

Änderungen der Fide-Regeln 1.7.2017

Ich habe versucht, in diesem Dokument die wichtigsten Änderungen aufzulisten.

Jürgen Klüners, 9.7.2017

Systematische Änderungen

Generell wird die Nummerierung der Paragraphen verändert, d.h. 3.7.1 statt 3.7 a).

In der deutschen Übersetzung wurde statt „vollständig abschließen“ nur noch „abschließen“ geschrieben, ohne dass sich das englische Original geändert hat (siehe 6.2.1)

Berührt - Geführt

4.2.1 Only the player having the move may adjust one or more pieces on their squares, provided that he first expresses his intention (for example by saying “j’adoube” or “I adjust”).

4.2.1 Nur der Spieler, der am Zug ist, darf eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern zurechtrücken, vorausgesetzt, dass er seine Absicht im Voraus bekannt gibt (zum Beispiel durch die Ankündigung „j’adoube“ oder „ich korrigiere“).

4.2.2 Any other physical contact with a piece, except for clearly accidental contact, shall be considered to be intent.

4.2.2 Jede andere Berührung einer Figur gilt als absichtliche Berührung, außer dies geschieht offensichtlich aus Versehen.

Berührt - geführt

4.3.3 one piece of each colour, he must capture the **first touched** opponent's piece with his **first touched** piece or, if this is illegal, move or capture the first piece touched that can be moved or captured. If it is unclear whether the player's own piece or his opponent's was touched first, the player's own piece shall be considered to have been touched before his opponent's.

4.3.3 je eine Figur beider Farben, muss er die **zuerst berührte** gegnerische Figur mit seiner **zuerst berührten** Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Falls nicht eindeutig feststeht, ob die eigene Figur oder die gegnerische zuerst berührt worden ist, gilt die eigene als die zuerst berührte Figur.

Remisvereinbarung

5.2.3 The game is drawn upon agreement between the two players during the game, **provided both players have made at least one move**. This immediately ends the game.

5.2.3 Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft, **sofern beide Spieler je einen Zug ausgeführt haben**. Damit ist die Partie sofort beendet.

Zug ausführen - abschließen

6.2.1 During the game each player, having made his move on the chessboard, shall stop his own clock and start his opponent's clock (that is to say, he shall press his clock). This "completes" the move. A move is also completed if:

Make a move
Complete a move

6.2.1 Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die seines Gegners in Gang (d.h. er drückt seine Uhr). **Damit wird der Zug „abgeschlossen“.** Ein Zug ist auch dann abgeschlossen, wenn

ohne „vollständig“ abgeschlossen.

*Einen Zug machen
Einen Zug abschließen*

Wartezeit

6.7.1 The regulations of an event shall specify a default time in advance. If the default time is not specified, then it is zero. Any player who arrives at the chess board after the default time shall lose the game unless the arbiter decides otherwise.

6.7.2 If the regulations of an event ...

6.7.1 Das Turnierreglement legt im Voraus die Wartezeit fest. Ist keine Wartezeit festgelegt, beträgt sie 0. Jeder Spieler, der erst nach dem Ablauf der Wartezeit am Schachbrett erscheint, verliert die Partie, außer der Schiedsrichter entscheidet anders.

6.7.2 Falls das *Turnierreglement* ...

Vertauschte Farben

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

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

Regelwidriger Zug

7.5.1 An illegal move is completed once the player has pressed his clock. If during a game it is found that an illegal move has been completed, the position ...

7.5.1 Ein regelwidriger Zug ist abgeschlossen, sobald der Spieler die Uhr gedrückt hat. Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass ein regelwidriger Zug abgeschlossen wurde, wird die Stellung

Ziehen mit 2 Händen

7.7.1 If a player uses two hands to make a single move (in case of castling, capturing or promotion), it shall be considered as an illegal move.

7.7.1 Benützt ein Spieler zwei Hände zur Ausführung eines einzigen Zuges (beim Rochieren, Schlagen oder einer Bauernumwandlung), wird dies wie ein regelwidriger Zug behandelt.

7.7.2 For the first violation of the rule 7.7.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second violation of the rule 7.7.1 by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

7.7.2 Für den ersten Verstoß gegen die Regel 7.1.1 fügt der Schiedsrichter zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; für den zweiten Verstoß gegen die Regel 7.1.1 durch denselben Spieler erklärt der Schiedsrichter die Partie für ihn verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.

Uhr drücken ohne Ziehen

7.8.1 If the player presses the clock without making a move, it shall be considered as an illegal move.

7.8.1 Wenn der Spieler die Uhr drückt, ohne einen Zug ausgeführt zu haben, wird dies als regelwidriger Zug betrachtet.

7.8.2 For the first violation of the rule 7.8.1, the arbiter shall give two minutes extra time to his opponent; for the second violation of the rule 7.8.1 by the same player the arbiter shall declare the game lost by this player. However, the game is drawn if the position is such that the opponent cannot checkmate the player's king by any possible series of legal moves.

7.8.2 Beim ersten Verstoß gegen die Regel 7.8.1 fügt der Schiedsrichter zwei zusätzliche Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu; beim zweiten Verstoß desselben Spielers gegen die Regel 7.8.1 erklärt der Schiedsrichter die Partie für diesen Spieler für verloren. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, in der es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch irgendeine Folge regelgemäßer Zügen matt zu setzen.

5 mal selbe Stellung, 75 Züge

9.6 If one or both of the following occur(s) then the game is drawn:

9.6.1 the same position has appeared, as in 9.2.2 **at least five times**.

9.6.2 **any series of at least 75** moves have been **made** by each player without the movement of any pawn and without any capture. If the last move resulted in checkmate, that shall take precedence.

9.6 Falls eine oder beide der folgenden Situationen auftreten, ist die Partie remis:

9.6.1 sobald eine gleiche Stellung, entsprechend Artikel 9.2 .2, **mindestens fünf Mal entstanden ist**,

9.6.2 sobald wenigstens **75 Züge** von jedem Spieler **ausgeführt** worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen **und ohne dass** eine Figur geschlagen worden ist. Wenn der letzte Zug mattsetzt, hat dies Vorrang.

Punkte

10.2 The total score of any game can never exceed the maximum score normally given for that game. Scores given to an individual player must be those normally associated with the game; for example a score of $\frac{3}{4} : \frac{1}{4}$ is not allowed.

10.2 Die Gesamtzahl der Punkte eines Spiels kann nicht höher sein als die Höchstzahl an Punkten, die unter normalen Umständen für diese Partie vergeben werden. Die Punkte, die einem einzelnen Spieler vergeben werden, müssen auch unter normalen Umständen erzielbar sein; z.B. ist ein Ergebnis von $\frac{3}{4} : \frac{1}{4}$ nicht erlaubt.

Verlassen des Spielbereichs

11.2.4 The regulations of an event may specify that the opponent of the player having a move must report to the arbiter when he wishes to leave the playing area.

11.2.4 Das *Turnierreglement* kann bestimmen, dass der Gegner des am Zug befindlichen Spielers es dem Schiedsrichter anzeigen muss, wenn er den Spielbereich verlassen will.

Elektronische Geräte

11.3.2.1 During a game, a player is forbidden to have any electronic device not specifically approved by the arbiter in the playing venue.

However, the regulations of an event may allow such devices to be stored in a player's bag, provided the device is completely switched off. This bag must be placed as agreed with the arbiter. Both player are forbidden to use this bag without permission of the arbiter.

11.3.2.1 Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben.

Das Turnierreglement kann jedoch gestatten, dass ein solches Gerät in der Tasche eines Spielers untergebracht wird, sofern das Gerät vollständig abgeschaltet ist. Diese Tasche muss gemäß der Weisung des Schiedsrichters untergebracht werden. Beiden Spielern ist es verboten, diese Tasche ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu benutzen.

Strafe, Körper, E-Zigaretten

11.3.2.2 If it is evident that a player has such a device **on their person in the playing venue**, the player shall lose the game. The opponent shall win. The **regulations of an event** may specify a different, less severe, penalty.

11.3.2.2 Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein solches Gerät im Turnierareal bei sich trägt, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie. Das Turnierreglement kann eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen.

11.3.3 The arbiter may require the player to allow his clothes, bags, other items **or body** to be inspected, in private. The arbiter or person authorised ...

11.3.3 Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Gepäckstücke, anderer Gegenstände **oder seines Körpers** zulässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person ...

11.3.4 Smoking, **including e-cigarettes**, is permitted only in the section of the venue designated by the arbiter.

11.3.4 Rauchen **einschließlich der Benutzung sog. „e-Zigaretten“** ist nur in dem Bereich gestattet, der vom Schiedsrichter dafür bestimmt wurde.

Spieler helfen...

11.11 Both players must assist the arbiter in any situation requiring reconstruction of the game, including draw claims.

11.11. Beide Spieler müssen den Schiedsrichter in Fällen einer notwendigen Partierekonstruktion und bei der Prüfung von Remisanträgen unterstützen.

11.12 Checking three times occurrence of the position or 50 moves claim is the duty of the players, under supervision of the arbiter.

11.12 Die Überprüfung einer dreimaligen Stellungswiederholung oder des Remisantrags nach der 50 Züge-Regel obliegt den Spielern, allerdings unter Aufsicht des Schiedsrichters.

Schiedsrichter

12.1 The arbiter shall see that the Laws of Chess **are observed**.

12.1 Der Schiedsrichter achtet auf **die Einhaltung** der Schachregeln.

12.2.7 follow the Anti-Cheating Rules or Guidelines.

12.2.7 befolgt die *Anti-Cheating*-Regelungen.

12.9.8 exclusion from one or more rounds,
12.9.9 expulsion from the competition.

12.9.8 Ausschluss von einer oder mehreren Runden
12.9.9 den Ausschluss vom Turnier.

Schnellschach

A.2 Players do not need to record the moves, **but do not lose their rights to claims normally based on a scoresheet. The player can, at any time, ask the arbiter to provide him with a scoresheet, in order to write the moves.**

A2 Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen, **verlieren aber nicht das Recht, einen Anspruch geltend zu machen, die üblicherweise auf die Notation gestützt wird. Ein Spieler kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter um Überlassung eines Partieformulars bitten, um die Züge zu notieren.**

Schnellschach, Mitschrift

A.3.2 The player may at any time, when it is his move, ask the arbiter or his assistant to show him the scoresheet. This may be requested a maximum of five times in a game. More requests shall be considered as a distraction of the opponent.

A.3.2 Ein Spieler, der am Zug ist, kann zu jeder Zeit den Schiedsrichter oder dessen Assistenten bitten, ihm das Partieformular zu zeigen. Hierum kann er höchstens fünf Mal während einer Partie bitten. Weitere Bitten geltend als Störung des Gegners.

B.3.2 analog

Zeitreklamation Schiedsrichter

A.4.5 The arbiter can also call a flag fall, if he observes it.

A.4.5 Der Schiedsrichter kann auf ein gefallenes Blättchen hinweisen, wenn er dies beobachtet.

Assistenten

If the visually disabled player does not make use of an assistant, the sighted player may make use of one who shall carry out the duties mentioned in points **D.2.10.1 and D.2.10.2. An assistant must be used in the case of a visually disabled player paired with a hearing impaired player.**

Wenn **sich** der sehbehinderte Spieler **nicht von einem** Assistenten **unterstützen lässt**, darf der sehende Spieler **jemanden** einsetzen, der die Aufgaben unter Punkt **D.2.10.1 und D.2.10.2** übernimmt. **Falls ein sehbehinderter Spieler mit einem gehörlosen Spieler gepaart wird, muss ein Assistent eingesetzt werden.**

Alter Anhang G2, neu III.2

The Guidelines below concerning the final period of the game including Quickplay Finishes, shall only be used at an event if their use has been announced beforehand.

Die nachfolgenden Richtlinien betreffen die letzte Zeitperiode einschließlich der Endspurtphase. Sie werden nur in Turnieren angewandt, für die dies im Voraus angekündigt wurde.

These Guidelines shall only apply to standard chess and rapid chess games without increment and not to blitz games.

Diese Richtlinien gelten nur für Turnierschach und Schnellschach ohne Zeitinkrement und nicht für Blitzschach.

Alter G4, neu III.4

If the player having the move has less than two minutes left on his clock, he may request that **a time-delay or cumulative time of an increment** extra five seconds be introduced for both players, **if possible**. This constitutes the offer of a draw. If **the offer** refused, and the arbiter agrees to the request, the clocks shall then be set with the extra time; the opponent shall be awarded two extra minutes and the game shall continue.

Wenn der Spieler, der am Zug ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er beantragen, **dass ein Zeitinkrement von fünf Sekunden für beide Spieler eingeführt wird**. Dies gilt als Remisangebot. Wenn dieses Angebot abgelehnt wird und der Schiedsrichter dem Antrag zustimmt, wird die Schachuhr entsprechend auf den neuen Modus eingestellt. Der Gegner erhält eine Zeitgutschrift von zwei Minuten und die Partie wird fortgesetzt.

Weitere Änderungen

- 3.7.5.1 Umwandlungsfeld
- 5.2 d+e entfernt (Stellungswiederh./50 Züge)
- 6.11 verschoben nach III.3 (**Vorsicht**)
- 9.2.2.2 Stellungswiederholung – Rochade
- 9.3.1/9.3.2 Formulierung 50 Züge-Regel (nur deutsch)
- C8 Notation
- D2.5/6 geeignete Uhr Sehbehinderte