claiming the draw has the move.
- 9.2.2 Positions are considered the same if and only if the same player has the move, pieces of the same kind and colour occupy the same squares and the possible moves of all the pieces of both players are the same. Thus positions are not the same if:
- 9.2.2.1 at the start of the sequence a pawn could have been captured en passant
- 9.2.2.2 a king had castling rights with a rook that has not been moved, but forfeited these after moving. The castling rights are lost only after the king or rook is moved.
- 9.3 The game is drawn, upon a correct claim by a player having the move, if:
- 9.3.1 he writes his move, which cannot be changed, on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move which will result in the last 50 moves by each player having been made without the movement of any pawn and without any capture, or
- 9.3.2 the last 50 moves by each player have been completed without the movement of any pawn and without any capture.
- 9.4 If the player touches a piece as in Article 4.3, he loses the right to claim a draw under Article 9.2 or 9.3 on that move.
- 9.5.1 If a player claims a draw under Article 9.2 or 9.3, he or the arbiter shall stop the chessclock (see Article 6.12.1 or 6.12.2). He is not allowed to withdraw his claim.
- 9.5.2 If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn.
- 9.5.3 If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add two minutes to the opponent's remaining thinking time. Then the game shall continue. If the claim was based on an intended move, this move must be made in accordance with Articles 3 and 4.

- 9.6 Falls eine oder beide der folgenden Situationen auftreten, ist die Partie remis:
- 9.6.1 sobald eine gleiche Stellung, entsprechend Artikel 9.2.2, mindestens fünfmal entstanden ist,
- 9.6.2 sobald wenigstens 75 Züge von jedem Spieler ausgeführt worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzte Zug matt setzt, hat dies Vorrang.

Artikel 10: Punkte

- 10.1 Außer nach anders lautender Bestimmung in dem Turnierreglement gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen Punkt (1), der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen Punkt (0) und der remis spielt, einen halben Punkt (1/2) erzielt.
- 10.2 Die Gesamtzahl der Punkte eines Spiels kann nicht höher sein als die Höchstzahl an Punkten, die unter normalen Umständen für diese Partie vergeben werden. Die Punkte, die einem einzelnen Spieler vergeben werden, müssen auch unter normalen Umständen erzielbar sein; z.B. ist ein Ergebnis von $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ nicht erlaubt.

Artikel 11: Das Verhalten der Spieler

- 11.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.
- 11.2.1 Das „Turnierareal“ umfasst den Spielbereich, Ruheräume, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche.
- 11.2.2 Der Spielbereich ist der Bereich in dem die Partien eines Turniers gespielt werden.
- 11.2.3 Nur mit Genehmigung des Schiedsrichters darf
- 11.2.3.1 ein Spieler das Turnierareal verlassen,
- 11.2.3.2 der am Zug befindliche Spieler den Spielbereich verlassen,
- 11.2.3.3 jemand, der weder Spieler noch Schiedsrichter ist, den Spielbereich betreten.
- 11.2.4 Das Turnierreglement kann bestimmen, dass der Gegner des am Zug befindlichen Spielers es dem Schiedsrichter anzeigen muss, wenn er den Spielbereich verlassen will.
- 11.3.1 Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu benutzen oder auf einem anderen Schachbrett eine Partie zu analysieren.
- 11.3.2.1 Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben. Das Turnierreglement kann jedoch gestatten, dass ein solches Gerät in der Tasche eines Spielers untergebracht wird, sofern das Gerät vollständig abgeschaltet ist. Diese Tasche muss gemäß der Weisung des Schiedsrichters untergebracht werden. Beiden Spielern ist es verboten, diese Tasche ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu benutzen.

- 9.6 If one or both of the following occur(s) then the game is drawn:
- 9.6.1 the same position has appeared, as in 9.2.2 at least five times.
 - 9.6.2 any series of at least 75 moves have been made by each player without the movement of any pawn and without any capture. If the last move resulted in checkmate, that shall take precedence.

Article 10: Points

- 10.1 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player who wins his game, or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game, or forfeits, scores no points (0), and a player who draws his game scores a half point ($\frac{1}{2}$).
- 10.2 The total score of any game can never exceed the maximum score normally given for that game. Scores given to an individual player must be those normally associated with the game, for example a score of $\frac{3}{4} - \frac{1}{4}$ is not allowed.

Article 11: The conduct of the players

- 11.1 The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.
- 11.2.1 The 'playing venue' is defined as the 'playing area', rest rooms, toilets, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter.
- 11.2.2 The playing area is defined as the place where the games of a competition are played.
- 11.2.3 Only with the permission of the arbiter can:
- 11.2.3.1 a player leave the playing venue,
 - 11.2.3.2 the player having the move be allowed to leave the playing area.
 - 11.2.3.3 a person who is neither a player nor arbiter be allowed access to the playing area.
- 11.2.4 The regulations of an event may specify that the opponent of the player having a move must report to the arbiter when he wishes to leave the playing area.
- 11.3.1 During play the players are forbidden to use any notes, sources of information or advice, or analyse any game on another chessboard.
- 11.3.2.1 During a game, a player is forbidden to have any electronic device not specifically approved by the arbiter in the playing venue.
However, the regulations of an event may allow such devices to be stored in a player's bag, provided the device is completely switched off. This bag must be placed as agreed with the arbiter. Both players are forbidden to use this bag without permission of the arbiter.

- 11.3.2.2 Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein solches Gerät im Turnierareal bei sich trägt, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie. Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen.
- 11.3.3 Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke, anderer Gegenstände oder seines Körpers zulässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person darf den Spieler untersuchen, wobei der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie der zu Untersuchende haben muss. Verweigert ein Spieler die Erfüllung dieser Pflichten, hat der Schiedsrichter Maßnahmen gemäß Artikel 12.9 zu ergreifen.
- 11.3.4 Rauchen einschließlich der Benutzung sog. „e-Zigaretten“ ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.
- 11.4 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.
- 11.5 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen oder ungerechtfertigtes Anbieten von Remis oder das Mitbringen einer Geräuschquelle in den Spielbereich.
- 11.6 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 11.1 bis 11.5 wird gemäß Artikel 12.9 bestraft.
- 11.7 Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktzahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.
- 11.8 Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 11.7 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.
- 11.9 Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der Schachregeln verlangen.
- 11.10 Sofern das Turnierreglement nichts anderes bestimmt, kann ein Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, selbst wenn er die Partienotation unterzeichnet hat (siehe Artikel 8.7).
- 11.11 Beide Spieler müssen den Schiedsrichter in Fällen einer notwendigen Partierekonstruktion und bei der Prüfung von Remisanträgen unterstützen.
- 11.12 Die Überprüfung einer dreimaligen Stellungswiederholung oder des Remisantrags nach der 50-Züge-Regel obliegt den Spielern, allerdings unter Aufsicht des Schiedsrichters.

- 11.3.2.2 If it is evident that a player has such a device on their person in the playing venue, the player shall lose the game. The opponent shall win. The regulations of an event may specify a different, less severe, penalty.
- 11.3.3 The arbiter may require the player to allow his clothes, bags, other items or body to be inspected, in private. The arbiter or person authorised by the arbiter shall inspect the player, and shall be of the same gender as the player. If a player refuses to cooperate with these obligations, the arbiter shall take measures in accordance with Article 12.9.
- 11.3.4 Smoking, including e-cigarettes, is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.
- 11.4 Players who have finished their games shall be considered to be spectators.
- 11.5 It is forbidden to distract or annoy the opponent in any manner whatsoever. This includes unreasonable claims, unreasonable offers of a draw or the introduction of a source of noise into the playing area.
- 11.6 Infraction of any part of Articles 11.1 – 11.5 shall lead to penalties in accordance with Article 12.9.
- 11.7 Persistent refusal by a player to comply with the Laws of Chess shall be penalised by loss of the game. The arbiter shall decide the score of the opponent.
- 11.8 If both players are found guilty according to Article 11.7, the game shall be declared lost by both players.
- 11.9 A player shall have the right to request from the arbiter an explanation of particular points in the Laws of Chess.
- 11.10 Unless the regulations of an event specify otherwise, a player may appeal against any decision of the arbiter, even if the player has signed the scoresheet (see Article 8.7).
- 11.11 Both players must assist the arbiter in any situation requiring reconstruction of the game, including draw claims.
- 11.12 Checking three times occurrence of the position or 50 moves claim is a duty of ~~a~~ the players, under supervision of the arbiter.

Artikel 12: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)

- 12.1 Der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der Schachregeln.
- 12.2 Der Schiedsrichter,
 - 12.2.1 sorgt für faires Spiel,
 - 12.2.2 handelt im besten Interesse der Veranstaltung,
 - 12.2.3 sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen,
 - 12.2.4 sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden,
 - 12.2.5 überwacht den Fortgang der Veranstaltung,
 - 12.2.6 ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen,
 - 12.2.7 befolgt die *Anti-Cheating*-Regelungen.
- 12.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.
- 12.4 Der Schiedsrichter kann Assistenten einsetzen, um Partien zu beobachten, z.B. wenn mehrere Spieler eine knappe Restbedenkzeit haben.
- 12.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem oder beiden Spielern zusätzliche Bedenkzeit gewähren.
- 12.6 Der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der abgeschlossenen Züge nicht bekannt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 wenn mindestens ein Fallblättchen gefallen ist. Der Schiedsrichter unterlässt es, einem Spieler mitzuteilen, dass sein Gegner einen Zug ausgeführt oder dass der Spieler die Uhr nicht betätigt hat.
- 12.7 Wenn jemand eine Regelwidrigkeit bemerkt, darf er nur den Schiedsrichter benachrichtigen. Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauer dürfen sich nicht in Partien einmischen. Der Schiedsrichter darf die Störer aus dem Turnierareal weisen.
- 12.8 Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für jedermann im Turnierareal und entsprechend der Bestimmung des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.

Article 12: The role of the Arbiter (see Preface)

- 12.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess are observed.
- 12.2 The arbiter shall:
 - 12.2.1 ensure fair play,
 - 12.2.2 act in the best interest of the competition,
 - 12.2.3 ensure that a good playing environment is maintained,
 - 12.2.4 ensure that the players are not disturbed,
 - 12.2.5 supervise the progress of the competition,
 - 12.2.6 take special measures in the interests of disabled players and those who need medical attention,
 - 12.2.7 follow the Anti-Cheating Rules or Guidelines
- 12.3 The arbiter shall observe the games, especially when the players are short of time, enforce decisions he has made, and impose penalties on players where appropriate.
- 12.4 The arbiter may appoint assistants to observe games, for example when several players are short of time.
- 12.5 The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.
- 12.6 The arbiter must not intervene in a game except in cases described by the Laws of Chess. He shall not indicate the number of moves completed, except in applying Article 8.5 when at least one flag has fallen. The arbiter shall refrain from informing a player that his opponent has completed a move or that the player has not pressed his clock.
- 12.7 If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter. Players in other games must not to speak about or otherwise interfere in a game. Spectators are not allowed to interfere in a game. The arbiter may expel offenders from the playing venue.
- 12.8 Unless authorised by the arbiter, it is forbidden for anybody to use a mobile phone or any kind of communication device in the playing venue or any contiguous area designated by the arbiter.

- 12.9 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:
- 12.9.1 eine Verwarnung,
 - 12.9.2 das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
 - 12.9.3 das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
 - 12.9.4 eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,
 - 12.9.5 eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,
 - 12.9.6 den Verlust der Partie für den zu Bestrafenden (der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners),
 - 12.9.7 ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,
 - 12.9.8 den Ausschluss von einer oder mehreren Runden,
 - 12.9.9 den Ausschluss vom Turnier.

12.9 Options available to the arbiter concerning penalties:

- 12.9.1 warning,
- 12.9.2 increasing the remaining time of the opponent,
- 12.9.3 reducing the remaining time of the offending player,
- 12.9.4 increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game,
- 12.9.5 reducing the points scored in the game by the offending person,
- 12.9.6 declaring the game to be lost by the offending player (the arbiter shall also decide the opponent's score),
- 12.9.7 a fine announced in advance,
- 12.9.8 exclusion from one or more rounds,
- 12.9.9 expulsion from the competition.

ANHÄNGE

A. Schnellschach

- A.1 Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten je Spieler abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.
- A.2 Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen, verlieren aber nicht das Recht, einen Anspruch geltend zu machen, der üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Ein Spieler kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten, um die Züge zu notieren.
- A.3.1 Die Turnierschachregeln gelten, wenn
- A.3.1.1 ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht und
- A.3.1.2 jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.
- A.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.
- A.4 Anderenfalls gilt folgendes:
- A.4.1 Sobald beide Spieler ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben,
- A.4.1.1 dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde gestört.
- A.4.1.2 kann eine fehlerhafte Figurenaufstellung oder Brettausrichtung nicht mehr beanstandet werden.
Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung des Königs ist die Rochade unzulässig. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung eines Turms ist die Rochade mit diesem Turm unzulässig.
- A.4.2 Wenn der Schiedsrichter einen abgeschlossenen regelwidrigen Zug beobachtet, erklärt er die Partie für den Spieler verloren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner den Gewinn reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Die Partie ist jedoch remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit keiner Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König matt setzen kann. Wenn der Gegner nicht reklamiert und der Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat der Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, die Spieler einigen sich hierauf ohne Anrufung des Schiedsrichters.

APPENDICES

Appendix A. Rapid chess

- A.1 A 'Rapid chess' game is one where either all the moves must be completed in a fixed time of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player; or the time allotted plus 60 times any increment is of more than 10 minutes but less than 60 minutes for each player.
- A.2 Players do not need to record the moves, but do not lose their rights to claims normally based on a scoresheet. The player can, at any time, ask the arbiter to provide him with a scoresheet, in order to write the moves.
- A.3.1 The Competition Rules shall apply if:
- A.3.1.1 one arbiter supervises at most three games and
- A.3.1.2 each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.
- A.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.
- A.4 Otherwise the following apply:
- A.4.1 From the initial position, once 10 moves have been completed by each player,
- A.4.1.1 no change can be made to the clock setting, unless the schedule of the event would be adversely affected
- A.4.1.2 no claim can be made regarding incorrect set-up or orientation of the chessboard. In case of incorrect king placement, castling is not allowed. In case of incorrect rook placement, castling with this rook is not allowed.
- A.4.2 If the arbiter observes an illegal move has been completed, he shall declare the game lost by the player, provided the opponent has not made his next move. If the arbiter does not intervene, the opponent is entitled to claim a win, provided the opponent has not made his next move. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves. If the opponent does not claim and the arbiter does not intervene, the illegal move shall stand and the game shall continue. Once the opponent has made his next move, an illegal move cannot be corrected unless this is agreed by the players without intervention of the arbiter.

- A.4.3 Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Schachuhr der Reklamierende noch Restbedenkzeit hat. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit einer Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König nicht matt setzen kann.
- A.4.4 Beobachtet der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt er die Partie remis.
- A.4.5 Der Schiedsrichter kann auf ein gefallenes Blättchen hinweisen, wenn er dies beobachtet.
- A.5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel A.3 oder A.4 für das gesamte Turnier gilt.

B. Blitzschach

- B.1 Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von 10 Minuten oder weniger abgeschlossen werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge 10 Minuten oder weniger beträgt.
- B.2 Die in den Artikeln 7 und 9 erwähnten Zeitstrafen betragen eine Minute statt zwei Minuten.
- B.3.1 Die Turnierschachregeln gelten, wenn
- B.3.1.1 ein Schiedsrichter eine Partie überwacht und
- B.3.1.2 jede Partie durch den Schiedsrichter oder, dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.
- B.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünfmal während einer Partie bitten. Weitere Bitten gelten als Störung des Gegners.
- B.4 Anderenfalls gelten für die Partie die Schnellschachregeln gemäß Artikel A.2 und A.4.
- B.5 Das Turnierreglement bestimmt, ob Artikel B.3 oder B.4 für das gesamte Turnier gilt.

- A.4.3 To claim a win on time, the claimant may stop the chessclock and notify the arbiter. For the claim to be successful, the claimant must have time remaining on his own clock after the chessclock has been stopped. However, the game is drawn if the position is such that the claimant cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.
- A.4.4 If the arbiter observes both kings are in check, or a pawn on the rank furthest from its starting position, he shall wait until the next move is completed. Then, if an illegal position is still on the board, he shall declare the game drawn.
- A.4.5 The arbiter can also call a flag fall, if he observes it.
- A.5 The regulations of an event shall specify whether Article A.3 or Article A.4 shall apply for the entire event.

Appendix B. Blitz

- B.1 A 'blitz' game is one where all the moves must be completed in a fixed time of 10 minutes or less for each player; or the allotted time plus 60 times any increment is 10 minutes or less.
- B.2 The penalties mentioned in Articles 7 and 9 of the Competition Rules shall be one minute instead of two minutes.
- B.3.1 The Competition Rules shall apply if:
 - B.3.1.1 one arbiter supervises one game and
 - B.3.1.2 each game is recorded by the arbiter or his assistant and, if possible, by electronic means.
- B.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.
- B.4 Otherwise, play shall be governed by the Rapid chess Laws as in Article A.2 and A.4.
- B.5 The regulations of an event shall specify whether Article B.3 or Article B.4 shall apply for the entire event.

C. Algebraische Notation

Bei ihren eigenen Turnieren und Wettkämpfen erkennt die FIDE nur ein einziges System für die Aufzeichnung der Züge, das algebraische, an und empfiehlt, diese einheitliche Schachnotation auch für Schachbücher und Zeitschriften zu verwenden. Partieformulare, die ein anderes als das algebraische System verwenden, dürfen in Fällen, in denen üblicherweise das Partieformular eines Spielers benutzt wird, nicht als Beweismittel verwendet werden. Wenn ein Schiedsrichter bemerkt, dass ein Spieler ein anderes als das algebraische System verwendet, soll er ihn warnend auf diese Anforderung aufmerksam machen.

Beschreibung des Algebraischen Systems

C.1 In dieser Beschreibung bedeutet „Figur“ jede Figur außer dem Bauern.

C.2 Jede Figur wird mit einer Abkürzung bezeichnet, im Deutschen ist dies der groß geschriebene erste Buchstabe ihres Namens.

Beispiele:

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

C.3 Jeder Spieler hat das Recht, die Abkürzung des Figurennamens, der in seiner Landessprache üblich ist, zu verwenden.

Beispiele:

deutsch:	französisch:	italienisch	englisch:
K = König	R = Roi	R = Re	K= King
D = Dame	D = Dame	D = Donna	Q= Queen
T =Turm	T =Tour	T = Torre	R= Rook
L = Läufer	F = Fou	A = Alfieri	B= Bishop
S = Springer (Bauer)	C = Cavalier (Pion)	C = Cavallo (Pedone)	N = Knight (Pawn)

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

C.4 Bauern werden nicht mit ihrer Abkürzung angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen.

Beispiele: e4, d4, a5 ; aber nicht Be4, Bd4, Ba5.

C.5 Die acht Linien (für Weiß von links nach rechts, für Schwarz von rechts nach links) werden mit den kleingeschriebenen Buchstaben a, b, c, d, e, f, g und h angegeben.

C.6 Die acht Reihen (für Weiß von unten nach oben, für Schwarz von oben nach unten) werden nummeriert 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.

C.7 Resultierend aus den vorangegangenen Regelungen wird jedes der 64 Felder immer mit einer eindeutigen Kombination aus einem Buchstaben und einer Zahl angegeben.

Appendix C. Algebraic notation

FIDE recognises for its own tournaments and matches only one system of notation, the Algebraic System, and recommends the use of this uniform chess notation also for chess literature and periodicals. Scoresheets using a notation system other than algebraic may not be used as evidence in cases where normally the scoresheet of a player is used for that purpose. An arbiter who observes that a player is using a notation system other than the algebraic should warn the player of this requirement.

Description of the Algebraic System

- C.1 In this description, 'piece' means a piece other than a pawn.
- C.2 Each piece is indicated by an abbreviation. In the English language it is the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight. (N is used for a knight, in order to avoid ambiguity.)
- C.3 For the abbreviation of the name of the pieces, each player is free to use the name which is commonly used in his country. Examples: F = fou (French for bishop), L = loper (Dutch for bishop). In printed periodicals, the use of figurines is recommended.
- C.4 Pawns are not indicated by their first letter, but are recognised by the absence of such a letter. Examples: the moves are written e5, d4, a5, not pe5, Pd4, pa5.
- C.5 The eight files (from left to right for White and from right to left for Black) are indicated by the small letters, a, b, c, d, e, f, g and h, respectively.
- C.6 The eight ranks (from bottom to top for White and from top to bottom for Black) are numbered 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectively. Consequently, in the initial position the white pieces and pawns are placed on the first and second ranks; the black pieces and pawns on the eighth and seventh ranks.
- C.7 As a consequence of the previous rules, each of the sixty-four squares is invariably indicated by a unique combination of a letter and a number.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8 Jeder Zug einer Figur wird mit der Abkürzung ihres Namens und dem Ankunftsfield angegeben. Ein Bindestrich zwischen Name und Ankunftsfield ist nicht erforderlich.
Beispiele: Le5, Sf3, Td1.

Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield angegeben.

Beispiele: e5, d4, a5.

Die Langform, die das Ausgangsfield enthält, ist zulässig.

Beispiele: Lb2e5, Sg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Wenn eine Figur schlägt, kann ein "x" zwischen der Abkürzung des Namens der ziehenden Figur und dem Ankunftsfield eingefügt werden.

C.9.1
C.9.2 **Beispiele:** Lxe5, Sxf3, Txd1 - siehe auch C10.

C.9.3 Wenn ein Bauer schlägt, muss nicht nur das Ankunftsfield, sondern auch die Herkunftsline, (dazwischen kann ein "x" stehen) angegeben werden.

Beispiele: dx e5, gxf3, axb5.

Im Falle eines Schlagens "en passant" kann "e.p." bei der Aufzeichnung angefügt werden.

Beispiel: exd6 e.p.

C.10 Falls zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die Figur, die gezogen wird, wie folgt angegeben:

C.10.1 Falls beide Figuren auf derselben Reihe stehen, mit

C.10.1.1 der Abkürzung ihres Namens,

C.10.1.2 der Herkunftsline und

C.10.1.3 dem Ankunftsfield.

C.10.2 Falls beide Figuren auf derselben Linie stehen, mit

C.10.2.1 der Abkürzung ihres Namens,

C.10.2.2 der Herkunftsreihe und

C.10.2.3 dem Ankunftsfield.

C.10.3 Falls die beiden Figuren auf verschiedenen Reihen und verschiedenen Linien stehen, wird Methode 1 bevorzugt.

Beispiele:

C.10.3.1 Auf g1 und e1 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3:
je nachdem entweder Sgf3 oder Sef3.

C.10.3.2 Auf g5 und g1 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3:
je nachdem entweder S5f3 oder S1f3,

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

- C.8 Each move of a piece is indicated by the abbreviation of the name of the piece in question and the square of arrival. There is no need for a hyphen between name and square. Examples: Be5, Nf3, Rd1.
 In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5.
 A longer form containing the square of departure is acceptable. Examples: Bb2e5, Ng1f3, Ra1d1, e7e5, d2d4, a6a5.
- C.9 When a piece makes a capture, an x may be inserted between:
- C.9.1 the abbreviation of the name of the piece in question and
 - C.9.2 the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1, see also C.10.
 - C.9.3 When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x may be inserted, then the square of arrival. Examples: dx e5, gxf3, axb5. In the case of an ‘en passant’ capture, ‘e.p.’ may be appended to the notation. Example: exd6 e.p.
- C.10 If two identical pieces can move to the same square, the piece that is moved is indicated as follows:
- C.10.1 If both pieces are on the same rank by:
 - C.10.1.1 the abbreviation of the name of the piece,
 - C.10.1.2 the file of departure, and
 - C.10.1.2 the square of arrival.
 - C.10.2 If both pieces are on the same file by:
 - C.10.2.1 the abbreviation of the name of the piece,
 - C.10.2.2 the rank of the square of departure, and
 - C.10.2.3 the square of arrival.
 - C.10.3 If the pieces are on different ranks and files, method 1 is preferred. Examples:
 - C.10.3.1 There are two knights, on the squares g1 and e1, and one of them moves to the square f3: either Ngf3 or Nef3, as the case may be.
 - C.10.3.2 There are two knights, on the squares g5 and g1, and one of them moves to the square f3: either N5f3 or N1f3, as the case may be.

- C.10.3.3 Auf h2 und d4 stehen Springer, und einer von ihnen zieht nach f3:
je nachdem entweder Shf3 oder Sdf3.
- C.10.3.4 Falls in den vorangegangenen Beispielen der Springer auf f3 schlägt kann die vorstehende Notation angewandt werden, aber es kann ein "x" eingefügt werden:
1) je nachdem entweder Sgxf3 oder Sexf3,
2) je nachdem entweder S5xf3 oder Slxf3,
3) je nachdem entweder Shxf3 oder Sdx3.
- C.11 Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt von der Abkürzung der neuen Figur.
Beispiele: d8D, exf8S, b1L, g1T.
- C.12 Ein Remisangebot wird mit (=) notiert.
- C.13 Abkürzungen
0-0 = Rochade mit Th1 oder Th8 (kleine oder kurze Rochade)
0-0-0 = Rochade mit Tal oder Ta8 (große oder lange Rochade)
x = schlägt
+ = Schachgebot
++ oder # = Schachmatt
e.p. = (schlägt) en passant
Die letzten vier Angaben sind freiwillig

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.Kbl (=)

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.Kbl (=)

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.Kc1bl (=)

- C.10.3.3
- C.10.3.4 There are two knights, on the squares h2 and d4, and one of them moves to the square f3: either Nhf3 or Ndf3, as the case may be.
- C.10.3.5 If a capture takes place on the square f3, the notation of the previous examples is still applicable, but an x may be inserted: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhxf3 or Ndx3, as the case may be.
- C.11 In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the abbreviation of the new piece. Examples: d8Q, exf8N, b1B, g1R.
- C.12 The offer of a draw shall be marked as (=).
- C.13 Abbreviations
- 0-0 = castling with rook h1 or rook h8 (kingside castling)
 - 0-0-0 = castling with rook a1 or rook a8 (queenside castling)
 - x = captures
 - + = check
 - ++ or # = checkmate
 - e.p. = captures 'en passant'
- The last four are optional.

Sample game:

1.e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6 e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+ Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Or: 1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 ed4 4. e5 Ne4 5. Qd4 d5 6. ed6 Nd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3 Be7 9 Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

Or: 1. e2e4 e7e5 2.Ng1f3 Ng8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Nf6e4 5. Qd1xd4 d7d5 6. e5xd6 e.p. Ne4xd6 7. Bc1g5 Nb8c6 8. Qd4d3 Bf8e7 9. Nb1d2 0-0 10. 0-0-0 Rf8e8 11. Kb1 (=)

Anhang D. Regeln für das Spielen mit Sehbehinderten Spielern

- D.1 Die Veranstalter haben das Recht, nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern kann jeder der beiden Spieler die Benutzung von zwei Schachbrettern verlangen. Der sehende Spieler benutzt ein normales Schachbrett, der sehbehinderte Spieler ein speziell gefertigtes. Das speziell gefertigte soll den folgenden Bestimmungen entsprechen:
- D.1.1 Mindestgröße 20 cm x 20 cm,
 - D.1.2 die schwarzen Felder sind erhaben,
 - D.1.3 eine Sicherungsöffnung in jedem Feld.
- D.1.4 Die Anforderungen für die Figuren sind:
- D.1.4.1 jede hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen passt,
 - D.1.4.2 jede im Staunton Format, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet.
- D.2 Es gelten die folgenden Regeln:
- D.2.1 Die Züge müssen deutlich angesagt werden, vom Gegner wiederholt und von ihm auf seinem Schachbrett ausgeführt werden. Wenn ein Bauer umgewandelt wird, muss der Spieler ansagen, welche Figur er wählt. Um die Ansage so deutlich wie möglich zu machen, wird der Gebrauch folgender Namen statt algebraischer Buchstaben vorgeschlagen:
- | | | | |
|--------|---------|----------|----------|
| A-Anna | B-Bella | C-Cäsar | D-David |
| E-Eva | F-Felix | G-Gustav | H-Hector |
- Sofern der Schiedsrichter nichts anderes bestimmt, werden die Reihen von Weiß nach Schwarz 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 den deutschen Bezeichnungen „Lange Rochade“ und „Kurze Rochade“ angesagt. Die Figuren tragen folgende Namen: König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.
- D.2.2 Auf dem Schachbrett des sehbehinderten Spielers zählt eine Figur als „berührt“, wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.
- D.2.3 Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn:
- D.2.3.1 bei einem Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielers der zum Zuge kommt, genommen worden ist,
 - D.2.3.2 eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde,
 - D.2.3.3 der Zug angesagt wurde.
- D.2.4 Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.

Appendix D. Rules for play with blind and visually disabled players

- D.1 The organiser, after consulting the arbiter, shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually disabled (legally blind) players either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually disabled player using one specially constructed. This board must meet the following requirements:
- D.1.1 measure at least 20 cm by 20 cm,
 - D.1.2 have the black squares slightly raised,
 - D.1.3 have a securing aperture in each square,
 - D.1.4 The requirements for the pieces are:
 - D.1.4.1 all are provided with a peg that fits into the securing aperture of the board,
 - D.1.4.2 all are of Staunton design, the black pieces being specially marked.
- D.2 The following regulations shall govern play:
- D.2.1 The moves shall be announced clearly, repeated by the opponent and executed on his chessboard. When promoting a pawn, the player must announce which piece is chosen. To make the announcement as clear as possible, the use of the following names is suggested instead of the corresponding letters:
- A - Anna
 - B - Bella
 - C - Cesar
 - D - David
 - E - Eva
 - F - Felix
 - G - Gustav
 - H - Hector
- Unless the arbiter decides otherwise, ranks from White to Black shall be given the German numbers
- 1 - eins
 - 2 - zwei
 - 3 - drei
 - 4 - vier
 - 5 - fuenf
 - 6 - sechs
 - 7 - sieben
 - 8 - acht
- Castling is announced “Lange Rochade” (German for long castling) and “Kurze Rochade” (German for short castling).
- The pieces bear the names: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.
- D.2.2 On the visually disabled player's board a piece shall be considered ‘touched’ when it has been taken out of the securing aperture.
- D.2.3 A move shall be considered ‘made’ when:
- D.2.3.1 in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move,
 - D.2.3.2 a piece has been placed into a different securing aperture,
 - D.2.3.3 the move has been announced.
- D.2.4 Only then shall the opponent's clock be started.

- D.2.5 Für die Punkte D.2.2 und D.2.3 gelten die normalen Schachregeln für den sehenden Spieler.
- D.2.6.1 Eine Spezialuhr für den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie soll in der Lage sein, die Bedenkzeit und die Zahl der Züge dem sehbehinderten Spieler anzusagen.
- D.2.6.2 Anderenfalls darf eine Analoguhr mit folgenden Eigenschaften verwendet werden:
- D.2.6.2.1 ein Ziffernblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhabenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhabenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten;
- D.2.6.2.2 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.
- D.2.7 Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Braille oder Langschrift notieren oder ein Aufzeichnungsgerät benutzen.
- D.2.8 Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muss sofort berichtigt werden und zwar bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wird.
- D.2.9 Falls während des Spiels auf den beiden Schachbrettern unterschiedliche Stellungen festgestellt werden, müssen sie unter Mithilfe des Schiedsrichters und unter Benutzung 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. Wenn die Notationen nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mitschriften übereinstimmen und der Schiedsrichter berichtigt die Einstellung der Uhr entsprechend.
- D.2.10 Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützen lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:
- D.2.10.1 die Züge beider Spieler auf dem Brett des Gegners ausführen,
- D.2.10.2 die Züge beider Spieler ansagen,
- D.2.10.3 die Mitschrift für den sehbehinderten Spieler durchführen und die Uhr seines Gegners in Gang setzen,
- D.2.10.4 den sehbehinderten Spieler nur auf dessen Verlangen über die Zugzahl und den Zeitverbrauch beider Spieler informieren,
- D.2.10.5 den Sieg bei Zeitüberschreitung beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler informieren,
- D.2.10.6 die Formalien bei einem Spielabbruch vornehmen.
- D.2.11 Wenn sich der sehbehinderte Spieler nicht von einem Assistenten unterstützen lässt, darf der sehende Spieler jemanden einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt D.2.10.1 und D.2.10.2 übernimmt. Falls ein sehbehinderter Spieler mit einem gehörlosen Spieler gepaart wird, muss ein Assistent eingesetzt werden.

- D.2.5 As far as points D.2.2 and D.2.3 are concerned, the normal rules are valid for the sighted player.
- D.2.6.1 A specially constructed chessclock for the visually disabled shall be admissible. It should be able to announce the time and number of moves to the visually disabled player.
- D.2.6.2 Alternatively an analogue clock with the following features may be considered:
- D.2.6.2.1 a dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one raised dot, and every 15 minutes by two raised dots, and
- D.2.6.2.2 a flag which can be easily felt; care should be taken that the flag is so arranged as to allow the player to feel the minute hand during the last five minutes of the full hour.
- D.2.7 The visually disabled player must keep score of the game in Braille or longhand, or record the moves on a recording device.
- D.2.8 A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started.
- D.2.9 If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the arbiter and by consulting both players' game scores. If the two game scores correspond with each other, the player who has written the correct move but made the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores. When the game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree, and the arbiter shall readjust the clocks accordingly.
- D.2.10 The visually disabled player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties:
- D.2.10.1 making either player's move on the board of the opponent,
- D.2.10.2 announcing the moves of both players,
- D.2.10.3 keeping the game score of the visually disabled player and starting his opponent's clock
- D.2.10.4 informing the visually disabled player, only at his request, of the number of moves completed and the time used up by both players,
- D.2.10.5 claiming the game in cases where the time limit has been exceeded and informing the arbiter when the sighted player has touched one of his pieces,
- D.2.10.6 carrying out the necessary formalities in cases where the game is adjourned.
- D.2.11 If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points D.2.10.1 and D.2.10.2. An assistant must be used in the case of a visually disabled player paired with a hearing impaired player.

Richtlinien I - III

Richtlinien I. Hängepartien

- I.1.1 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 die Schachuhr anhalten. Solange er die Schachuhr 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.
- I.1.2 Wenn ein Spieler, der am Zug ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemäße Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe und seine verbleibende Restbedenkzeit wird entsprechend notiert.
- I.2 Folgende Angaben gehören auf den Umschlag:
- I.2.1 die Namen der Spieler,
- I.2.2 die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug,
- I.2.3 die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,
- I.2.4 der Name des Spielers, der den Zug abgegeben hat, Datum,
- I.2.5 die Nummer des abgegebenen Zuges,
- I.2.6 ein Remisangebot, falls es noch gültig ist,
- I.2.7 Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.
- I.3 Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.
- I.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.
- I.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.
- I.6 Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, dass er aufgibt, ist die Partie beendet.
- I.7 Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist.
- I.8 Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 5, 6.9 und 9.6 erfasst werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen Aufzeichnung seines Abgabezuges
- I.8.1 mehrdeutig ist, oder
- I.8.2 auf eine Art notiert ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen lässt, oder
- I.8.3 regelwidrig ist.
- I.9 Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren:
- I.9.1 Falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabezug auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang

Guidelines I. Adjourned games

- I.1.1 If a game is not finished at the end of the time prescribed for play, the arbiter shall require the player having the move to 'seal' that move. The player must write his move in unambiguous notation on his scoresheet, put his scoresheet and that of his opponent in an envelope, seal the envelope and only then stop the chessclock. Until he has stopped the chessclock the player retains the right to change his sealed move. If, after being told by the arbiter to seal his move, the player makes a move on the chessboard he must write that same move on his scoresheet as his sealed move.
- I.1.2 A player having the move who adjourns the game before the end of the playing session shall be considered to have sealed at the nominal time for the end of the session, and his remaining time shall so be recorded.
- I.2. The following shall be indicated upon the envelope:
- I.2.1 the names of the players,
 - I.2.2 the position immediately before the sealed move,
 - I.2.3 the time used by each player,
 - I.2.4 the name of the player who has sealed the move,
 - I.2.5 the number of the sealed move,
 - I.2.6 the offer of a draw, if the proposal is current,
 - I.2.7 the date, time and venue of resumption of play.
- I.3 The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for its safekeeping.
- I.4 If a player proposes a draw after his opponent has sealed his move, the offer is valid until the opponent has accepted it or rejected it as in Article 9.1.
- I.5 Before the game is to be resumed, the position immediately before the sealed move shall be set up on the chessboard, and the times used by each player when the game was adjourned shall be indicated on the clocks.
- I.6 If prior to the resumption the game is agreed drawn, or if one of the players notifies the arbiter that he resigns, the game is concluded.
- I.7 The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.
- I.8 Except in the cases mentioned in Articles 5, 6.9, 9.6 and 9.7, the game is lost by a player whose recording of his sealed move:
- I.8.1 is ambiguous, or
 - I.8.2 is recorded in such a way that its true significance is impossible to establish, or
 - I.8.3 is illegal.
- I.9 If, at the agreed resumption time:
- I.9.1 the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move is made on the chessboard and his clock is started,

- gesetzt.
- I.9.2 Falls der Spieler, der auf den Abgabebzug 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 Abgabebzug auf dem Schachbrett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt.
- I.9.3 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 Partiefeld aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschließen, seine Uhr anzuhalten und die des abwesenden Spielers in Gang zu setzen. In diesem Fall wird der Umschlag dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen des bis dahin abwesenden Spielers geöffnet.
- I.10 Ein Spieler verliert die Partie, wenn er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie nach Ablauf der erlaubten Wartezeit am Schachbrett erscheint, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet anders. Beendet jedoch der Abgabebzug die Partie, bleibt es bei dieser Beendigung.
- I.11 Wenn nach dem Turnierreglement die Wartezeit mehr als null Minuten beträgt, gilt folgendes: Wenn anfangs kein Spieler anwesend ist, läuft für den Spieler, der auf den Abgabebzug antworten muss, die Bedenkzeit bis er erscheint, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders oder das Turnierreglement sieht etwas anderes vor.
- I.12.1 Wenn der Umschlag mit dem Abgabebzug abhandengekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden sind, fortgesetzt. Kann die von jedem Spieler verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, stellt der Schiedsrichter die Uhren ein. Der Spieler, der den Abgabebzug gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem er angibt, er habe ihn abgegeben.
- I.12.2 Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit wiederherzustellen, ist die Partie ungültig und es muss eine neue Partie gespielt werden.
- I.13 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 entscheidet anders.
- I.14 Maßgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr des Schiedsrichters. Die Uhrzeit für den Beginn wird im Voraus bekannt gegeben.

- I.9.2 the player having to reply to the sealed move is not present, his clock shall be started; on his arrival, he may stop his clock and summon the arbiter; the envelope is then opened and the sealed move is made on the chessboard; his clock is then restarted, the player who sealed the move is not present, his opponent has the right to record his reply on the scoresheet, seal his scoresheet in a fresh envelope, stop his clock and start the absent player's clock instead of making his reply in the normal manner; if so, the envelope shall be handed to the arbiter for safekeeping and opened on the absent player's arrival.
- I.10 Any player who arrives at the chessboard after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise. However, if the sealed move resulted in the conclusion of the game, that conclusion shall still apply.
- I.11 the regulations of an event specify that the default time is not zero, the following shall apply: If neither player is present initially, the player who has to reply to the sealed move shall lose all the time that elapses until he arrives, unless the regulations of an event specify or the arbiter decides otherwise.
- I.12.1 If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the adjourned position, with the clock times recorded at the time of adjournment. If the time used by each player cannot be re-established, the arbiter shall set the clocks. The player who sealed the move shall make the move he states he sealed on the chessboard.
- I.12.2 If it is impossible to re-establish the position, the game shall be annulled and a new game shall be played.
- I.13 If, upon resumption of the game, either player points out before making his first move that the time used has been incorrectly indicated on either clock, the error must be corrected. If the error is not then established the game shall continue without correction unless the arbiter decides otherwise.
- I.14 The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece. The starting time shall be announced in advance.

Richtlinien II. Schach-960-Regeln

- II.1 Zu Beginn einer Schach-960-Partie muss nach bestimmten Regeln eine zufällige Anfangsstellung aufgebaut werden. Danach wird die Partie auf die gleiche Weise gespielt wie beim normalen Schach. Insbesondere führen die Figuren und Bauern ihre normalen Züge aus und das Ziel jedes Spielers ist es, den König des Gegners matt zu setzen.
- II.2 **Bestimmungen für die Anfangsstellung**
Für die Anfangsstellung im Schach-960 gelten bestimmte Regeln. Weiße Bauern werden wie beim normalen Schach auf der zweiten Reihe aufgestellt. Alle übrigen weißen Figuren werden zufällig auf der ersten Reihe aufgestellt, jedoch mit folgenden Einschränkungen:
- II.2.1 Der König wird irgendwo zwischen den beiden Türmen aufgestellt
- II.2.2 Die Läufer werden auf ungleichfarbigen Feldern aufgestellt
- II.2.3 Die schwarzen Figuren werden auf dieselbe Weise gegenüberliegend zu den weißen Figuren aufgestellt.
Die Anfangsstellung kann vor der Partie entweder durch ein Computerprogramm oder durch den Gebrauch von Würfeln, Münzen, Spielkarten etc. generiert werden.
- II.3 **Schach-960-Rochaderegeln**
- II.3.1 Im Schach-960 darf jeder Spieler einmal pro Partie rochieren, sowohl der König als auch der Turm. Gegenüber den Regeln für das normale Schach sind allerdings für die Rochade einige Ergänzungen erforderlich, weil die Ausgangsstellung der Türme und des Königs nach den normalen Schachregeln im Schach-960 oft nicht gegeben ist.
- II.3.2 Im Schach-960 wird die Rochade, abhängig von der vorherigen Stellung von König und Turm, auf eine der folgenden vier Weisen ausgeführt:
- II.3.2.1 Doppelzug-Rochade: Ein gleichzeitiger Zug mit dem König und einem Turm.
- II.3.2.2 Austausch-Rochade: Der König und einer der Türme tauschen die Plätze.
- II.3.2.3 Königszug-Rochade: Nur der König macht einen Zug.
- II.3.2.4 Turmzug-Rochade: Nur der Turm macht einen Zug.
- II.3.2.5 Empfehlung:
- II.3.2.5.1 Bei der Rochade auf einem Schachbrett mit einem menschlichen Spieler wird empfohlen, zunächst den König außerhalb der Spielfläche in die Nähe seines Zielfeldes zu stellen, dann den Turm vom Ausgangsfeld zum Zielfeld zu ziehen und schließlich den König auf das Zielfeld zu setzen.
- II.3.2.5.2 Nach der Ausführung der Rochade sind die Zielfelder von Turm und König genau dieselben, wie sie im normalen Schach sein würden.
- II.3.2.6 Klarstellung:
So befindet sich der König nach der C-Seiten-Rochade (notiert als 0-0-0 und bekannt als lange Rochade im normalen Schach) auf einem C-Feld (c1 für Weiß und c8 für Schwarz) und der Turm auf einem D-Feld (d1 für Weiß und d8 für Schwarz). Nach der G-Seiten-Rochade befindet sich der König auf einem G-Feld (g1 für Weiß und g8 für Schwarz) und der Turm auf einem F-Feld (f1 für Weiß und f8 für Schwarz).
- II.3.2.7 Hinweise
- II.3.2.7.1 Um Missverständnisse zu vermeiden, ist es zweckmäßig vor Ausführung der Rochade anzukündigen: „Ich werde rochieren“.
- II.3.2.7.2 In manchen Ausgangsstellungen werden der König oder der Turm (aber nicht beide)

Guidelines II. Chess960 Rules

II.1 Before a Chess960 game a starting position is randomly set up, subject to certain rules. After this, the game is played in the same way as regular chess. In particular, pieces and pawns have their normal moves, and each player's objective is to checkmate the opponent's king.

II.2 Starting-position requirements

The starting position for Chess960 must meet certain rules. White pawns are placed on the second rank as in regular chess. All remaining white pieces are placed randomly on the first rank, but with the following restrictions:

II.2.1 the king is placed somewhere between the two rooks, and

II.2.2 the bishops are placed on opposite-coloured squares, and

II.2.3 the black pieces are placed opposite the white pieces.

The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.

II.3 Chess960 castling rules

II.3.1 Chess960 allows each player to castle once per game, a move by potentially both the king and rook in a single move. However, a few interpretations of regular chess rules are needed for castling, because the regular rules presume initial locations of the rook and king that are often not applicable in Chess960.

II.3.2 How to castle. In Chess960, depending on the pre-castling position of the castling king and rook, the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:

II.3.2.1 double-move castling: by making a move with the king and a move with the rook, or

II.3.2.2 transposition castling: by transposing the position of the king and the rook, or

II.3.2.3 king-move-only castling: by making only a move with the king, or

II.3.2.4 rook-move-only castling: by making only a move with the rook.

II.3.2.5 Recommendations:

II.3.2.5.1 When castling on a physical board with a human player, it is recommended that the king be moved outside the playing surface next to his final position, the rook then be moved from its starting position to its final position, and then the king be placed on his final square.

II.3.2.5.2 After castling, the rook and king's final positions should be exactly the same positions as they would be in regular chess.

II.3.2.6 Clarification:

Thus, after c-side castling (notated as 0-0-0 and known as queen-side castling in orthodox chess), the king is on the c-square (c1 for white and c8 for black) and the rook is on the d-square (d1 for white and d8 for black). After g-side castling (notated as 0-0 and known as king-side castling in orthodox chess), the king is on the g-square (g1 for white and g8 for black) and the rook is on the f-square (f1 for white and f8 for black).

II.3.2.7 Notes

II.3.2.7.1 To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.

bei der Rochade nicht gezogen.

- II.3.2.7.3 In manchen Ausgangsstellungen kann die Rochade bereits als erster Zug ausgeführt werden.
- II.3.2.7.4 Alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Königs und seinem Zielfeld (dieses eingeschlossen) und alle Felder zwischen dem Ausgangsfeld des Turms und seinem Zielfeld (dieses eingeschlossen) müssen, abgesehen von denen des Königs und des Turms, mit dem rochiert werden soll, frei sein.
- II.3.2.7.5 In einigen Ausgangspositionen können einige Felder während der Rochade besetzt sein, die im Normalschach unbesetzt sein müssen. Z.B. ist es nach der langen Rochade (0-0-0), möglich, das die Felder a, b, und/oder e noch besetzt sind; bei der kurzen Rochade (0-0), ist es möglich, das die Felder e und /oder h besetzt sind.

- II.3.2.7.2 In some starting positions, the king or rook (but not both) does not move during castling.
- II.3.2.7.3 In some starting positions, castling can take place as early as the first move.
- II.3.2.7.4 All the squares between the king's initial and final squares (including the final square) and all the squares between the rook's initial and final squares (including the final square) must be vacant except for the king and castling rook.
- II.3.2.7.5 In some starting positions, some squares can stay filled during castling that would have to be vacant in regular chess. For example, after c-side castling 0-0-0, it is possible to have a, b, and/or e still filled, and after g-side castling (0-0), it is possible to have e and/or h filled.

Richtlinien III Partien ohne Zeitinkrement einschließlich Endspurtphase

- III.1 Die „Endspurtphase“ ist die Phase in einer Partie, in der alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit abgeschlossen werden müssen.
- III.2.1 Die nachfolgenden Richtlinien betreffen die letzte Zeitperiode einschließlich der Endspurtphase. Sie werden nur in Turnieren angewandt, für die dies im Voraus angekündigt wurde.
- III.2.2 Diese Richtlinien gelten nur für Turnierschach und Schnellschach ohne Zeitinkrement und nicht für Blitzschach.
- III.3.1 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst,
 - III.3.1.1 wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode außer der letzten geschieht;
 - III.3.1.2 ist die Partie remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in der alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.
- III.4 Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, dass ein Zeitinkrement von fünf Sekunden für beide Spieler eingeführt wird. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr entsprechend auf den neuen Modus eingestellt. Der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.
- III.5 Wenn Artikel III.4 nicht angewandt wird, und der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er Remis beantragen, bevor sein Fallblättchen gefallen ist. Er ruft den Schiedsrichter und darf seine Uhr anhalten (siehe Artikel 6.11.2). Er kann den Antrag damit begründen, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen sei oder dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.
 - III.5.1 Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass die Partie mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist, oder der Gegner keine Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, erklärt er die Partie für remis. Anderenfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.
 - III.5.2 Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Später während der Partie oder so schnell wie möglich, nachdem eines der beiden Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Partie für den Gegner des Spielers, dessen Blättchen gefallen ist, mit normalen Mitteln nicht zu gewinnen ist oder dieser keine genügenden Anstrengungen unternommen hat, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.
 - III.5.3 Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.
- III.6 Wenn das Turnier nicht durch einen Schiedsrichter überwacht wird, gilt das Folgende:
 - III.6.1 Ein Spieler darf 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 kann seinen Antrag damit begründen, dass
 - III.6.1.1 sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen kann, und/oder
 - III.6.1.2 sein Gegner keine Versuche unternommen hat, um mit normalen Mitteln zu gewinnen.

Guidelines III. Games without increment including Quickplay Finishes

- III.1 A 'quickplay finish' is the phase of a game when all the remaining moves must be completed in a finite time.
- III.2.1 The Guidelines below concerning the final period of the game including Quickplay Finishes, shall only be used at an event if their use has been announced beforehand.
- III.2.2 These Guidelines shall apply only to standard chess and rapid chess games without increment and not to blitz games.
- III.3.1 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then:
III.3.1.1 the game shall continue if this occurs in any period of the game except the last period.
III.3.1.2 the game is drawn if this occurs in the period of a game in which all remaining moves must be completed.
- III.4 If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may request that an increment extra five seconds be introduced for both players. This constitutes the offer of a draw. If the offer refused, and the arbiter agrees to the request, the clocks shall then be set with the extra time; the opponent shall be awarded two extra minutes and the game shall continue.
- III.5 If Article III.4 does not apply and the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may claim a draw before his flag falls. He shall summon the arbiter and may stop the chessclock (see Article 6.12.2). He may claim on the basis that his opponent cannot win by normal means, and/or that his opponent has been making no effort to win by normal means:
III.5.1 If the arbiter agrees that the opponent cannot win by normal means, or that the opponent has been making no effort to win the game by normal means, he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim.
III.5.2 If the arbiter postpones his decision, the opponent may be awarded two extra minutes and the game shall continue, if possible, in the presence of an arbiter. The arbiter shall declare the final result later in the game or as soon as possible after the flag of either player has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the opponent of the player whose flag has fallen cannot win by normal means, or that he was not making sufficient attempts to win by normal means.
III.5.3 If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes.
- III.6 The following shall apply when the competition is not supervised by an arbiter:
III.6.1 A player may claim a draw when he has less than two minutes left on his clock and before his flag falls. This concludes the game. He may claim on the basis:

Im Fall III.6.1.1 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen.

Im Fall III.6.1.2 muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein vollständig ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partiaufzeichnung als auch die Endstellung.

III.6.2 Der Antrag wird an einen dafür bestimmten Schiedsrichter übergeben.

- III.6.1.1 that his opponent cannot win by normal means, and/or
- III.6.1.2 that his opponent has been making no effort to win by normal means.
 - In III.6.1.1 the player must write down the final position and his opponent must verify it.
 - In III.6.1.2 the player must write down the final position and submit an up-to-date scoresheet. The opponent shall verify both the scoresheet and the final position.
- III.6.2 The claim shall be referred to the designated arbiter.

Rahmenrichtlinien für die Schiedsrichterausbildung im Deutschen Schachbund e. V.

I. Schiedsrichterordnung

Schiedsrichter sind Mitglieder der im Deutschen Schachbund und seinen Mitgliedsverbänden organisierten Schachvereine und durch ihre Ausbildung in der Lage, Turniere und Wettkämpfe durchzuführen und als Schiedsrichter zu leiten.

Sie werden wie folgt unterteilt:

1. Regionale Schiedsrichter (RSR)

Einsatz: Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften von der Vereins- bis zur Landesverbandsebene.

2. Nationale Schiedsrichter (NSR)

Einsatz: Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften bis zur DSB-Ebene, soweit die FIDE-Regeln dies erlauben.

3. FIDE-Schiedsrichter (FSR)

Einsatz: Bundesligen, Titelturniere

4. Internationale Schiedsrichter (ISR)

Einsatz: Bundesligen, Titelturniere

Es ist anzustreben, dass in allen Turnieren und in allen Klassen der Mannschaftskämpfe lizenzierte Schiedsrichter zur Verfügung stehen und dass jeder Verein über so viele Schiedsrichter verfügt, wie er Mannschaften zu Meisterschaften meldet. Bei allen DSB-Turnieren werden nur Schiedsrichter eingesetzt, die über eine gültige NSR-Lizenz verfügen.

Verstößt ein Schiedsrichter grob gegen die Turnierbestimmungen der FIDE oder des DSB, beteiligt er sich insbesondere an Partieabsprachen oder Ergebnismanipulationen, kann ihm durch Beschluss der Schiedsrichterkommission mit einer Mehrheit von zwei Dritteln der Titel aberkannt werden. Der Schiedsrichterobermann kann vorläufige Maßnahmen ergreifen.

II. Ausbildungsordnung

Die Ausbildung der Schiedsrichter erfolgt in regelmäßig ausgeschriebenen Lehrgängen. Diese werden von der für die Ausbildung zuständigen Organisationen in Zusammenarbeit mit der Schiedsrichterkommission durchgeführt.

Zuständig für die Ausbildung

- der Regionalen Schiedsrichter sind die Landesverbände und die Deutsche Schachjugend,
- der Nationalen Schiedsrichter ist der Deutsche Schachbund e. V.

Die Ausbildung erfolgt in Zusammenarbeit mit der Schiedsrichterkommission. Für die Lehrgänge können nur Referenten mit NSR-Lizenz eingesetzt werden.

Jede Ausbildungsmaßnahme ist rechtzeitig vor Beginn der Schiedsrichterkommission (Schiedsrichterobmann) mit Angabe von Termin, Referenten und Lehrinhalten anzumelden. Spätestens einen Monat nach Abschluss des Lehrgangs ist die Teilnehmerliste zu übermitteln und mitzuteilen, ob sich Änderungen gegenüber der Voranmeldung ergeben haben. Steht dies zum Zeitpunkt des Ablaufs der Meldefrist noch nicht fest, müssen die Prüfungsergebnisse unverzüglich nachgereicht werden. Die Erteilung der Lizenz setzt eine ordnungsgemäße Erfüllung der Meldepflichten voraus. Hierzu muss von jedem Teilnehmer eine Adresse, eine Telefonnummer und eine Emailadresse gemeldet werden.

1. Regionale Schiedsrichter

Die Lizenz zum Regionalen Schiedsrichter kann frühestens mit Vollendung des 16. Lebensjahres erworben werden.

Die Ausbildung enthält die nachstehenden Themen und Lehreinheiten (LE) und dauert mindestens 20 LE:

Regelkunde, FIDE-Regeln.....	6 – 10	LE
Turnierordnung, Protest- und Verfahrensfragen.....	3 – 4	LE
Handhabung elektronischer Schachuhren.....	1 – 2	LE
Turnierorganisation, Meldung Elo und DWZ.....	1 – 2	LE
Verhinderung, Aufklärung und Sanktionierung von Ergebnismanipulation.....	1 – 2	LE
Fälle aus der Praxis.....	2 – 4	LE
Prüfung.....	2	LE

Im Laufe von fünf Jahren hat jeder Schiedsrichter zur Lizenzbestätigung an einem Weiterbildungslehrgang teilzunehmen, der folgende Themen mit mindestens 14 LE umfassen soll:

Regel- und Turnierordnungsänderungen	2 – 5	LE
Erfahrungsaustausch, Berichte über Schiedsrichtertätigkeit.....	4 – 6	LE
Handhabung elektronischer Schachuhren.....	1 – 2	LE
Turnierorganisation, Meldung Elo und DWZ.....	1 – 2	LE
Verhinderung, Aufklärung und Sanktionierung von Ergebnismanipulation.....	1 – 2	LE
Prüfung (verbindlich alle zehn Jahre).....	1	LE

Spätestens nach Ablauf von jeweils zehn Jahren muss der Regionale Schiedsrichter durch Ablegung einer Prüfung zur Lizenzbestätigung nachweisen, dass seine Fähigkeiten und Kenntnisse noch auf dem aktuellen Stand sind.

Weiterbildungen und das Bestehen von Prüfungen zur Lizenzbestätigung werden der DSB-Schiedsrichterkommission unverzüglich mit Namen und Mitgliedsnummern gemeldet.

2. Nationale Schiedsrichter

Regionale Schiedsrichter, die das 18. Lebensjahr vollendet haben, erhalten die Lizenz für Nationale Schiedsrichter, wenn Sie alle folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- 1) Teilnahme an der NSR-Ausbildung
- 2) Bestehen der NSR-Prüfung
- 3) Hospitation in drei Mannschaftskämpfen, die von FSR oder ISR geleitet werden
- 4) Neutraler Schiedsrichter in drei Mannschaftskämpfen oder Schiedsrichter in einem FIDE gewerteten Turnier.

Die Anforderungen unter 3) und 4) können vor oder bis zu zwei Jahren nach dem NSR-Lehrgang, aber nicht vor Erlangung des Regionalen Schiedsrichters erbracht werden. Die Lizenz wird ausgestellt, wenn alle Anforderungen erfüllt sind.

Die Ausbildung umfasst mindestens 24 LE und enthält die nachstehenden Themen und Lehreinheiten (LE):

Regelkunde, FIDE-Regeln.....	8 – 10	LE
Turnierordnung, Protest- und Verfahrensfragen.....	2 – 4	LE
Handhabung elektronischer Schachuhren.....	1 – 2	LE
Turnierorganisation, Meldung Elo und DWZ.....	1 – 2	LE
Fälle aus der Praxis.....	3 – 6	LE
Verhinderung, Aufklärung und Sanktionierung von Ergebnismanipulation.....	2 – 3	LE
Prüfung.....	3 – 4	LE

Spätestens nach Ablauf von fünf Jahren hat jeder Schiedsrichter zur Lizenzbestätigung an einem Weiterbildungslehrgang mit mindestens 14 LE teilzunehmen, der folgende Themen umfassen soll:

Regel- und Turnierordnungsänderungen.....	2 – 4	LE
Erfahrungsaustausch und Berichte.....	3 – 6	LE
Elektronische Schachuhren.....	1 – 2	LE
Schweizer System, Elo- und Titelbestimmungen.....	2 – 4	LE
Turnierorganisation.....	1 – 2	LE
Verhinderung, Aufklärung und Sanktionierung von Ergebnismanipulation.....	2 – 3	LE
Prüfung (verbindlich alle zehn Jahre).....	1	LE

Mit Zustimmung des DSB-Referenten für Ausbildung und des Schiedsrichterobmanns kann die Teilnahme an einem Weiterbildungslehrgang ersetzt werden durch einen eigenständigen Beitrag zur Schiedsrichterausbildung auf Bundesebene. Der Beitrag muss nach Art, Inhalt und Umfang erkennen lassen, dass der Nationale Schiedsrichter über die erforderlichen Fähigkeiten und Kenntnisse aktuell verfügt.

Spätestens nach Ablauf von jeweils zehn Jahren muss der Nationale Schiedsrichter durch Ablegung einer Prüfung zur Lizenzbestätigung nachweisen, dass seine Fähigkeiten und Kenntnisse noch auf dem aktuellen Stand sind.

Referenten, denen zugleich die Abnahme dieser Prüfung übertragen ist, sind hiervon befreit.

3. FIDE-Schiedsrichter und Internationale Schiedsrichter

Nationale Schiedsrichter, welche die Voraussetzungen der FIDE erfüllen und ihre Fähigkeiten in der Praxis bewiesen haben, können von der DSB-Schiedsrichterkommission der FIDE als Kandidaten für den Titel eines FIDE-Schiedsrichters oder eines Internationalen Schiedsrichters vorgeschlagen werden. Die DSB-Schiedsrichterkommission schlägt nur Kandidaten vor, die eine NSR-Lizenz besitzen und die sie für uneingeschränkt geeignet hält. Über die Einreichung von Nominierungsvorschlägen entscheidet die DSB-Schiedsrichterkommission mit Zweidrittelmehrheit ihrer stimmberechtigten Mitglieder. Abstimmungen der Schiedsrichterkommission können auch im Umlaufverfahren schriftlich oder per E-Mail erfolgen.

Die DSB-Schiedsrichterkommission erkennt nur Normen an, die nach Erwerb der NSR-Lizenz erzielt wurden. Mindestens zwei der vier Normen sollen aus dem Inland stammen. Über begründete Ausnahmen entscheidet die DSB-Schiedsrichterkommission.

Der DSB beantragt den Titel und die zugehörige Lizenz nur, wenn die Zahlung aller Gebühren durch den Schiedsrichter oder eine andere Organisation sichergestellt ist.

4. FIDE-Lizenzen und Klassifikation von Schiedsrichtern

Der Deutsche Schachbund beantragt die FIDE-Lizenz „National Arbiter“ nur für lizenzierte Regionale oder Nationale Schiedsrichter. Der Antrag kann auch für minderjährige RSR gestellt werden. Dementsprechend muss ein FIDE- oder Internationaler Schiedsrichter eine NSR-Lizenz besitzen, wenn er eine inaktive Lizenz wieder aktivieren möchte. Der DSB beantragt die Lizenz nur, wenn die Zahlung der Lizenzgebühr durch den Schiedsrichter oder eine andere Organisation sichergestellt ist.

Wenn die Kriterien der FIDE über die Einteilung Internationaler Schiedsrichter in Kategorien erfüllt sind, kann die DSB-Schiedsrichterkommission mit einfacher Mehrheit FIDE- oder Internationale Schiedsrichter für eine höhere Kategorie vorschlagen. Hierbei muss der Schiedsrichter eine NSR-Lizenz besitzen. Weiterhin muss die Zahlung der Lizenzgebühr durch den Schiedsrichter oder eine andere Organisation sichergestellt sein.

III. Prüfungsordnung

1. Prüfung zur Lizenzerlangung

Die Prüfung nach absolviertem Lehrgang soll den Nachweis erbringen, dass der Lehrgangsteilnehmer die nötigen Kenntnisse besitzt, um seine Aufgaben erfüllen zu können. Die Prüfungsinhalte und Anforderungen werden vom DSB-Referenten für Ausbildung in Zusammenarbeit mit der DSB-Schiedsrichterkommission festgelegt.

Grundsätzlich soll die Prüfung aus einem schriftlichen und einem mündlichen Teil bestehen.

Die Dauer der schriftlichen Prüfung beträgt mindestens 60 Minuten.

Der mündliche Teil der Prüfung besteht aus einer Befragung des Lehrgangsteilnehmers zu verschiedenen Problembereichen aus dem gesamten Ausbildungsstoff (s. Ausbildungsordnung). Die Mindestdauer der mündlichen Prüfung beträgt 15 Minuten pro Teilnehmer.

In der Prüfung soll außer dem Nachweis der erforderlichen Kenntnisse auch die Fähigkeit bewiesen werden, dass der Teilnehmer über das nötige Fingerspitzengefühl in der jeweiligen Situation und über das Durchsetzungsvermögen verfügt, seine Entscheidung zu begründen und durchzusetzen. Auf jeden Fall sollen nur solche Kandidaten zur Prüfung vorgeschlagen werden, die in dieser Hinsicht geeignet sind.

2. Prüfung zur Lizenzbestätigung

Die Prüfung zur Lizenzbestätigung kann sich auf verschiedene Problembereiche aus dem gesamten Ausbildungsstoff (s. Ausbildungsordnung) erstrecken. Sie erfolgt schriftlich und dauert mindestens 60 Minuten.

3. Ruhen und Erlöschen der Lizenz

Hat ein Schiedsrichter in den letzten 5 Jahren an keinem Weiter- oder Ausbildungslehrgang auf seiner Stufe teilgenommen, so ruht seine Lizenz ab Beginn des Jahres, welches auf das Jahr folgt, in dem die Weiterbildung hätte erfolgen sollen. Nimmt der Schiedsrichter innerhalb der folgenden zwei Jahre an einem Weiterbildungslehrgang teil, so lebt die Lizenz wieder auf, andernfalls erlischt sie. Sie kann dann nur durch eine Teilnahme und einer erfolgreichen Prüfung in einem Neuausbildungslehrgang erneuert werden.

Dieselben Folgen gelten sinngemäß für einen Schiedsrichter, der nicht innerhalb des vorgeschriebenen Zeitraums eine Prüfung zur Lizenzbestätigung erfolgreich ablegt.

IV. Inkrafttreten

Übergangsregelung:

Turnierleiter, die ihre Lizenz 2014 oder früher erworben haben, behalten diese bis zum Ablauf nach fünf Jahren. Sie können bis zum 31.12.2014 die FIDE-Lizenz „National Arbiters“ beantragen. Den Landesverbänden steht es frei, für den von ihnen und ihren Unterverbänden verwalteten Spielbetrieb eigene Lizenzen für Turnierleiter zu vergeben und hierfür Lehrgänge zu organisieren.

Bis zum 30.6.2018 dürfen Ausbildungen zum RSR mit 16 LE und Fortbildungen mit 10 LE durchgeführt werden.

Die Rahmenrichtlinien treten nach Verabschiedung durch das Präsidium des Deutschen Schachbundes e. V. zum 1.7.2017 in Kraft.

Auslegungshinweise der Schiedsrichterkommission des DSB

Vorbemerkung: Die nachfolgenden Hinweise sollen häufig auftretende Zweifelsfragen bei der Auslegung der FIDE-Regeln (FR) und der Turnierordnung (TO) des DSB klären. Sie beruhen auf Beschlüssen der Schiedsrichterkommission des DSB und wurden zuletzt am **4.1.2014** aktualisiert und berücksichtigen auch die am 01.07.2014 in Kraft tretenden Regeländerungen. Sie bezwecken, eine einheitliche Regelauslegung für den Bereich des DSB zu gewährleisten.

Die Auslegungshinweise richten sich an die Schiedsrichter des DSB. Bei offiziellen Turnierveranstaltungen und Meisterschaften des DSB sind sie, soweit nicht als Empfehlung ausdrücklich gekennzeichnet, für diese verbindlich. Für andere schachliche Veranstaltungen stellen sie eine Richtlinie dar, deren Beachtung seitens der Schiedsrichterkommission angeraten wird.

In der nachstehenden Tabelle werden die fragliche Regelbestimmung, der Regelungsgegenstand und der zugehörige Auslegungshinweis aufgelistet. In der zweiten Spalte von rechts ist der Geltungsbereich vermerkt (TS = Turnierschach, SS = Schnellschach, BS = Blitzschach).

FR Art. 1.1	„am Zug“	Ein Spieler ist am Zug, wenn der Gegner unter Beachtung der Regeln des Art. 4.7 seinen Zug ausgeführt hat. Daraus folgt, dass der Spieler, der gezogen hat, in jedem Fall auch die Uhr drücken darf, selbst dann, wenn der Gegner seinerseits seinen Zug schon ausgeführt haben sollte.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 3.7 5	„Umgedrehter Turm“	Setzt ein Spieler einen Turm in der Weise ein, dass dieser nach oben weist, dann gilt dies nach Loslassen der Figur als wirksame Umwandlung in einen Turm (vgl. FR Art. 4.4.4, 4.7.3). Etwaige Ansagen des Spielers (zB. „Dame“) ändern daran nichts.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 4	„Berührt-geführt“	Beobachtet der SR eine Verletzung der Verpflichtung eines Spielers, eine berührte Figur zu ziehen bzw. zu schlagen, muss er von sich aus eingreifen. Er darf sein Tätigwerden nicht von einer Reklamation des gegnerischen Spielers abhängig machen.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 5.2 3	Remis-vereinbarungen	Remisvereinbarungen sind nur „während der Partie“ gestattet. Vor Beginn sowie nach Beendigung der Partie getroffene Vereinbarungen sind unwirksam. Derartige Vereinbarungen werden vom SR nicht akzeptiert. In Übereinstimmung mit Ziff. 5 der FIDE Rating Regulations müssen beide Spieler mindestens einen Zug ausgeführt haben.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.5	Standort der Uhr	Der SR platziert die Uhren einheitlich auf einer Seite des Spielertisches und zwar so,	TS, SS,	06.01.07

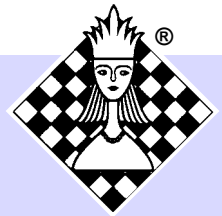
		dass er sie jederzeit gut einsehen kann.	BS	
FR Art. 6.7.1	Verspätetes Eintreffen	Der SR entscheidet nach Ablauf der Wartezeit in der Regel auf Partieverlust für den nicht oder nicht rechtzeitig erschienenen Spieler. Von dem ihm eingeräumten Ermessen macht er nur in Fällen unvorhersehbarer Umstände Gebrauch. In keinem Fall dürfen bei einem Mannschaftskampf einzelne Bretter nach Rundenbeginn gestartet werden.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.7.1	Verspätetes Eintreffen	Ein Spieler ist „am Schachbrett“ erschienen, wenn er innerhalb der vorgeschriebenen Wartezeit im Spielbereich eintrifft.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.7.1	Verspätetes Eintreffen	Die Wartezeit läuft ab dem tatsächlichen Spielbeginn.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 6.7.2	Fehlen beider Spieler	Der SR macht von dem ihm eingeräumten Ermessen, die bis zum Eintreffen des Spielers mit den weißen Figuren verbrauchte Bedenkzeit anderweitig zu verteilen, keinen Gebrauch.	TS, SS, BS	06.01.07
FR Art. 6.10	Zeitkorrektur bei Uhrendefekt	Entscheidet der SR, an der angezeigten Bedenkzeit Abzüge vorzunehmen, müssen dem betroffenen Spieler mindestens fünf Minuten Restbedenkzeit bis zur nächsten Zeitkontrolle verbleiben.	TS	09.01.10
FR Art. 7.1	Zeitkorrektur bei Regelverstößen	Falls die tatsächliche Zeitverteilung vor dem Regelverstoß nicht festgestellt werden kann, sollte nach dem Dreisatz (Verhältnis Zahl der tatsächlich gespielten Züge und verbrauchter Bedenkzeit zu Zahl der Züge unmittelbar vor dem Regelverstoß) verfahren werden. Der Schiedsrichter sollte bei seiner Entscheidung, die Uhr zu korrigieren oder von einer Korrektur abzusehen, darauf achten, Störungen des Turnier-Zeitplans zu vermeiden. Geringfügige Korrekturen sollten in der Regel unterbleiben.	TS	04.01.14
FR Art. 8.1.6	Verhinderung der Partienotation	Ist es einem nicht behinderten Spieler nicht möglich, die Partie aufzuzeichnen, zieht der SR vor Partiebeginn zehn Minuten an der Gesamtbedenkzeit des betreffenden Spielers ab.	TS	04.01.14
FR Art. 8.5.1	Vervollständigung der Partieaufzeichnung	Die Verpflichtung zur Vervollständigung der Partieaufzeichnung besteht auch nach Beendigung der Partie. Weigert sich der betreffende Spieler, eine vollständige und lesbare Notation abzugeben, wendet sich der SR bei Mannschaftswettbewerben an den	TS	06.01.07

		zuständigen Mannschaftsführer. Bleibt auch dies ohne Erfolg, vermerkt der SR den Vorfall im Spielbericht.		
FR Art. 8.7	Unterschrift unter falsches Ergebnis	Bei Mannschaftswettbewerben macht der SR von dem ihm eingeräumten Ermessen Gebrauch und vermerkt im Spielbericht das tatsächlich erzielte Partieergebnis. Bei Einzelwettbewerben, insbesondere sofern nach dem Schweizer System gepaart wird, wird empfohlen, unter Berücksichtigung aller Umstände des Einzelfalles eine angemessene Entscheidung zu treffen. Jedoch sollte in keinem Fall eine bereits veröffentlichte Paarungsliste deshalb verändert werden.	TS	06.01.07
FR Art. 9.1.1	Remisvereinbarung vor Vollendung der vorgeschriebenen Mindestzügezahl	Ist durch Turnierreglement bestimmt, dass erst nach Ausführung einer festgelegten Anzahl von Zügen Remis vereinbart werden darf, erteilt der Schiedsrichter keine Zustimmung zu einer vorherigen Remisvereinbarung.	TS	04.01.14
FR Art. 9.1.1	Verhältnis zu Art. 9.2 und 9.3	Auch wenn das Turnierreglement bestimmt, dass für eine bestimmte Anzahl von Zügen Remis nicht vereinbart werden darf, ist eine Remisreklamation nach Art. 9.2 und 9.3 statthaft. Missbrauchsfälle können wegen Verletzung von Art. 11.1 bestraft werden.	TS	04.01.14
FR Art. 9.1.1	Remisvereinbarung	Ein Turnierreglement lässt immer dann Remisvereinbarungen zu, wenn es keine abweichenden Regelungen im Sinne von Art. 9.1.1 enthält.	TS	09.01.10
FR Art. 9.5.2	Unzulässige Remisreklamation	Ist die Remisreklamation unzulässig, so dass der SR nicht in die Sachprüfung eintreten darf (etwa, weil der reklamierende Spieler nicht am Zug ist), erfolgt keine Zeitkorrektur nach FR Art. 9.5.2 Der SR kann jedoch nach den allgemeinen Vorschriften eine Strafe (auch Zeitstrafe) verhängen.	TS, SS, BS	06.01.07
FR 11.3.3	Kommunikationsmittel	Der Schiedsrichter macht von der ihm eingeräumten Befugnis, einen Spieler und dessen Sachen zu durchsuchen, nur dann Gebrauch, wenn er den Verdacht hat, dass dieser Spieler unerlaubte Kommunikationsmittel mit sich führt. Er ist nicht verpflichtet, zu begründen, aufgrund welcher Umstände bei ihm der Verdacht entstanden ist.	TS, SS, BS	04.01.14
FR Art. 11.7		Falls der SR auf Partieverlust erkennt, weil ein Spieler sich andauernd weigert, sich an die Schachregeln zu halten, gewinnt dessen	TS, SS, BS	09.01.10

		Gegner die Partie, sofern dieser genügend Material hat, um mit einer beliebigen Folge von regelgemäßen Zügen Matt zu setzen. Anderenfalls ist das Ergebnis des Gegners remis.		
FR Anhang A.4.3	Beiderseitiger Blättchenfall	Sofern ein Schiedsrichter feststellt, dass beide Blättchen gefallen sind, beendet er die Partie, indem er auf remis erkennt.	SS, BS	09.01.10
FR Anhang A.4.2	König- Schlagen	Als regelwidriger Zug gilt auch das Schlagen des im Schach stehenden gegnerischen Königs. Falls die Uhr gedrückt wurde und daraufhin der Gegner dies reklamiert, führt das König-Schlagen zum Partieverlust. Wurde die Uhr nicht gedrückt, behält der Spieler das Recht, in regelkonformer Weise Gewinn zu beanspruchen.	SS, BS	04.01.14
Anhang III.5	Entscheidung über die Remis- reklamation	Im Zweifel schiebt der SR seine Entscheidung über eine wirksam geltend gemachte Remisreklamation hinaus. Fällt später eines der Fallblättchen, entscheidet der SR im Zweifel auf Verlust wegen Zeitüberschreitung.	TS, SS	04.01.14
Anhang III.5	Entscheidung über die Remis- reklamation	Eine Reklamation ist auch in klar vorteilhafter Stellung zulässig. In diesen Fällen wird der Gegner in der Regel keine Anstrengungen machen, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen. Kommt der SR zu dieser Überzeugung, sollte er der Reklamation stattgeben.	TS, SS	06.01.07
Anhang III.5	Aufgeschobene Entscheidung über die Remis- reklamation	Es wird empfohlen, dass der SR von der ihm eingeräumten Befugnis, nach aufgeschobener Entscheidung über die Remisreklamation während des weiteren Verlaufs der Partie das Spielergebnis zu bestimmen, keinen Gebrauch macht. Er soll in der Regel abwarten, bis ein Fallblättchen fällt.	TS, SS	06.01.07
TO Ziff. A-13.3	Spielbericht	Spricht der SR eine Ermahnung aus, kann darauf verzichtet, dies im Spielbericht zu vermerken, falls der betroffene Spieler die Maßnahme akzeptiert hat. Für alle anderen Maßnahmen nach TO Ziff. A-13.1.1 bleibt es bei der Berichtspflicht	TS, SS, BS	06.01.07

Schach E. NIGGEMANN

Industriestraße 10, 46359 Heiden bei Borken / Westfalen

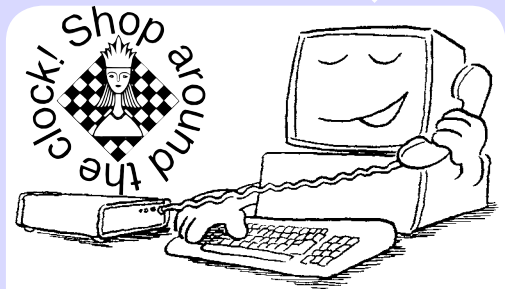


NEU!
ChessGenius Exclusive



599,00 €

- **Maße:** ca. 40 x 40 x 2 cm
- **Hardware:** ARM Cortex M7 / 300 MHz / 2048 KB ROM / 384 KB RAM; CPU-Geschwindigkeit von 50 - 300 MHz variabel einstellbar
- **Zugeingabe:** handgefertigtes Holzsensorbrett mit vollautomatischer Figurenerkennung, 81 Einzelfeld-LEDs (jeweils vier pro Feld)
- **Programm-Autor:** Richard Lang
- **Spielstärke (Turnierstufe):** > 2300 Elo
- **Eröffnungsbibliothek:** Auswahl zwischen Classic London Book (57.000 Positionen) sowie neuem Human Book (> 300.000 Positionen) von M. Uniacke
- **Menü-Führung:** Cursor-gesteuertes Menü; sieben Sprach-Einstellungen wählbar; Info-Anzeige, fünf Zeilen scrollbar, u.a.:
 - Zugvorschläge
 - Stellungsbewertung und Hauptvariante
 - Permanent Brain Berechnungen
 - Zugnummer
 - Rechentiefe und Anzahl der berechneten Zugmöglichkeiten
- **Kinderleichte Eingabe von Schachpositionen**
- **Auto-Play Modus** und verschiedene Spiel-Modi
- **Stellungskontrolle** mit Brettanzeige
- **Analyse-Modus** mit zahlreichen Optionen



internet / online Bestellungen

<https://www.niggemann.com>

<https://www.schachversand.de>

E-mail

info@schachversand.eu

info@schachversand.de

schach.niggemann@t-online.de

Telefon / Fax

0 28 67 - 80 88 und 80 89

0 28 67 - 90 666

Schachkaufhaus auf 400 qm !



Öffnungszeiten Verkauf

donnerstags 15:00 - 20:00 Uhr

samstags 10:00 - 14:00 Uhr

übrige Werktage

10:00 - 13:00 und 15:00 - 18:30 Uhr

Schachcomputer

DGT Revelation/3000-Pi - Millennium

Wir kaufen Ihr gebrauchtes Gerät an

Reparaturservice

Schachsoftware

ChessAssistant - ChessonDVD - Fritz -

Gustav - Hiarcs - Junior - Komodo

Swiss Chess Turnierverwaltung

ChessBase

Das komplette Angebot ab Lager

Das gesamte Schachsortiment

Schachliteratur (> 35.000 Bücher am Lager) - Schachspiele - Uhren - Vereinszu-

behör - Drucksachen - Fernschachbedarf

- Demonstrationsbretter - Gartenschach

Verleih von Turniermaterial an

Vereine und Organisationen

Go-Literatur und -Material

<https://www.niggemann.com> oder <https://www.schachversand.de>



**Ein Eldorado des Schachs
auf 400 qm !**



Öffnungszeiten Ausstellung + Verkauf
donnerstags 15:00 - 20:00 / samstags 10:00 - 14:00
sonstige Werktage 10:00 - 13:00 und 15:00 - 18:30

E-Mail: schach@niggemann.com oder info@schachversand.de



seit 1985

kompetenter Ansprechpartner für jeden Schachspieler

ChessBase
autorisierter Groß- und Einzelhändler
grundsätzlich alle Artikel am Lager!

**Das gesamte Schachsortiment
Schachliteratur**

(über 35.000 Bücher am Lager)

Schachbretter, -figuren und -uhren
Drucksachen - Fernschachbedarf
Demonstrationsbretter
Gartenschachfiguren u. -spielfelder

Personalcomputer

Installation von Schachsoftware

Reparaturservice

auch ältere Schachcomputermodelle!

Schachcomputer

autorisierter Groß- und Einzelhändler

DGT PC-Bretter und Revelation

Schachsoftware

Verleih von Turniermaterial

Go und noch mehr...



Telefon 0 28 67 - 80 88 oder 028 67 - 80 89 * Fax 02867 - 90 666

* *Schach* E. Niggemann * Industriestr. 10 * 46359 Heiden *