

Schach Regelkunde zum Saisonbeginn

Neue FIDE Regeln zum 1.1.2023

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	12
Turnierschachregeln	
Artikel 6: Die Schachuhr	12
Artikel 7: Regelverstöße	14
Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge	15
Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie)	17
Artikel 10: Punkte	18
Artikel 11: Das Verhalten der Spielenden	19
Artikel 12: Der Aufgabenbereich der Schiedsrichterin / des Schiedsrichters (siehe auch Vorwort)	20
ANHÄNGE	
A. Schnellschach	21
B. Blitzschach	22
C. Algebraische Notation	23
D. Regeln für das Spielen mit sehbehinderten Spielenden	26
RICHTLINIEN I - III	
I Hängepartien	28
II Schach 960 Regeln	30
III Partien ohne Zeitgutschrift einschließlich Endspurtphase	31
Rahmenrichtlinien für die Schiedsrichterausbildung	34
Auslegungshinweise für Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter	39

Die Regeln des Weltschachbundes werden regelmäßig zu Schacholympiaden überarbeitet. Öfter gibt es auch noch kleinere Korrekturen zwischendurch. Die aktuell gültige Fassung der FIDE ist vom 1.1.2023, verfaßt in Chennai / Indien. Die Schiedsrichterkommission des DSB erstellt dann in den Folgemonaten eine offizielle Deutsche Übersetzung, zusammen mit fortgeführten „Leitlinien zur Regelauslegung“.

Unter anderem gab es folgende Anpassungen:

- Die aktuellen Regeln des Weltschachbundes enthalten wenig grundlegend Neues. Z.B. werden nun überall „Spielerinnen und Spieler“ genannt.
- Außerdem wurde die Erläuterung für beendete Partien redaktionell geändert.
 - ALT 5.1.2. The game is won by the player whose opponent declares he resigns.
 - NEU 5.1.2 The game is lost by the player who declares he resigns (this immediately ends the game), unless the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves. In this case the result of the game is a draw.

Besonderheiten bei Mannschaftskämpfen

Frage: Welche wichtigen Anweisungen enthalten die FIDE Regeln in Bezug auf Mannschaftskämpfe und Mannschaftsführer?

Antwort: gar keine. MK und MF werden in den FIDE Regeln nicht erwähnt.

Für MK gelten die jeweiligen Turnierregeln des Schachverbands, also Kreis-, Bezirks-, BSB- oder DSB-Regeln. Auch Jugendverbände haben ihre eigene Turnierordnung.

Der Mannschaftsführer & Schiedsrichter (Rechte und Pflichten)

- Aufstellung der eigenen Mannschaft (entsprechend der Meldereihenfolge)
15 min VOR dem angesetzten Spielbeginn !!!
- Prüfen der gegnerischen Mannschaftsnominierung
- Der MF der gastgebenden Mannschaft ist, wenn keine andere Person bestimmt wurde, SR des MK. Es ist möglich und üblich zu fragen, ob lizenzierte SR anwesend sind, die diese Aufgabe übernehmen möchten.
- Der SR kann einen oder mehrere Helfer benennen. Diese haben i.d.R. die gleichen Rechte und Pflichten wie der leitende SR. Zu den SR-Aufgaben gehört es, darauf zu achten, dass die Schachregeln eingehalten werden, also vor allem regelgerechte Züge.
- Unterzeichnen des Spielberichts + Elektronische Ergebnismeldung (als Gastgeber)
Die von beiden MFs unterschriebene Spielberichtskarte ist bis zum Ende der Verbandsrunde aufzubewahren.
- Ein MF darf
 - o einem Mannschaftsspieler Auskunft über den Spielstand (Brettzustand) geben oder ihm auch die allgemeine Einschätzung der anderen Bretter mitteilen;
 - o einem Mannschaftsspieler auf die Frage, ob er remis bieten oder annehmen sollte, eine allgemeine Auskunft über den voraussichtlichen Spielverlauf erteilen

Bedenkzeitregelung im Mannschaftskampf

Bedenkzeit aller Mannschaftsligen

90 Minuten für 40 Züge, dann 30 Minuten für den Rest der Partie sowie 30 Sekunden Zuschlag ab dem 1. Zug. („Fischer-kurz“)

wenige Ausnahmen, z.B. Jugend Kreisliga: (U12)

60 min. pro Spieler und Partie

Mit der Einführung der Zuschlagzeit pro Zug (30 sek) kommt eine mögliche Zeitnotphase gefühlt etwas früher. Hat sich aber deutlich entschärft und verläuft insgesamt weniger hektisch.

Ergebniswertung im Mannschaftskampf

Die Reihenfolge der Mannschaften einer Gruppe wird nach Mannschaftspunkten ermittelt (Sieg 3, Unentschieden 1, Niederlage 0;

Es zählt das Verhältnis der Brettunkte, wobei in einem Kampf beidseitig nicht besetzte Bretter nicht zur Wertung herangezogen werden

Wichtigste allgemeine Regeln für die Praxis

Sogenanntes „Handyverbot“

Das Mitsichführen eines **elektronischen Kommunikationsgeräts** oder eines anderen Geräts bei einem FIDE Turnier, das in der Lage ist, Züge vorzuschlagen, ist grundsätzlich verboten, gleich ob es an- oder (mehr oder weniger vollständig) abgeschaltet ist.

Art. 11.3.2.1 lockert das strikte Verbot ein wenig, was vor allem Teilnehmern nicht-hochrangiger Turniere zugute kommt. Bei unseren MKs gilt normalerweise die Erlaubnis, ein solches Gerät (es betrifft vor allem Mobiltelefone und Smart Watches) in den Spielbereich mitzunehmen. Es muß jedoch vollständig abgeschaltet sein und in einer Tasche verschwinden.

Kurz gilt:

Gibt eine Smartwatch oder ein Mobiltelefon irgendein Geräusch von sich, ist die Partie sofort verloren. Hat man es während der Partie nicht in der Tasche sondern in der Hand, ist die Partie sofort verloren.

Regelwidrige Züge (Art 7.5 ff.)

Regelwidrige Züge müssen zurückgenommen werden. Es gilt „berührt geführt“ (Art 4.3. und 4.7.)

- **Bauernumwandlung falsch durchgeführt und die Uhr gedrückt (=Zug vollständig abgeschlossen)**
- **Rochade nicht erlaubt, und die Uhr gedrückt**
- **Kein Zug ausgeführt, und die Uhr gedrückt**
- **Zwei Hände benutzt (Rochade, Bauernumwandlung, Schlagen)**

Erster regelwidriger Zug: 2 min Zeitgutschrift für den Gegner

Zweiter regelwidriger Zug: Partieverlust

Hinweis: zwei (2) regelwidrige Züge in einem Zug (z.B. regelwidrige Rochade mit zwei Händen ausgeführt) gilt als EIN regelwidriger Zug

WEITERE

Allgemeine Regeln im Turnierschach

oder

was öfter vorkommt aber nicht immer bekannt ist

- **Mitschreibepflicht**

Ein Spieler ist verpflichtet mitzuschreiben, ...

- Fischer-Bedenkzeit: ... immer, wenn er pro Zug mindestens 30 Sekunden erhält.
- klassische Bedenkzeit: ... sofern er noch mindestens 5 Minuten Restbedenkzeit hat

- **Ist es erlaubt, selbst zu ziehen, bevor der Gegner seine Uhr in Gang gesetzt hat?**

Ja, man darf direkt auf einen gegnerischen Zug zu antworten, solange bis zum vorherigen eigenen Zug alle Züge mitnotiert wurden. Gegner muß aber die Möglichkeit haben, seine Uhr zu drücken (beiderseitige Bonuszeit!)

- **Wie biete ich remis?**

1. Zug ausführen, 2. Remis anbieten, 3. Uhr drücken. 4. Ein Gleichheitszeichen (=) notieren (beide). Gegner muß nicht antworten, er könnte irgendwann einfach ziehen und es geht weiter

- **Schachgebote**
müssen nicht angesagt werden. Klare Empfehlung: gar nichts sagen!
- **Wie reklamiere ich Remis?**
Wenn dreimalig dieselbe Stellung herbeigeführt oder festgestellt wird:
SR rufen, nächsten / letzten Zug nennen
- **Was mache ich, wenn mein Gegner gegen Schachregeln verstößt?**
Aktiv den SR herbeirufen, Erklärung abgeben was vorgefallen ist
- **Bauernumwandlung**
Empfohlene Reihenfolge: Bauer auf die gegnerische Grundreihe ziehen, mit Umwandlungsfigur austauschen (z.B. Dame), Uhr drücken. (alles mit EINER HAND)
- **Wann sind die 40 Züge erreicht?**
Keine Hinweise in Zeitnot geben! Blättchenfall abwarten! NACH der Ausführung von Zug 40 darf die Zeit noch nicht abgelaufen sein („Blättchenfall“).
- **„J'Adoube“**
Nur, falls man am Zug ist: „ich stelle zurecht“ oder „j'adoube“ sagen und Stein zurechtrücken
- **„Berührt geführt“**
berührte Figuren, mit denen man einen regelgerechten Zug machen kann, müssen gezogen werden. Berührte gegnerische Figuren müssen - falls regelgerecht - geschlagen werden
- **Uhr mit derselben Hand drücken, mit der man den Zug ausführt** („Die Schachuhr“, Art. 6.2.3.)
Kein regelwidriger Zug! [SR handelt nach von Art 12.9.](#) ([Verwarnung](#), [Zeitstrafen](#), usw.)
- **In welchen Fällen ist es erlaubt, während der Partie die Schachuhr anzuhalten?**
 - Um den SR um Hilfe zu bitten, z.B. falls bei Bauernumwandlung die gewünschte Figur nicht zur Verfügung steht. Oder bei Remisreklamation etc.
 - Der SR entscheidet, ob ein „triftiger Grund“ vorlag“. Lag kein triftiger Grund vor, [handelt er nach von Art 12.9.](#)
- **Was kann man machen, wenn man als Mannschaftsspieler/in an einem anderen Brett eine Regelwidrigkeit entdeckt?**
Auf keinen Fall selbst eingreifen. Den SR darauf aufmerksam machen.

+++++

Quellenangabe / Links

<https://www.schachbund.de/srk-news/neue-fide-regeln-ab-01-01-2023.html>

<https://www.schachbund.de/regelauslegung.html> (Stand 2018!)

aktuelle Version siehe Deutsche Übersetzung zum 1.1.23, Heft, Seite 39 ff.

<http://www.schachschiir.de/>

(u.a. „Gebrauchsanleitung Digitaler Schachuhren“)

SK Germering nutzt momentan die DGT 2000 und DGT 2010

