



# **Die FIDE – Schachregeln**

**Deutsche Übersetzung  
&  
Authentic Version**

**gültig ab: 1. Juli 2009**

# Übersetzung der FIDE-Schachregeln gültig ab 1. Juli 2009

Herausgegeben von der Schiedsrichterkommission des Deutschen Schachbundes e.V.

## Bei der Übersetzung der Regeln haben mitgewirkt:

Ralph Alt	DSB
Klaus Deventer	DSB
Jürgen Kohlstädt	DSB
Susanne Nuguid	DSB
Werner Stubenvoll	ÖSB
Michael Voß	DSB
Thomas Wiedmann	DSB

Weitere Exemplare der Broschüre „FIDE-Schachregeln Deutsche Übersetzung 2009 & Authentic Version“ können zum Preise von 3,- € beim

### Schiedsrichter Obmann des DSB

Jürgen Kohlstädt  
Thiemannhof 2  
21147 Hamburg  
Tel: 040 - 796 66 75  
Fax 040 – 796 10 84

### Der Geschäftsstelle des DSB

Hanns-Braun-Str. (Friesenhaus 1) 14053 Berlin, Tel. 030 – 3000 7812

oder den Landesverbänden bestellt werden.

**Druckdatum 14.05.2009**

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.
7. The envelope shall be opened only when the player who must reply to the sealed move is present.
8. Except in the cases mentioned in the Articles 5, 6.9 and 9.6, the game is lost by a player whose recording of his sealed move
  - a. is ambiguous; or
  - b. is recorded such that its true significance is impossible to establish; or
  - c. is illegal.
9. If, at the agreed resumption time
  - a. the player having to reply to the sealed move is present, the envelope is opened, the sealed move made on the chessboard and his clock started.
  - b. 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 made on the chessboard. His clock is then restarted.
  - c. 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 safe-keeping and opened on the absent player's arrival.
10. The player shall lose the game if he arrives at the chessboard more than one hour late for the resumption of an adjourned game (unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise).

However, if the player who made the sealed move is the late player, the game is decided otherwise, if:

  - a. the absent player has won the game by virtue of the fact that the sealed move is checkmate; or
  - b. the absent player has produced a drawn game by virtue of the fact that the sealed move is stalemate, or a position as described in Article 9.6 has arisen on the chessboard; or
  - c. the player present at the chessboard has lost the game according to Article 6.9.
11.
  - a. If the envelope containing the sealed move is missing, the game shall continue from the 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 makes the move he states he sealed on the chessboard.
  - b. If it is impossible to re-establish the position, the game is annulled and a new game must be played.
12. 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 continues without correction unless the arbiter feels that the consequences will be too severe.
13. The duration of each resumption session shall be controlled by the arbiter's timepiece. The starting time and finishing time shall be announced in advance.

6. Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, dass er aufgegeben ist, ist die Partie beendet.
7. Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, der auf den Abgabeblick antworten muss, anwesend ist.<sup>^</sup>
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 Abgabeblicks
  - a) mehrdeutig ist, oder
  - b) auf eine Art notiert ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen lässt, oder
  - c) regelwidrig ist.
9. Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren:
  - a) Falls der Spieler, der auf den Abgabeblick antworten muss, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabeblick auf dem Schachbrett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt.
  - b) Falls der Spieler, der auf den Abgabeblick 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 Abgabeblick auf dem Schachbrett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder in Gang gesetzt.
  - c) 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 Partieformular 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.
10. Ein Spieler verliert die Partie, wenn er zur Wiederaufnahme einer Hängepartie mit mehr als einer Stunde Verspätung am Schachbrett erscheint (es sei denn, das Turnierreglement sieht etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.). Ist jedoch der Spieler, der den Zug abgegeben hat, der Zuspätkommende, so ist der Partieausgang anders, falls:
  - a) der abwesende Spieler die Partie dadurch gewonnen hat, dass der Abgabeblick matt setzt, oder
  - b) der abwesende Spieler dadurch ein Remis verursacht hat, dass der Abgabeblick matt setzt oder eine der Stellungen, die in Artikel 9.6 beschrieben sind, herbeiführt, oder
  - c) der am Schachbrett anwesende Spieler die Partie gemäß Artikel 6.9 verloren hat.
11. a) Wenn der Umschlag mit dem Abgabeblick abhanden gekommen 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 Abgabeblick gemacht hat, führt auf dem Schachbrett den Zug aus, von dem er aussagt, er habe ihn abgegeben.  
 b) Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit wiederherzustellen, ist die Partie ungültig und es muss eine neue Partie gespielt werden.
12. 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 erachtet die Folgen als zu schwerwiegend.  
 Maßgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr des Schiedsrichters. Die Uhrzeiten für den Beginn und für den Schluss werden im Voraus bekannt gegeben

## Inhaltsverzeichnis

# Die FIDE - Schachregeln

Vorwort .....	4
---------------	---

## Grundspielregeln

Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels .....	4
Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett .....	4
Artikel 3: Die Gangart der Figuren .....	6
Artikel 4: Die Ausführung der Züge .....	12
Artikel 5: Die Beendigung der Partie .....	14

## Turnierschachregeln

Artikel 6: Die Schachuhr .....	14
Artikel 7: Regelverstöße .....	18
Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge .....	18
Artikel 9: Das Remis (die unentschiedene Partie) .....	20
Artikel 10: Endspurtphase .....	22
Artikel 11: Punkte .....	22
Artikel 12: Das Verhalten der Spieler .....	24
Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort) ...	26
Artikel 14: Die FIDE .....	26

## ANHÄNGE

A. Schnellschach .....	26
B. Blitzschach .....	26
C. Algebraische Notation .....	28
D. Endspurtphase ohne Anwesenheit eines Schiedsrichters .....	32
E. Wettkämpfe mit sehbehinderten Teilnehmern .....	32
F. Schach-960-Regeln .....	34
Richtlinien für den Fall, dass eine Hängepartie erforderlich wird .....	36

## Die FIDE - Schachregeln

Die FIDE Schachregeln gelten für das Spielen am Brett.

Der englische Text ist die authentische Fassung der FIDE - Schachregeln, angenommen vom 79. FIDE-Kongress in Dresden (Deutschland), November 2008. Sie treten am 1. Juli 2009 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 seine 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.

Eine angeschlossene Föderation hat das Recht, detailliertere Schachregeln einzuführen, vorausgesetzt, dass diese:

- in keiner Weise mit den offiziellen Schachregeln der FIDE in Konflikt treten,
- nur im Gebiet der betreffenden Föderation Anwendung finden,
- weder für Wettkämpfe, Meisterschaften oder Qualifikationsturniere der FIDE, noch für Titel- oder Wertungsturniere der FIDE gelten.

## GRUNDSPIELREGELN

### Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels

- Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt, die abwechselnd ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, "Schachbrett" genannt, ziehen. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt die Partie. Ein Spieler "ist am Zug", sobald der Zug seines Gegners ausgeführt worden ist (siehe Artikel 6.7).
- Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so "anzugreifen", dass der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat. Der Spieler, der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König "mattgesetzt" 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. Der Gegner, dessen König mattgesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.
- Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen mehr möglich ist, ist das Spiel "remis" (unentschieden).

### Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett

- 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.

### Recommendation

- 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 to ending position, and then the king be placed on his final square.
- After castling, the rook and king's final positions are exactly the same positions as they would be in standard chess.

### Clarification

Thus, after c-side castling (notated as O-O-O 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 O-O 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).

### Notes

- To avoid any misunderstanding, it may be useful to state "I am about to castle" before castling.
- In some starting positions, the king or rook (but not both) do not move during castling.
- In some starting positions, castling can take place as early as the first move.
- All the squares between the king's initial and final squares (including the final square), and all of the squares between the rook's initial and final squares (including the final square), must be vacant except for the king and castling rook.
- In some starting positions, some squares can stay filled during castling that would have to be vacant in standard chess. For example, after c-side castling (O-O-O), it's possible for to have a, b, and/or e still filled, and after g-side castling (O-O), it's possible to have e and/or h filled.

### Guidelines in case a game needs to be adjourned

- 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 his clock without starting his opponent's clock. Until he has stopped the clocks, 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.
  - 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.
- The following shall be indicated upon the envelope:
  - the names of the players
  - the position immediately before the sealed move
  - the time used by each player
  - the name of the player who has sealed the move
  - the number of the sealed move
  - the offer of a draw, if the proposal is current
  - the date, time and venue of resumption of play.
- The arbiter shall check the accuracy of the information on the envelope and is responsible for the safe-keeping of it.
- 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.
- 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.

## Empfehlung

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.
2. Nach der Ausführung der Rochade sind die Zielfelder von Turm und König genau dieselben, wie sie im normalen Schach sein würden.

## 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).

## Hinweise

1. Um Missverständnisse zu vermeiden, ist es zweckmäßig vor Ausführung der Rochade anzukündigen: „Ich werde rochieren“.
2. In manchen Ausgangsstellungen werden der König oder der Turm (aber nicht beide) bei der Rochade nicht gezogen.
3. In manchen Ausgangsstellungen kann die Rochade bereits als erster Zug ausgeführt werden.
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.
5. Ist es nach der C-Seiten-Rochade (0-0-0) möglich, dass a, b und/oder e besetzt n manchen Ausgangsstellungen können einige Felder während der Rochade besetzt sein, die im normalen Schach frei sein müssen. Beispielsweise sind, und nach der G-Seiten-Rochade (0-0) ist es möglich, dass e und/oder h besetzt sind.

## Richtlinien für den Fall, dass eine Hängepartie erforderlich wird

1. a) 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 Partiefeld schreiben, dieses und das seines Gegners in einen Umschlag legen und den Umschlag verschließen. Erst danach darf er seine Uhr anhalten, ohne dabei aber die Uhr seines Gegners in Gang zu setzen. Solange er die Uhren 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 Partiefeld schreiben.
- b) Wenn ein Spieler, der am Zuge 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.
2. Folgende Angaben gehören auf den Umschlag:
  - a) die Namen der Spieler,
  - b) die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug,
  - c) die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,
  - d) der Name des Spielers, der den Zug abgegeben hat,
  - e) die Nummer des abgegebenen Zuges,
  - f) ein Remisangebot, falls es noch gültig ist,
  - g) Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.
3. Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.
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.
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.

## FIDE LAWS of CHESS

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

The English text is the authentic version of the Laws of Chess, which was adopted at the 79<sup>th</sup> FIDE Congress at Dresden (Germany), November 2008, coming into force on 1 July 2009.

In these Laws the words „he“, „him“ and „his“ 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 discussed 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 the solution to a problem dictated by fairness, logic and special factors.

FIDE appeals to all chess players and federations to accept this view.

A member federation is free to introduce more detailed rules provided they:

- a. do not conflict in any way with the official FIDE Laws of Chess;
- b. are limited to the territory of the federation concerned; and
- c. are not valid for any FIDE match, championship or qualifying event, or for a FIDE title or rating tournament.

## 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 alternately on a square board called a „chessboard“. The player with the white pieces commences the game. A player is said to „have the move“, when his opponent's move has been made. (See Article 6.7)
- 1.2 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. 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 are not allowed. The opponent whose king has been checkmated has lost the game.
- 1.3 If the position is such that neither player can possibly checkmate, the game is drawn.

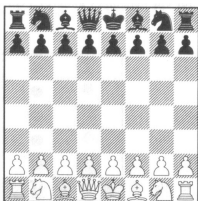
### Article 2: The initial position of the pieces on the chessboard

- 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 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 	als gebräuchlichem Symbol
eine weiße Dame	mit 	als gebräuchlichem Symbol
zwei weiße Türme	mit 	als gebräuchlichem Symbol
zwei weiße Läufer	mit 	als gebräuchlichem Symbol
zwei weiße Springer	mit 	als gebräuchlichem Symbol
acht weiße Bauern	mit 	als gebräuchlichem Symbol
ein schwarzer König	mit 	als gebräuchlichem Symbol
eine schwarze Dame	mit 	als gebräuchlichem Symbol
zwei schwarze Türme	mit 	als gebräuchlichem Symbol
zwei schwarze Läufer	mit 	als gebräuchlichem Symbol
zwei schwarze Springer	mit 	als gebräuchlichem Symbol
acht schwarze Bauern	mit 	als gebräuchlichem Symbol

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

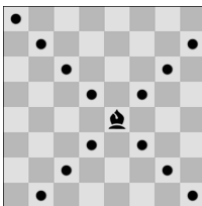


2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien", die acht waagerechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum anderen Rand verlaufend, heißt "Diagonale".

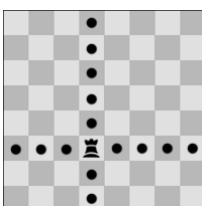
### Artikel 3: Die Gangart der Figuren

3.1 Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. 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. Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld gemäß Artikel 3.2 bis 3.8 schlagen könnte. Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zuge 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 Der Turm darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe ziehen, auf der er steht.



5. The visually handicapped player must keep score of the game in Braille or longhand or record the moves on a tape recorder.
6. A slip of the tongue in the announcement of a move must be corrected immediately and before the clock of the opponent is started.
7. If during a game different positions should arise on the two boards, they must be corrected with the assistance of the controller 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 executed the wrong one must adjust his position to correspond with the move on the game scores.
8. If, when such differences occur and the two game scores are found to differ, the moves shall be retraced to the point where the two scores agree and the controller shall readjust the clocks accordingly.
9. The visually handicapped player shall have the right to make use of an assistant who shall have any or all of the following duties:
  - a. Make either player's move on the board of the opponent.
  - b. Announce the moves of both players.
  - c. Keep the game score of the visually handicapped player and start his opponent's clock, (keeping rule 3.c in mind).
  - d. Inform the visually handicapped player only at his request of the number of moves completed and the time used up by both players.
  - e. Claim the game in cases where the time limit has been exceeded and inform the controller when the sighted player has touched one of his pieces.
  - f. Carry out the necessary formalities in case the game is adjourned.
10. If the visually handicapped player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned under point 9.a and b.

### F. Chess960 Rules

- F.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 standard chess. In particular, pieces and pawns have their normal moves, and each player's objective is to checkmate the opponent's king.
- F.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:
- a. The king is placed somewhere between the two rooks.
  - b. The bishops are placed on opposite-colored squares.
  - c. The black pieces are placed equal-and-opposite to the white pieces.
  - d. The starting position can be generated before the game either by a computer program or using dice, coin, cards, etc.
- F.3 Chess960 Castling Rules
- a. 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 standard chess games rules are needed for castling, because the standard rules presume initial locations of the rook and king that are often not applicable in Chess960.
  - b. How to castle  
In Chess960, depending on the pre-castling position on the castling king and rook, the castling manoeuvre is performed by one of these four methods:
    1. Double-move castling: By on one turn making a move with the king and a move with the rook.
    2. Transposition castling: By transposing the position of the king and the rook.
    3. King-move-only castling: By making only a move with the king.
    4. Rook-move-only castling: By making only a move with the rook.













5. Der sehbehinderte Spieler muss die Partie in Braille oder Langschrift notieren oder ein Bandgerät benutzen.
6. Ein Versprecher bei der Ansage der Züge muss sofort berichtigt werden, und zwar bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wird.
7. 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.
8. Wenn unterschiedliche Stellungen festgestellt werden und die Mitschriften nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Punkt zurückgenommen, an dem beide Mitschriften übereinstimmen. Der Schiedsrichter berichtet die Stellung der Uhren entsprechend.
9. Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Assistenten unterstützten lassen, der einige oder sämtliche der folgenden Pflichten übernimmt:
  - a) die Züge beider Spieler auf dem Brett des Gegners auszuführen,
  - b) die Züge beider Spieler anzusagen,
  - c) die Mitschrift für den sehbehinderten Spieler durchzuführen und die Uhr seines Gegners in Gang zu setzen (unter Beachtung von 3.c),
  - d) den sehbehinderten Spieler nur auf dessen Verlangen über die Zügezahl und den Zeitverbrauch beider Spieler zu informieren,
  - e) den Sieg bei Zeitüberschreitung zu beanspruchen und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler zu informieren, die Formalien bei einem Spielabbruch vorzunehmen.
10. Wenn der sehbehinderte Spieler keinen Assistenten hat, darf der sehende Spieler einen Assistenten einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt 9.a) und b) übernimmt.

## F. Schach-960-Regeln

- F.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 mattzusetzen.
- F.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:
  - a) Der König wird irgendwo zwischen den beiden Türmen aufgestellt.
  - b) Die Läufer werden auf ungleichfarbigen Feldern aufgestellt.
  - c) 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.
- F.3 Schach-960-Rochaderegeln
  - a) Im Schach-960 darf jeder Spieler einmal pro Partie rochieren, einem einzelnen Zug, in dem üblicherweise sowohl der König als auch der Turm ziehen. 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.
  - b) Die Ausführung der Rochade  
Im Schach-960 wird die Rochade, abhängig von der vorherigen Stellung von König und Turm, auf eine der folgenden vier Weisen ausgeführt:
    1. Doppelzug-Rochade: Ein gleichzeitiger Zug mit dem König und einem Turm.
    2. Austausch-Rochade: Der König und einer der Türme tauschen die Plätze.
    3. Königszug-Rochade: Nur der König macht einen Zug.
    4. Turmzug-Rochade: Nur der Turm macht einen Zug.

- 2.2 At the beginning of the game one player has 16 light-coloured pieces (the „white“ pieces); the other has 16 dark-coloured pieces (the „black“ pieces).

These pieces are as follows:

A white king	usually indicated by the symbol	
A white queen	usually indicated by the symbol	
Two white rooks	usually indicated by the symbol	
Two white bishops	usually indicated by the symbol	
Two white knights	usually indicated by the symbol	
Eight white pawns	usually indicated by the symbol	
A black king	usually indicated by the symbol	
A black queen	usually indicated by the symbol	
Two black rooks	usually indicated by the symbol	
Two black bishops	usually indicated by the symbol	
Two black knights	usually indicated by the symbol	
Eight black pawns	usually indicated by the symbol	

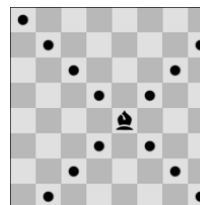
- 2.3 The initial position of the pieces on the chessboard is as follows:



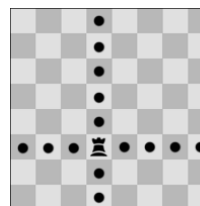
- 2.4 The eight vertical columns of squares are called „files“. The eight horizontal rows of squares are called „ranks“. A straight line of squares of the same colour, running from one edge of the board to an adjacent edge, is called a „diagonal“.

## Article 3: The moves of the pieces

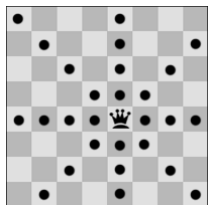
- 3.1 It is not permitted to move a piece to a square occupied by a piece of the same colour. If a piece moves to a square occupied by an opponent's piece the latter is captured and removed from the chessboard as part of the same move. A piece is said to attack an opponent's piece if the piece could make a capture on that square according to the Articles 3.2 to 3.8. A piece is considered to attack a square, even if such a 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 The rook may move to any square along the file or the rank on which it stands.

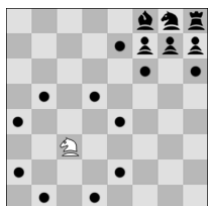


- 3.4 Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf der sie steht.

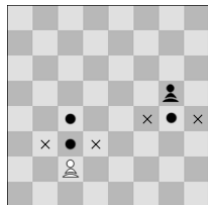


- 3.5 Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischenstehende Figuren hinwegziehen.

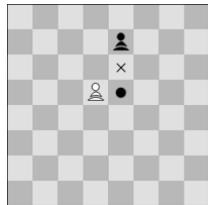
- 3.6 Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen mit diesem liegen.



- 3.7 a) Der Bauer darf vorwärts auf das unbesetzte Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen oder  
 b) in seinem ersten Zug entweder wie unter a) beschrieben ziehen oder um zwei Felder entlang derselben Linie vorrücken, vorausgesetzt, dass beide Felder frei sind, oder  
 c) auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt.



- d) Ein Bauer, der ein Feld angreift, das von einem gegnerischen Bauern überschritten worden ist, der von seinem Ursprungsfeld aus in einem Zug um zwei Felder vorgerückt ist, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre. Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird "Schlagen en passant" genannt.



- e) Sobald ein Bauer diejenige Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, muss er als Teil desselben Zuges auf demselben Feld gegen eine neue Dame, einen neuen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe ausgetauscht werden. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt, und die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

## D. Quickplay finishes where no arbiter is present in the venue

- D.1 Where games are played as in Article 10, 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
- that his opponent cannot win by normal means, and/or
  - that his opponent has been making no effort to win by normal means.
- In a) the player must write down the final position and his opponent verify it. In b) 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. The claim shall be referred to an arbiter whose decision shall be final.

## E. Rules for play with Blind and Visually Handicapped

- E.1 Tournament directors shall have the power to adapt the following rules according to local circumstances. In competitive chess between sighted and visually handicapped players (legally blind) either player may demand the use of two boards, the sighted player using a normal board, the visually handicapped player using one specially constructed. The specially constructed board must meet the following requirements:
- at least 20 by 20 centimetres;
  - the black squares slightly raised;
  - a securing aperture in each square;
  - every piece provided with a peg that fits into the securing aperture;
  - pieces of Staunton design, the black pieces being specially marked.
- E.2 The following regulations shall govern play:
- 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, algebraic.
 

A – Anna	B – Bella	C – Cesar	D – David
E – Eva	F – Felix	G – Gustav	H – Hector

 Ranks from white to black shall receive 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.
  - On the visually handicapped player's board a piece shall be considered "touched" when it has been taken out of the securing aperture.
  - A move shall be considered "executed" when:
    - in the case of a capture, the captured piece has been removed from the board of the player whose turn it is to move;
    - a piece is placed into a different securing aperture;
    - the move has been announced.
 Only then the opponent's clock shall be started. As far as points 2 and 3 are concerned the normal rules are valid for the sighted player.
  - A specially constructed chess clock for the visually handicapped shall be admissible. It shall incorporate the following features:
    - A dial fitted with reinforced hands, with every five minutes marked by one dot, and every 15 minutes by two raised dots.
    - 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 5 minutes of the full hour.

## D. Endspurtphase ohne Anwesenheit eines Schiedsrichters

- D1. Wenn Partien gemäß Artikel 10 gespielt werden, kann ein Spieler 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 hat die Möglichkeit, seinen Antrag darauf zu begründen, dass
- sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen könne, oder
  - sein Gegner keine Versuche unternommen habe, mit normalen Mitteln zu gewinnen.
- Im Fall a) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muss sie bestätigen.  
Im Fall b) muss der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein komplett ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Schlussstellung. Der Antrag wird einem Schiedsrichter übergeben, dessen Entscheidung endgültig ist.

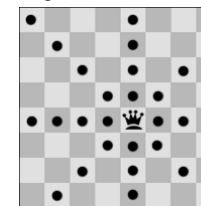
## E. Wettkämpfe mit sehbehinderten Spielern

- E1. Die Veranstalter haben das Recht, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten (gesetzlich blinden) 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:
- Mindestgröße 20 x 20 Zentimeter
  - die schwarzen Felder sind erhaben
  - eine Sicherungsöffnung in jedem Feld
  - jede Figur hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen passt
  - Figuren im Stauntonformat, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet
- E2. Es gelten die folgenden Regeln:
- 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:
 

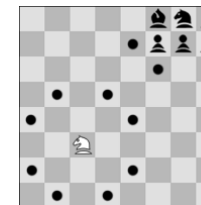
A-Anna	B-Bella	C-Cäsar	D-David
E-Eva	F-Felix	G-Gustav	H-Hector

 Die Reihen von Weiß nach Schwarz werden 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.
  - Auf dem Schachbrett des sehbehinderten Spielers zählt eine Figur als "berührt", wenn sie aus der Sicherungsöffnung genommen wurde.
  - Ein Zug gilt als ausgeführt, wenn:
    - bei einem Schlagen die geschlagene Figur vom Schachbrett des Spielers genommen worden ist, der zum Zuge kommt.
    - eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde,
    - der Zug angesagt wurde.
 Erst dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden. Für die Punkte 2 und 3 gelten für den sehenden Spieler die normalen Schachregeln.
  - Eine Spezialuhr für den sehbehinderten Spieler ist zulässig. Sie hat die folgenden Eigenschaften:
    - Ein Zifferblatt mit verstärkten Zeigern, mit einem erhabenen Punkt nach jeweils fünf Minuten und mit zwei erhabenen Punkten nach jeweils fünfzehn Minuten.
    - 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.

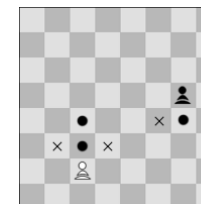
- 3.4 The queen may move to any square along the file, the rank or a diagonal on which it stands.



- 3.5 When making these moves the bishop, rook or queen may not move over any intervening pieces.  
3.6 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 a. The pawn may move forward to the unoccupied square immediately in front of it on the same file, or  
b. on its first move the pawn may move as in 3.7.a; alternatively it may advance two squares along the same file provided both squares are unoccupied, or  
c. the pawn may move to a square occupied by an opponent's piece, which is diagonally in front of it on an adjacent file, capturing that piece.

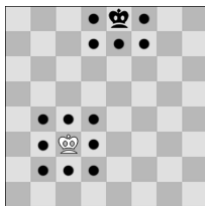


- d. A pawn attacking a square crossed by an opponent's pawn which has advanced two squares in one move from its original square may capture this opponent's pawn as though the latter had been moved only one square. This capture is only legal on the move following this advance and is called an „en passant“ capture.

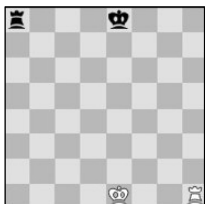


- e. When a pawn reaches the rank furthest from its starting position it must be exchanged as part of the same move on the same square for a new queen, rook, bishop or knight of the same colour. The player's choice is not restricted to pieces that have been captured previously. This exchange of a pawn for another piece is called „promotion“ and the effect of the new piece is immediate.

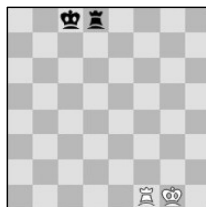
- 3.8 a) Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen, entweder er zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld, das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird



oder er "rochiert".



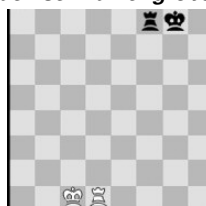
**Vor weißer kleiner Rochade**  
**Vor schwarzer großer Rochade**



**Nach weißer kleiner Rochade**  
**Nach schwarzer großer Rochade**



**vor der langen Rochade von Weiß**  
**vor der kurzen Rochade von Schwarz**



**nach der langen Rochade von Weiß**  
**nach der kurzen Rochade von Schwarz**

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

- b) 1) Das Recht zu rochieren ist verloren:
- wenn der König bereits gezogen hat, oder
  - mit einem Turm, der bereits gezogen hat.
- 2) Die Rochade ist vorübergehend verhindert,
- wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird,
  - wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

- 3.9 Ein König "steht im Schach", wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden. Keine Figur darf einen Zug machen, welcher entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.

- C.9 When a piece makes a capture, an x is inserted between a) the first letter of the name of the piece in question and b) the square of arrival. Examples: Bxe5, Nxf3, Rxd1.

When a pawn makes a capture, the file of departure must be indicated, then an x, then the square of arrival. Examples: dxe5, gxf3, axb5. In the case of an „en passant“ capture, the square of arrival is given as the square on which the capturing pawn finally rests and „e.p.“ is 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:
- If both pieces are on the same rank: by a) the first letter of the name of the piece, b) the file of departure, and c) the square of arrival.
  - If both pieces are on the same file: by a) the first letter of the name of the piece, b) the rank of the square of departure, and c) the square of arrival.

If the pieces are on different ranks and files method 1) is preferred.

In the case of capture, an x may be inserted between b) and c).

Examples:

- 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.
- 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.
- 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.

If a capture takes place on the square f3, the previous examples are changed by the insertion of an x: 1) either Ngxf3 or Nexf3, 2) either N5xf3 or N1xf3, 3) either Nhxf3 or Ndx3, as the case may be.

- C.11 If two pawns can capture the same piece or pawn of the opponent, the pawn that is moved is indicated by a) the letter of the file of departure, b) an x, c) the square of arrival. Example: If there are white pawns on squares c4 and e4 and a black pawn or piece on the square d5, the notation for White's move is either cxd5 or exd5, as the case may be.

- C.12 In the case of the promotion of a pawn, the actual pawn move is indicated, followed immediately by the first letter of the new piece. Examples: d8Q, f8N, b1B, g1R.

- C.13 The offer of a draw shall be marked as „(=)“.

#### Essential 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“

It is not mandatory to record the check, the checkmate and capturing on the scoresheet.

#### Sample game

1. e4 e5 2. Nf3 Nf6 3. d4 exd4 4. e5 Ne4 5. Qxd4 d5 6. exd6e.p. Nxd6 7. Bg5 Nc6 8. Qe3+3 Be7 9. Nbd2 0-0 10. 0-0-0 Re8 11. Kb1 (=)

C9. Wenn eine Figur schlägt, wird ein "x" zwischen a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens und b) dem Ankunftsquadrat eingefügt. **Beispiele:** Lxe5, Sxf3, Txd1.

Wenn ein Bauer schlägt, muss nicht nur das Ankunftsquadrat, sondern auch die Herkunftslinie, gefolgt von einem "x", angegeben werden. **Beispiele:** dxe5, gxf3, axb5.

Im Falle eines Schlagens en passant wird als Ankunftsquadrat das Quadrat genommen, auf welchem der schlagende Bauer am Ende steht, und "e.p." wird der Aufzeichnung angefügt. **Beispiel:** exd6 e.p..

C10. Falls zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die Figur, die gezogen wird, wie folgt angegeben:

- Falls beide Figuren auf derselben Reihe stehen, a) mit dem Anfangsbuchstaben ihres Namens, b) der Herkunftslinie und c) dem Ankunftsquadrat,
- Falls beide Figuren auf derselben Linie stehen, mit a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens, b) der Herkunftsreihe und c) dem Ankunftsquadrat.

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

Beim Schlagen muss ein "x" zwischen b) und c) eingefügt werden.

**Beispiele:**

- auf g1 und e1 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder Sgf3 oder Sef3, je nachdem.
- auf g5 und g1 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder S5f3 oder S1f3, je nachdem.
- auf h2 und d4 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder Shf3 oder Sdf3, je nachdem.

Falls in den vorangegangenen Beispielen der Springer auf f3 schlägt, wird ein "x" eingefügt:

- entweder Sgxf3 oder Sexf3,
- entweder S5xf3 oder S1xf3
- entweder Shxf3 oder Sdxf3, je nachdem.

C11. Wenn zwei Bauern dieselbe gegnerische Figur oder denselben gegnerischen Bauern schlagen können, wird der gezogene Bauer durch a) den Buchstaben der Ausgangsreihe, b) einem x und c) dem Ankunftsquadrat beschrieben.

**Beispiel:**

Falls weiße Bauern auf den Feldern c4 und e4 und ein schwarzer Bauer oder eine schwarze Figur auf dem Feld d5 stehen, ist die Notation für den weißen Zug entweder cxd5 oder exd5.

C12. Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt vom Anfangsbuchstaben der neuen Figur.

**Beispiele:** d8 D, f8S, b1 L, g1 T.

C13. Ein Remisangebot wird mit (=) notiert.

**Wichtige Abkürzungen:**

0-0=Rochade mit Th1 oder Th8 (kleine oder kurze Rochade)

0-0-0 = Rochade mit Tal oder Tab (große oder lange Rochade)

x = schlägt

+ = Schachgebot

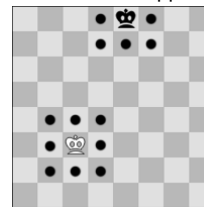
+ + / # = Schachmatt

e.p.= (schlägt) en passant

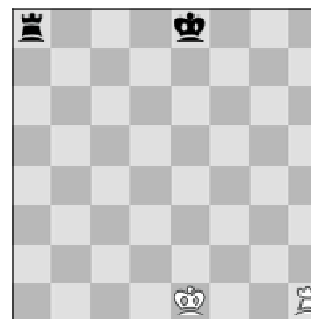
**Musterpartie:**

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5 Sf4 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 (=)

3.8 a. There are two different ways of moving the king, by moving to any adjoining square not attacked by one or more of the opponent's pieces.

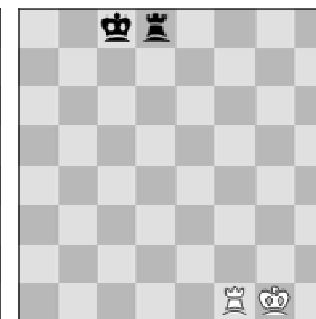


or „castling“.



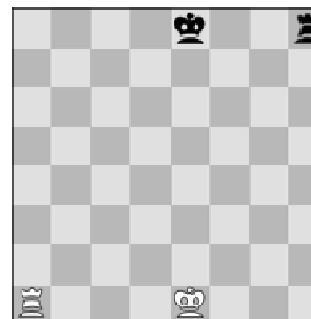
*Before white kingside castling*

*Before black queenside castling*



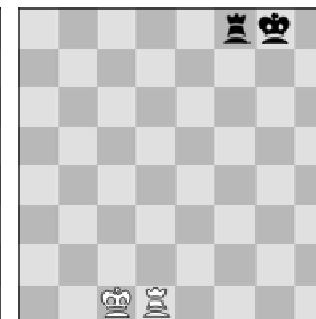
*After white kingside castling*

*After black queenside castling*



*Before white queenside castling*

*Before black kingside castling*



*After white queenside castling*

*After black kingside castling*

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.

- The right to castle has been lost:
    - if the king has already moved, or
    - with a rook that has already moved.
  - Castling is prevented temporarily:
    - if the square on which the king stands, or the square which it is to occupy, is attacked by one or more of the opponent's pieces;
    - if there is any piece between the king and the rook with which castling is to be effected.
- 3.9 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 that square because they would then leave or place their own king in check. No piece can be moved that will either expose the king of the same colour to check or leave that king in check.

## Artikel 4: Die Ausführung der Züge

- 4.1 Jeder Zug muss mit einer Hand allein ausgeführt werden.
- 4.2 Vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zum Beispiel durch die Ankündigung "j'adoube" oder "ich korrigiere"), darf der Spieler, der am Zuge ist, eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken.
- 4.3 Berührt der Spieler, der am Zuge ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, absichtlich auf dem Schachbrett
  - a) eine oder mehrere eigene Figuren, muss er die zuerst berührte Figur ziehen, die gezogen werden kann, oder
  - b) eine oder mehrere gegnerische Figuren, muss er die zuerst berührte Figur schlagen, die geschlagen werden kann, oder
  - c) je eine Figur beider Farben, muss er die gegnerische Figur mit seiner 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
  - a) absichtlich seinen König und einen Turm berührt, muss er auf diese Seite rochieren, sofern dies regelgemäß ist, oder
  - b) 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.a) geregelt, oder
  - c) in der Absicht zu rochieren, seinen König oder König und Turm zugleich berührt, die Rochade aber auf dieser Seite regelwidrig ist, muss er einen anderen regelgemäßen Königszug ausführen (was die Rochade zur anderen Seite einschließt). Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen, oder
  - d) einen Bauern umwandelt, ist die Wahl der Figur endgültig, sobald die Figur das Umwandlungsfeld berührt hat.Falls keine der berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.
- 4.6 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. Der Zug gilt dann als ausgeführt:
  - a) im Fall des Schlagens, sobald die geschlagene Figur vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler beim Setzen seiner Figur auf ihr neues Feld diese loslässt;
  - b) im Fall der Rochade, sobald der Spieler den Turm auf dem Feld loslässt, welches der König vorher überquerte. Wenn der Spieler den König loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf keinen anderen Zug ausführen, als die Rochade auf dieser Seite, vorausgesetzt, diese ist regelgemäß;
  - c) im Fall der Bauernumwandlung, sobald der Bauer vom Schachbrett entfernt wurde und der Spieler die neue Figur auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat. Wenn der Spieler den Bauern, der das Umwandlungsfeld erreicht, loslässt, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler darf den Bauern nicht mehr auf ein anderes Feld ziehen.  
Der Zug wird als regelgemäß bezeichnet, sofern alle notwendigen Anforderungen von Artikel 3 erfüllt worden sind. Wenn der Zug nicht regelgemäß ist, muss ein anderer Zug unter Berücksichtigung von Artikel 4.5 ausgeführt werden.
- 4.7 Ein Spieler verliert das Recht, einen Verstoß seines Gegners gegen Artikel 4 zu reklamieren, sobald er absichtlich eine Figur berührt.

## C. Algebraic notation

FIDE recognizes 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. Score-sheets 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 about 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 the first letter, a capital letter, of its name. Example: K=king, Q=queen, R=rook, B=bishop, N=knight. (In the case of the knight, for the sake of convenience, N is used.)
- C.3 For the first letter of the name of the pieces, each player is free to use the first letter of 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 for the pieces is recommended
- C.4 Pawns are not indicated by their first letter, but are recognized by the absence of such a letter. Examples: e5, d4, a5.
- C.5 The eight files (from the 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.

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

- C.8 Each move of a piece is indicated by a) the first letter of the name of the piece in question and b) the square of arrival. There is no hyphen between a) and b). Examples: Be5, Nf3, Rd1. In the case of pawns, only the square of arrival is indicated. Examples: e5, d4, a5.

## 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

- C1. In dieser Beschreibung bedeutet "Figur" jede Figur außer dem Bauern.  
 C2. Jede Figur wird mit dem großgeschriebenen Anfangsbuchstaben ihres Namens abgekürzt.  
**Beispiele:**  
 K = König, D = Dame, T = Turm, L = Läufer und S = Springer  
 C3. Jeder Spieler hat das Recht, den Anfangsbuchstaben 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.

- C4. Bauern werden nicht mit ihrem Anfangsbuchstaben angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen.  
**Beispiele:** e4, d4, a5.  
 C5. 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.  
 C6. 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 (siehe Artikel 2.3).  
 C7. Jedes Feld wird angegeben mit  
 1. dem Buchstaben der Linie und  
 2. der Zahl der Reihe.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

- C8. Jeder Zug einer Figur wird angegeben mit  
 a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens und b) dem Ankunftsfield.  
 Zwischen a) und b) steht kein Bindestrich. **Beispiele:** Le5, Sf3, Td1.  
 Bei Bauern wird nur das Ankunftsfield angegeben. **Beispiele:** e5, d4, a5.

## Article 4: The act of moving the pieces

- 4.1 Each move must be made with one hand only.  
 4.2 Provided that he first expresses his intention (for example by saying „j'adoube“ or “I adjust”), the player having the move may adjust one or more pieces on their squares.  
 4.3 Except as provided in Article 4.2, if the player having the move deliberately touches on the chessboard  
 a. one or more of his own pieces, he must move the first piece touched which can be moved; or  
 b. one or more of his opponent's pieces, he must capture the first piece touched which can be captured; or  
 c. one piece of each colour, he must capture the opponent's piece with his piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched which 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  
 a. deliberately touches his king and rook he must castle on that side if it is legal to do so, or  
 b. 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 a., or  
 c. intending to castle, touches the king or king and rook at the same time, but castling on that side is illegal, the player must make another legal move with his king (which may include castling on the other side). If the king has no legal move, the player is free to make any legal move, or  
 d. 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 can be moved or captured, the player may make any legal move.  
 4.6 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 then considered to have been made:  
 a. in the case of 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;  
 b. in the case of 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;  
 c. in the case of the promotion of a pawn, when the pawn has been removed from the chessboard and the player's hand has released the new piece after placing it on the promotion square. If the player has released from his hand the pawn that has reached the promotion square, the move is not yet made, but the player no longer has the right to play the pawn to another square. The move is called legal when all the relevant requirements of Article 3 have been fulfilled. If the move is not legal, another move shall be made instead as per Article 4.5.  
 4.7 A player forfeits his right to a claim against his opponent's violation of Article 4 once he deliberately touches a piece.

## Artikel 5: Die Beendigung der Partie

- 5.1 a) 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, regelgemäß war.
- b) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 5.2 a) Die Partie ist "remis" (unentschieden), wenn der Spieler, der am Zuge 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, regelgemäß war.
- b) Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, in welcher keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann. Eine solche Stellung heißt "tote Stellung". Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, dass der Zug, der die Stellung herbeigeführt hat, regelgemäß war (siehe Artikel 9.6).
- c) Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft. Damit ist die Partie sofort beendet (siehe Artikel 9.1).
- d) Die Partie darf remis gegeben werden, falls irgendeine identische Stellung mindestens zum dritten Mal auf dem Schachbrett entstanden ist oder sogleich entstehen wird (siehe Artikel 9.2).
- e) Die Partie darf remis gegeben werden, falls mindestens die letzten 50 aufeinander folgenden Züge von jedem Spieler gemacht worden sind, ohne dass irgendein Bauer gezogen oder irgendeine Figur geschlagen wurde (siehe Artikel 9.3).

## TURNIERSCHACHREGELN

### Artikel 6: Die Schachuhr

- 6.1 Eine "Schachuhr" ist eine Uhr mit zwei Zeitanzeigern, die so miteinander verbunden sind, dass zu gleicher Zeit nur eine von ihnen laufen kann. "Uhr" bedeutet in den Schachregeln jeweils eine der beiden Zeitanzeiger. Jede Zeitanzeige hat ein "Fallblättchen". Das Fallen des "Fallblättchens" bedeutet, dass die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.
- 6.2 a) Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muss jeder Spieler eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode ausführen, und / oder es darf ihm pro Zug eine zusätzliche Bedenkzeit zugeteilt werden. All dies muss im Voraus bekannt gegeben werden.
- b) Die Zeit, die ein Spieler in einer Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet, außer im Aufschub-Modus. 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.
- 6.3 Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Anforderungen nach Artikel 6.2.a) überprüft werden.
- 6.4 Der Schiedsrichter entscheidet vor Partiebeginn, wo die Schachuhr zu stehen kommt.
- 6.5 Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.
- 6.6 a) Jeder Spieler, der erst nach dem Spielbeginn am Schachbrett erscheint, verliert die Partie. Die Wartezeit beträgt somit 0 Minuten. Das Turnierreglement kann etwas anderes bestimmen.
- b) Falls das Turnierreglement eine andere Wartezeit bestimmt, gilt folgendes: Falls 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.

## Article 14: FIDE

- 14.1 Member federations may ask FIDE to give an official decision about problems relating to the Laws of Chess.

## APPENDICES

### A. Rapidplay

- A.1 A 'Rapidplay' game is one where either all the moves must be made in a fixed time of at least 15 minutes but less than 60 minutes for each player; or the time allotted + 60 times any increment is at least 15 minutes, but less than 60 minutes for each player.
- A.2 Players do not need to record the moves.
- A.3 Where there is adequate supervision of play, (for example one arbiter for at most three games) the Competition Rules shall apply.
- A.4 Where supervision is inadequate the Competition Rules shall apply, except where they are overridden by the following Laws of Rapidplay:
  - a. Once each player has completed three moves, no claim can be made regarding incorrect piece placement, orientation of the chessboard or clock setting. In case of reverse king and queen placement castling with this king is not allowed.
  - b. The arbiter shall make a ruling according to Article 4 (The act of moving the pieces), only if requested to do so by one or both players.
  - c. An illegal move is completed once the opponent's clock has been started. The opponent is then entitled to claim that the player completed an illegal move before the claimant has made his move. Only after such a claim, shall the arbiter make a ruling. However, if both Kings are in check or the promotion of a pawn is not completed, the arbiter shall intervene, if possible.
  - d.
    1. The flag is considered to have fallen when a player has made a valid claim to that effect. The arbiter shall refrain from signalling a flag fall, but he may do so if both flagshave fallen.
    2. To claim a win on time, the claimant must stop both clocks and notify the arbiter. For the claim to be successful, the claimant's flag must remain up and his opponent's flag down after the clocks have been stopped.
    3. If both flags have fallen as described in (1) and (2), the arbiter shall declare the game drawn.

### B. Blitz

- B.1 A 'blitz' game' is one where all the moves must be made in a fixed time of less than 15 minutes for each player; or the allotted time + 60 times any increment is less than 15 minutes.
- B.2 Where there is adequate supervision of play, (one arbiter for one game) the Competition Rules and Article A.2 shall apply.
- B.3 Where supervision is inadequate the following shall apply:
  - a. Play shall be governed by the Rapidplay Laws as in Appendix A except where they are overridden by the following Laws of Blitz.
  - b. The Articles 10.2 and A.4.c do not apply.
  - c. An illegal move is completed once the opponent's clock has been started. The opponent is entitled to claim a win before he has made his own move. However, if the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves, then the claimant is entitled to claim a draw before he has made his own move. Once the opponent has made his own move, an illegal move cannot be corrected unless mutually agreed without intervention of an arbiter.

## Artikel 14: Die FIDE

14.1 Angeschlossene Föderationen können die FIDE in Fragen zu den Schachregeln um offizielle Entscheidungen ersuchen.

### ANHÄNGE

#### A. Schnellschach

- A1. Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mindestens 15 aber weniger als 60 Minuten je Spieler gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mindestens 15 aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.
- A2. Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.
- A3. Falls eine angemessene Überwachung gewährleistet ist (zum Beispiel ein Schiedsrichter für höchstens drei Partien), gelten die Turnierschachregeln.
- A4. Wo eine angemessene Überwachung nicht möglich ist, gelten die Turnierschachregeln, falls sie nicht durch die nachfolgenden Schnellschach-Regeln außer Kraft gesetzt werden:
- Sobald jeder Spieler drei Züge vollständig abgeschlossen hat, kann eine falsche Figurenaufstellung, Brettausrichtung oder Uhrzeigerstellung nicht mehr beanstandet werden. Im Falle einer vertauschten Aufstellung von König und Dame ist die Rochade mit diesem König nicht erlaubt.
  - Der Schiedsrichter fällt eine Entscheidung gemäß Artikel 4 (Die Ausführung der Züge) nur auf Ersuchen durch einen oder beide Spieler.
  - Sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wurde, ist ein regelwidriger Zug abgeschlossen. Der Gegner darf dann reklamieren, dass der Spieler einen regelwidrigen Zug gemacht hat, bevor der Reklamierende seinen Zug ausgeführt hat. Nur nach einer derartigen Reklamation darf der Schiedsrichter eingreifen. Wenn allerdings beide Könige im Schach stehen oder eine Bauernumwandlung nicht abgeschlossen wurde, greift der Schiedsrichter nach Möglichkeit ein.
  - Das Fallblättchen gilt als gefallen, sobald einer der Spieler mit Recht darauf hingewiesen hat. Der Schiedsrichter unterlässt es, das Fallen eines Blättchens anzuzeigen; er darf dies jedoch tun, falls beide Blättchen gefallen sind.
    - Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Uhren das Fallblättchen des Antragstellers noch oben und das seines Gegners gefallen ist.
    - Falls beide Fallblättchen wie unter 1) und 2) beschrieben gefallen sind, erklärt der Schiedsrichter die Partie für remis.

#### B. Blitzschach

- B1. Eine Blitzschachpartie ist eine Partie, in der alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten gemacht werden müssen, oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge weniger als 15 Minuten beträgt.
- B2. Falls eine angemessene Überwachung gewährleistet ist (ein Schiedsrichter für eine Partie), gelten die Turnierschachregeln und Artikel A.2.
- B3. Wo eine angemessene Überwachung nicht möglich ist, gelten die folgenden Regeln:
- Es gelten die Schnellschachregeln gemäß Anhang A, es sei denn, sie werden durch die folgenden Blitzschachregeln außer Kraft gesetzt.
  - Die Artikel 10.2 und A.4.c gelten nicht.
  - Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt worden ist. Daraufhin, bevor er selbst einen Zug ausgeführt hat, ist der Gegner berechtigt, den Gewinn zu beanspruchen. Wenn der Gegner den König des Spielers mit keiner erdenklichen Folge von regelgemäßen Zügen mattsetzen kann, ist der Reklamierende berechtigt, bevor er seinen eigenen Zug ausführt, ein Remis zu beanspruchen. Sobald der Gegner seinen eigenen Zug ausgeführt hat, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtet werden, außer im gegenseitigen Einvernehmen ohne Eingreifen des Schiedsrichters.

## Article 5: The completion of the game

- 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 a legal move.
  - The game is won by the player whose opponent declares he resigns. This immediately ends the game.
- 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 legal.
  - 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 legal (see Article 9.6).
  - The game is drawn upon agreement between the two players during the game. This immediately ends the game (see Article 9.1).
  - The game may be drawn if any identical position is about to appear or has appeared on the chessboard at least three times (see Article 9.2).
  - The game may be drawn if each player has made at least the last 50 consecutive moves without the movement of any pawn and without any capture (see Article 9.3).

### COMPETITION RULES

#### Article 6: The chess clock

- 6.1 „Chess clock“ 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
  - When using a chess clock, each player must make a minimum number of moves or all moves in an allotted period of time and/or may be allocated an additional amount of time with each move. All these must be specified in advance.
  - The time saved by a player during one period is added to his time available for the next period, except in the „time delay“ mode.  
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 time only commences after the fixed time has expired. Provided the player stops his clock before the expiration of the fixed time, the main thinking time does not change, irrespective of the proportion of the fixed time used.
- 6.3 Immediately after a flag falls, the requirements of article 6.2 a. must be checked.
- 6.4 Before the start of the game the arbiter decides where the chess clock is placed.
- 6.5 At the time determined for the start of the game the clock of the player who has the white pieces is started.
- 6.6
  - Any player who arrives at the chessboard after the start of the session shall lose the game. Thus the default time is 0 minutes. The rules of a competition may specify otherwise.
  - If the rules of a competition specify a different default time, the following shall apply. The player who has the white pieces shall lose all the time that elapses until he arrives; unless the rules of the competition specify or the arbiter decides otherwise.

- 6.7 a) 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. Einem Spieler muss es immer ermöglicht werden, seine Uhr anzuhalten. Sein Zug gilt als nicht vollständig abgeschlossen, solange er das nicht getan hat, es sei denn, der ausgeführte Zug hat die Partie beendet (siehe Artikel 5.1a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c und 9.6).  
Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Schachbrett und dem Anhalten der eigenen und dem Ingangsetzen der gegnerischen Uhr gilt als Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.
- b) Ein Spieler muss seine Uhr mit der gleichen Hand anhalten, mit der er seinen Zug gemacht hat. Einem Spieler ist es verboten, seinen Finger auf oder über dem Knopf zu behalten.
- c) Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben oder umzuwerfen. Unangemessenes Umgehen mit der Uhr wird gemäß Artikel 13.4 bestraft.  
Falls einem Spieler das Bedienen der Uhr nicht möglich ist, darf er für diese Aufgabe einen Assistenten stellen, der vom Schiedsrichter genehmigt werden muss. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst.
- 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 die Artikel 5.1.a), 5.1.b), 5.2 a), b) oder c) erfasst werden, gilt, dass ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig 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 von regelgemäßen Zügen matt zu setzen.
- 6.10 a) Jede Anzeige auf den Uhren ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel an der Uhr vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muss ersetzt werden. Der Schiedsrichter ersetzt die Uhr und bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.
- b) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren unrichtig war, muss einer der Spieler oder der Schiedsrichter sofort die Uhren anhalten. Der Schiedsrichter muss die richtige Einstellung vornehmen und die Zeiten und den Zugzähler anpassen. Er bestimmt nach bestem Ermessen die richtigen Einstellungen.
- 6.11 Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht feststellbar ist, welches zuerst,
- a) wird die Partie fortgesetzt, falls dies in einer beliebigen Zeitperiode außer der letzten geschieht
- b) ist die Partie remis, falls dies in der Zeitperiode geschieht, in welcher alle verbleibenden Züge vollendet werden müssen.
- 6.12 a) Wenn die Partie unterbrochen werden muss, werden die Uhren vom Schiedsrichter angehalten.
- b) Ein Spieler darf die Uhren nur anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, z.B. wenn ein Bauer umgewandelt wird und die gewünschte Figur nicht zur Hand ist.
- c) In beiden Fällen entscheidet der Schiedsrichter, wann die Partie wieder aufgenommen werden muss.  
Wenn ein Spieler die Uhren anhält, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hatte. Falls es offensichtlich keinen triftigen Grund für den Spieler gab, die Uhren anzuhalten, wird er gemäß Artikel 13.4 bestraft.
- 6.13 Wenn die Figuren infolge eines Regelverstößes oder aus anderen Gründen in eine vorangegangene Stellung zurückversetzt werden müssen, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Uhren zu stellen sind. Er berichtigt auch, falls nötig, den Zugzähler der Uhr.  
Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Schachbrett, die Züge und die Anzahl der gespielten Züge zeigen, sowie die Uhren, die auch die Zugzahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt. Jedoch darf ein Spieler einen Anspruch nicht nur auf Informationen stützen, die auf derartigen Anzeigen beruhen.

- 12.3 a. During play the players are forbidden to make use of any notes, sources of information or advice, or analyse on another chessboard.
- b. Without the permission of the arbiter a player is forbidden to have a mobile phone or other electronic means of communication in the playing venue, unless they are completely switched off. If any such device produces a sound, the player shall lose the game. The opponent shall win. However, if the opponent cannot win the game by any series of legal moves, his score shall be a draw.
- c. Smoking is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.
- 12.4 The scoresheet shall be used only for recording the moves, the times of the clocks, the offers of a draw, and matters relating to a claim and other relevant data.
- 12.5 Players who have finished their games shall be considered to be spectators.
- 12.6 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.
- 12.7 Infraction of any part of Articles 12.1 to 12.6 shall lead to penalties in accordance with Article 13.4.
- 12.8 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.
- 12.9 If both players are found guilty according to Article 12.8, the game shall be declared lost by both players.
- 12.10 In the case of Article 10.2.d or Appendix D a player may not appeal against the decision of the arbiter.  
Otherwise a player may appeal against any decision of the arbiter, unless the rules of the competition specify otherwise.
- Article 13: The role of the Arbiter (see Preface)**
- 13.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess are strictly observed.
- 13.2 The arbiter shall act in the best interest of the competition. He should ensure that a good playing environment is maintained and that the players are not disturbed. He shall supervise the progress of the competition.
- 13.3 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.
- 13.4 The arbiter can apply one or more of the following penalties:
- a. warning,
  - b. increasing the remaining time of the opponent,
  - c. reducing the remaining time of the offending player,
  - d. declaring the game to be lost,
  - e. reducing the points scored in the game by the offending party,
  - f. increasing the points scored in the game by the opponent to the maximum available for that game,
  - g. expulsion from the event.
- 13.5 The arbiter may award either or both players additional time in the event of external disturbance of the game.
- 13.6 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 made, 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.
- 13.7 a. Spectators and players in other games are not to speak about or otherwise interfere in a game. If necessary, the arbiter may expel offenders from the playing venue. If someone observes an irregularity, he may inform only the arbiter.
- b. 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 and any contiguous area designated by the arbiter.

- 12.3 a) Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, sich irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zunutze zu machen oder auf einem anderen Schachbrett zu analysieren.
- b) Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist es dem Spieler untersagt, in das Turnierareal ein Mobiltelefon oder andere elektronische Kommunikationsmittel mitzubringen, sofern diese nicht vollkommen ausgeschaltet sind. Wenn ein derartiges Gerät ein Geräusch verursacht, verliert der Spieler die Partie. Der Gegner gewinnt. Falls der Gegner allerdings die Partie nicht mit einer beliebigen Folge von regelgemäßen Zügen gewinnen kann, ist sein Ergebnis remis.
- c) Rauchen ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.
- 12.4 Das Partieformular dient ausschließlich der Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag in Zusammenhang stehenden Umstände sowie anderer bedeutsamer Daten.
- 12.5 Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.
- 12.6 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 Turniersaal.
- 12.7 Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 12.1 bis 12.6 wird gemäß Artikel 13.4 bestraft.
- 12.8 Andauernde Weigerung eines Spielers, sich an die Schachregeln zu halten, wird mit Partieverlust bestraft. Die vom Gegner erzielte Punktzahl wird vom Schiedsrichter bestimmt.
- 12.9 Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 12.8 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.
- 12.10 In den Fällen von Art. 10.2.d oder Anhang D steht dem Spieler kein Protest gegen die Entscheidung des Schiedsrichters zu. In allen anderen Fällen darf der Spieler gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen, es sei denn, es ist im Turnierreglement anders bestimmt.

### **Artikel 13: Der Aufgabenbereich des Schiedsrichters (siehe Vorwort)**

- 13.1 Der Schiedsrichter achtet auf striktes Einhalten der Schachregeln.
- 13.2 Der Schiedsrichter handelt im besten Interesse des Wettkampfes. Er soll dafür sorgen, dass durchgehend gute Spielbedingungen herrschen und dass die Spieler nicht gestört werden. Er beaufsichtigt den Ablauf des Wettkampfes.
- 13.3 Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt Entscheidungen, die er getroffen hat, durch und verhängt in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.
- 13.4 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:
- eine Verwarnung,
  - das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
  - das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
  - den Verlust der Partie,
  - eine Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Partei,
  - eine Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der dieser Partie erreichbaren Höchstzahl,
  - den Ausschluss vom Turnier.
- Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem der Spieler oder auch beiden zusätzliche Bedenkzeit gewähren.
- 13.5 Der Schiedsrichter darf nicht in eine Partie eingreifen, außer in den Fällen, die in den Schachregeln erwähnt sind. Er gibt die Zahl der gespielten 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.
- 13.6 a) Zuschauer und Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Falls nötig, darf der Schiedsrichter die Störer aus dem Turnierareal weisen. Falls jemand eine Regelwidrigkeit beobachtet, darf er nur den Schiedsrichter informieren
- b) 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.

- 6.7 a. During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent's clock. A player must always be allowed to stop his clock. His move is not considered to have been completed until he has done so, unless the move that was made ends the game. (See the Articles 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c and 9.6).  
The time between making the move on the chessboard and stopping his own clock and starting his opponent's clock is regarded as part of the time allotted to the player.
- b. A player must stop his clock with the same hand as that with which he made his move. It is forbidden for a player to keep his finger on the button or to „hover“ over it.
- c. The players must handle the chess clock properly. It is forbidden to punch it forcibly, to pick it up or to knock it over. Improper clock handling shall be penalised in accordance with Article 13.4.
- d. 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.
- 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 Article 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c applies, if a player does not complete the prescribed number of moves in the allotted time, the game is lost by the 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 a. Every indication given by the clocks is considered to be conclusive in the absence of any evident defect. A chess clock with an evident defect shall be replaced. The arbiter shall replace the clock and use his best judgment when determining the times to be shown on the replacement chess clocks.
- b. If during a game it is found that the setting of either or both clocks was incorrect, either player or the arbiter shall stop the clocks immediately. The arbiter shall install the correct setting and adjust the times and move counter. He shall use his best judgement when determining the correct settings.
- 6.11 If both flags have fallen and it is impossible to establish which flag fell first then
- the game shall continue if it happens in any period of the game except the last period;
  - the game is drawn if it happens in the period of a game, in which all remaining moves must be completed.
- 6.12 a. If the game needs to be interrupted, the arbiter shall stop the clocks.
- b. A player may stop the clocks only in order to seek the arbiter's assistance, for instance when promotion has taken place and the piece required is not available.
- c. The arbiter shall decide when the game is to be restarted in either case.
- d. If a player stops the clocks in order to seek the arbiter's assistance, the arbiter shall determine if the player had any valid reason for doing so. If it is obvious that the player had no valid reason for stopping the clocks, the player shall be penalised according to Article 13.4.
- 6.13 If an irregularity occurs and/or 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 clocks. He shall also, if necessary, adjust the clock's move counter.
- 6.14 Screens, monitors, or demonstration boards showing the current position on the chessboard, the moves and the number of moves made, and clocks which also show the number of moves, are allowed in the playing hall. However, the player may not make a claim relying solely on information shown in this manner.

## Artikel 7: Regelverstöße

- 7.1 a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Anfangsstellung der Figuren falsch war, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.
- b) 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.
- 7.2 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird sie fortgesetzt, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 7.3 Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muss er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen. Falls nötig hält der Spieler oder sein Gegner die Uhren an und bittet den Schiedsrichter um Hilfe. Der Schiedsrichter darf den Spieler, der die Figuren verschoben hat, bestrafen.
- 7.4 a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug, unter Einschluss einer nicht den Regeln entsprechenden Bauernumwandlung oder dem Schlagen des gegnerischen Königs, vollständig 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 Uhren werden gemäß Artikel 6.13 gestellt. Die Artikel 4.3 und 4.6 werden auf den Zug angewandt, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.
- b) Nachdem die Erfordernisse des Artikels 7.4.a) erfüllt worden sind, fügt der Schiedsrichter für die ersten beiden regelwidrigen Züge eines Spielers je zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; nach dem dritten regelwidrigen Zug desselben Spielers erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen 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 von regelgemäßen Zügen matt zu setzen.
- 7.5 Wenn während der Partie festgestellt wird, dass Figuren von ihren Feldern verschoben worden sind, 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 Uhren werden gemäß Artikel 6.13 gestellt. Daraufhin wird die Partie aus der so erreichten Stellung heraus weitergespielt.

## Artikel 8: Die Aufzeichnung der Züge

- 8.1 Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners auf korrekte Weise aufzuzeichnen, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (Anhang C), auf dem für das Turnier vorgeschriebenen "Partieformular". 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 Punkt 1.a der Richtlinien für Hängepartien. 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 macht. Beide Spieler müssen ein Remisangebot auf dem Partieformular aufzeichnen (Anhang C.13). Falls es einem Spieler nicht möglich ist, die Partie aufzuzeichnen, kann er einen Assistenten, der nach Auffassung des Schiedsrichters geeignet sein muss, einsetzen, um die Züge zu notieren. Seine Bedenkzeit wird vom Schiedsrichter angemessen angepasst.
- 8.2 Das Partieformular muss vom Schiedsrichter die ganze Partie hindurch gesehen werden können.
- 8.3 Die Partieformulare sind Eigentum des Turnierveranstalters.
- 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 zu erfüllen. Nachdem ein Fallblättchen gefallen ist, muss der Spieler seine Aufzeichnungen sofort, vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett, vollständig nachtragen.

- 9.4 If the player touches a piece as in Article 4.3 without having claimed the draw he loses the right to claim, as in Article 9.2 or 9.3, on that move.
- 9.5 If a player claims a draw as in Article 9.2 or 9.3 he may stop both clocks (see Article 6.12.b). He is not allowed to withdraw his claim.
- a. If the claim is found to be correct, the game is immediately drawn.
- b. If the claim is found to be incorrect, the arbiter shall add three 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 as according to Article 4.
- 9.6 The game is drawn when a position is reached from which a checkmate cannot occur by any possible series of legal moves. This immediately ends the game, provided that the move producing this position was legal.

## Article 10: Quickplay Finish

- 10.1 A „quickplay finish“ is the phase of a game, when all the (remaining) moves must be made in a limited time.
- 10.2 If 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 clocks (see Article 6.12.b).
- a. If the arbiter agrees the opponent is making no effort to win the game by normal means, or that it is not possible to win by normal means, then he shall declare the game drawn. Otherwise he shall postpone his decision or reject the claim.
- b. 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 a flag has fallen. He shall declare the game drawn if he agrees that the final position cannot be won by normal means, or that the opponent was not making sufficient attempts to win by normal means.
- c. If the arbiter has rejected the claim, the opponent shall be awarded two extra minutes time.
- d. The decision of the arbiter shall be final relating to 10.2.a, b or c.

## Article 11: Points

- 11.1 Unless announced otherwise in advance, a player who wins his game or wins by forfeit, scores one point (1), a player who loses his game or loses by forfeit scores no points (0) and a player who draws his game scores a half point (½).

## Article 12: The conduct of the players

- 12.1 The players shall take no action that will bring the game of chess into disrepute.
- 12.2 Players are not allowed to leave the „playing venue“ without permission from the arbiter. The playing venue is defined as the playing area, rest rooms, refreshment area, area set aside for smoking and other places as designated by the arbiter.
- The player having the move is not allowed to leave the playing area without permission of the arbiter.

- 9.4 Wenn ein Spieler entsprechend Artikel 4.3 eine Figur berührt, ohne gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht zu haben, verliert er für diesen Zug das Recht dazu.
- 9.5 Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, darf er beide Uhren anhalten (siehe Artikel 6.12.b). Er ist nicht berechtigt seinen Antrag zurückzuziehen.
- Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis.
  - Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, fügt der Schiedsrichter drei 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 4 ausgeführt werden
- 9.6 Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine erdenkliche Folge von regelgemäßen Zügen erreichbar ist. Damit ist die Partie sofort beendet, vorausgesetzt, der Zug, der diese Stellung herbeiführte, war regelgemäß.

### Artikel 10: Endspurtphase

- 10.1 Die "Endspurtphase" ist die Phase in einer Partie, in welcher alle (verbleibenden) Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.
- 10.2 Wenn der Spieler, der am Zuge ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er, bevor sein Fallblättchen gefallen ist, remis beantragen. Er ruft den Schiedsrichter herbei und darf die Uhren anhalten (siehe Artikel 6.12.b).
- Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung darin übereinstimmt, dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder dass die Partie mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen sei, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.
  - 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 ein Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Endstellung mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen ist oder der Gegner keine genügenden Anstrengungen unternimmt, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.
  - Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.
  - Die Entscheidung des Schiedsrichters in Bezug auf 10.2.a), b) und c) ist endgültig.

### Artikel 11: Punkte

- 11.1 Außer nach anderslautender Vorankündigung gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen Punkt (1) erzielt, der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen Punkt (0) erzielt, der seine Partie mit remis beendet, einen halben Punkt (1/2) erzielt.

### Artikel 12: Das Verhalten der Spieler

- 12.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.
- 12.2 Es ist den Spielern nicht gestattet, das Turnierareal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Das Turnierareal ist begrenzt auf den Spielbereich, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher, sowie auf weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche. Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielbereich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.

### Article 7: Irregularities

- 7.1 a. 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 played.  
 b. If during a game it is found that the chessboard has been placed contrary to Article 2.1, the game continues but the position reached must be transferred to a correctly placed chessboard.
- 7.2 If a game has begun with colours reversed then it shall continue, unless the arbiter rules otherwise.
- 7.3 If a player displaces one or more pieces, he shall re-establish the correct position on his own time. If necessary, either the player or his opponent shall stop the clocks and ask for the arbiter's assistance. The arbiter may penalise the player who displaced the pieces.
- 7.4 a. If during a game it is found that an illegal move, including failing to meet the requirements of the promotion of a pawn or capturing the opponent's king, 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. The clocks shall be adjusted according to Article 6.13. The Articles 4.3 and 4.6 apply to the move replacing the illegal move. The game shall then continue from this re-instated position.  
 b. After the action taken under Article 7.4.a), for the first two illegal moves by a player the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent in each instance; for a third 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.
- 7.5 If during a game it is found that pieces have been displaced from their squares, 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 clocks shall be adjusted according to Article 6.13. The game shall then continue from this re-instated position.

### Article 8: The recording of the moves

- 8.1 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. 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 the Guidelines of Adjourned Games point 1.a.. 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. Both players must record the offer of a draw on the scoresheet. (Appendix C.13) 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.
- 8.2 The scoresheet shall be visible to the arbiter throughout the game.
- 8.3 The scoresheets are the property of the organisers of the event.
- 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. Immediately after one flag has fallen the player must update his scoresheet completely before moving a piece on the chessboard.

- 8.5 a) Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreiben muss, 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 Uhren an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.
- b) Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht verpflichtet ist, mitzuschreiben, muss er, sobald ein Fallblättchen gefallen ist, seine Aufzeichnungen vor Ausführung eines Zuges auf dem Schachbrett vollständig nachtragen. Vorausgesetzt, dass der Spieler am Zuge ist, darf er das Partieformular seines Gegners benutzen, muss es aber zurückgeben, bevor er zieht.
- c) 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 Uhrzeiten und die Zahl der ausgeführten Züge auf, falls diese Angaben erhältlich sind.
- 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 gespielt 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. a) Das Turnierreglement darf bestimmen, dass Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters entweder für eine bestimmte Anzahl von Zügen oder gar nicht Remis vereinbaren dürfen.
- b) Falls das Turnierreglement eine Remisvereinbarung zulässt, gilt folgendes:
- (1) Ein Spieler, der remis anbieten möchte, tut dies, nachdem er einen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt und bevor er seine Uhr angehalten und die seines Gegners in Gang gesetzt hat. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, aber Artikel 12.6 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.
- (2) Das Remisangebot wird von jedem Spieler mit einem Symbol (siehe Anhang C.13) auf dem Partieformular notiert.
- (3) Ein Antrag auf remis gemäß Artikel 9.2, 9.3 oder 10.2 gilt als Remisangebot.
- 9.2 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, wenn die gleiche Stellung mindestens zum dritten Mal (nicht notwendigerweise durch Zugwiederholung)
- a) sogleich entstehen wird, falls er als erstes seinen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder
- b) soeben entstanden ist und der Antragsteller am Zug ist.
- Stellungen unter a) und b) gelten als gleich, wenn derselbe Spieler am Zuge ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind. Stellungen sind nicht gleich, wenn ein Bauer, der en passant geschlagen werden konnte, nicht mehr auf diese Weise geschlagen werden kann. Ist ein König oder ein Turm gezwungen zu ziehen, geht ein etwa bestehendes Rochaderecht erst nach diesem Zug verloren.
- 9.3 Die Partie ist remis aufgrund eines korrekten Antrages des Spielers, der am Zuge ist, falls
- a) er einen Zug 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 gemacht worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist, oder
- b) die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne dass ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden ist.

- 8.5 a. If neither player is required to keep score under Article 8.4, the arbiter or an assistant should try to be present and keep score. In this case, immediately after one flag has fallen, the arbiter shall stop the clocks. Then both players shall update their scoresheets, using the arbiter's or the opponent's scoresheet.
- b. If only one player is not required to keep 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 the player's move, he may use his opponent's scoresheet, but must return it before making a move.
- c. 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 and the number of moves made, 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
- 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 a. The rules of a competition may specify that players cannot agree to a draw, whether in less than a specified number of moves or at all, without the consent of the arbiter.
- b. If the rules of a competition allow a draw agreement the following apply:
- (1) A player wishing to offer a draw shall do so after having made a move on the chessboard and before stopping his clock and starting the opponent's clock. An offer at any other time during play is still valid but Article 12.6 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.
- (2) The offer of a draw shall be noted by each player on his scoresheet with a symbol (See Appendix C.13).
- (3) A claim of a draw under 9.2, 9.3 or 10.2 shall be considered to be an offer of a draw.
- 9.2 The game is drawn upon a correct claim by the player having the move, when the same position, for at least the third time (not necessarily by a repetition of moves)
- a. is about to appear, if he first writes his move on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, or
- b. has just appeared, and the player claiming the draw has the move.
- Positions as in a) and b) are considered the same, 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.
- Positions are not the same if a pawn that could have been captured en passant can no longer be captured in this manner. When a king or a rook is forced to move, it will lose its castling rights, if any, only after it is moved.
- 9.3 The game is drawn, upon a correct claim by the player having the move, if
- a. he writes his move on his scoresheet and declares to the arbiter his intention to make this move, which shall result in the last 50 moves having been made by each player without the movement of any pawn and without any capture, or
- b. the last 50 consecutive moves have been made by each player without the movement of any pawn and without any capture.