

# FIDE-Regeländerungen 2014

---

Der Versuch einer verständlichen Erklärung von IS Daniel Lieb  
Version 3.0 – Stand 25. September 2014

## **Ein kleines Vorwort:**

Alle 4 (bzw. manchmal auch 5) Jahre werden die FIDE-Schachregeln geändert. Auch 2014 werden wieder diverse Neuerungen Einzug in die Regeln unseres geliebten Spiels finden. Man mag zu den Änderungen stehen wie man will (auch ich als Schiedsrichter stehe manchen Änderungen eher skeptisch gegenüber), dieser Text soll sich aber nicht mit der Sinnhaftigkeit der Änderungen befassen, sondern in verständlicher Sprache Spielern und Schiedsrichtern erklären, was die Änderungen in der Praxis bedeuten!

Die vorliegende Version verwendet den auf der Seite (<http://rules.fide.com>) der Regelkommission der FIDE veröffentlichten „finalen“ Entwurf der neuen FIDE-Schachregeln, welche ab 1. Juli 2014 gültig sein sollten. Falls es hier noch zu Änderungen kommt, werde ich dieses Dokument aktualisieren. Für Anregungen und Fragen bin ich dankbar – [daniellieb34@hotmail.com](mailto:daniellieb34@hotmail.com) wäre die Adresse.

Dieses Dokument erhebt weder Anspruch auf Vollständigkeit (div. Formulierungsänderungen die m.E. nach nicht praxisrelevant sind wurden beispielsweise ausgelassen) noch auf Richtigkeit, auch uns Schiedsrichtern passieren gelegentlich Fehler. Ich werde das Dokument aber einigen meiner Kollegen zur Durchsicht noch zukommen lassen und evtl. auch hier aktualisieren!

Alles Gute für die kommende Saison!  
IS Daniel Lieb (ID: 1637550)

---

### ***I.) Bauernumwandlung (Artikel 4.6.)***

#### **Bisher wars so:**

Die korrekte Weise einen Bauern umzuwandeln ist die folgende:

- 1) Mit dem Bauern auf das Zielfeld einziehen
- 2) Den Bauern vom Brett stellen
- 3) Die neue Figur auf das Brett stellen

Jede andere Vorgehensweise (z.B. mit dem Bauern nicht einzuziehen oder erst die neue Figur auf das Schachbrett zu stellen und dann den Bauern zu entfernen) war bisher streng genommen ein unmöglicher Zug – d.h. führte zum Verlust in einer Blitzpartie oder hatte im Schnell- oder Turnierschach eine Zeitgutschrift für den Gegner zur Folge.

#### **Jetzt ist es so:**

Die Regelung wurde entschärft, der Bauer muss nunmehr nicht mehr die 8./1.Reihe berühren, er darf einfach vom Feld genommen werden und durch die neue Figur (natürlich diese dann auf der 8./1.Reihe aufstellen) ersetzt werden. Auch die Reihenfolge der Schritte ist nunmehr nicht mehr wesentlich!

### ***II.) Die Schachuhr (Artikel 6.2.)***

#### **Eine Klarstellung:**

Neu ist hier eigentlich nur die Formulierung, sie deckt sich aber mit der bisher geltenden Regelauslegung 1:1 – sobald Spieler A einen Zug ausgeführt hat (d.h. die Figur am Zielfeld ausgelassen hat), darf Spieler B schon seinerseits seinen Zug machen. Spieler A hat aber auch nach Ausführung des Zuges von Spieler B immer noch das Recht, die Uhr „nachträglich“ zu drücken.

In Kurzform: Spieler A zieht, Spieler B zieht, Spieler A drückt die Uhr, Spieler B drückt die Uhr ist in dieser Reihenfolge ein erlaubter Vorgang

### ***III.) Die Kontumazzeit (auch: Karenzzeit, engl. „default-time“, Artikel 6.7.)***

#### **Bisher war es so:**

Gibt der Veranstalter in der Ausschreibung keine Kontumazzeit an, so gilt automatisch „Nullzeit“, d.h. bei Rundenbeginn verliert jeder Spieler, der sich nicht an seinem Brett befindet sofort die Partie. Ausnahmen kann lediglich der Schiedsrichter gestatten (z.B. bei höherer Gewalt)

#### **Jetzt ist es so:**

Die Ausschreibung muss einen Hinweis auf die festgelegte Kontumazzeit enthalten (unterbleibt diese Meldung sehen die FIDE-Regeln aber nicht mehr vor, automatisch „Nullzeit“ anzuwenden, dieser Absatz wurde ersatzlos gestrichen!)

### ***IV.) „Passivitätsparagraph“ (Artikel 7.1.)***

#### **Eine Klarstellung:**

Auch wenn's trivial klingt, so wurde es doch niedergeschrieben: Sollte während der Partie ein Regelverstoß begangen worden sein (z.B. ein regelwidriger Zug passiert sein und inzwischen wurden schon 10 weitere Züge gespielt), so hat der Schiedsrichter das Recht, die Bedenkzeiten anzupassen – dies inkludiert nun auch explizit das Recht, die Bedenkzeiten unverändert zu lassen!

### ***V.) Unmögliche Züge (Artikel 7.5.)***

#### **Bisher war es so:**

Beim dritten unmöglichen Zug desselben Spielers in einer Partie ist diese verloren (Remis, falls kein Mattmaterial beim Gegner mehr vorhanden ist).

#### **Jetzt ist es so:**

Beim zweiten unmöglichen Zug desselben Spielers in einer Partie ist diese verloren (Remis, falls kein Mattmaterial beim Gegner mehr vorhanden ist).

### ***VI.) Politisch korrekte Schreibpflicht (Artikel 8.1.)***

#### **Bisher war es so:**

Spieler, die nicht mitschreiben können, bekommen vom Schiedsrichter einen gewissen Bedenkzeitbetrag (in der Regel 10 Minuten) abgezogen und ein Assistent soll, wenn möglich, mitschreiben.

#### **Jetzt ist es so:**

Spieler, die aufgrund einer Behinderung nicht mitschreiben können, bekommen nichts abgezogen, ein Assistent ist allerdings immer noch dringend empfohlen.

### ***VII.) Remis reklamieren – aber richtig: (Artikel 9.2./9.3.)***

#### **Eine Klarstellung:**

Ganz korrekt reklamiert man ja Remis aufgrund 3maliger Stellungswiederholung oder der 50-Züge-Regel, indem man, wenn man am Zug ist und die Remisstellung herstellen kann, den Zug aufschreibt aber nicht ausführt, den Schiedsrichter holt und reklamiert. Hat der Gegner die Remisstellung hergestellt, reicht die einfache Reklamation beim Schiedsrichter.

Nunmehr wurde klargestellt, dass der aufgeschriebene Zug nicht mehr geändert werden kann (d.h.. bei einer falschen Reklamation muss der aufgeschriebene Zug ausgeführt werden!)

### ***VIII.) Manchmal reklamieren auch Schiris... (Artikel 9.6.)***

#### **Bisher war es so:**

Bei der 50 Züge-Regel und der 3maligen Stellungswiederholung müssen die Spieler das Remis reklamieren, ein Hinweis des Schiedsrichters ist unzulässig. (D.h. theoretisch könnten Partien ad infinitum weitergespielt werden, wenn kein Spieler reklamiert)

#### **Jetzt ist es so:**

Nach 75 Zügen ohne Bauernzug oder Schlagzug ist die Partie jedenfalls remis (d.h. auch der Schiedsrichter darf eingreifen, ein etwaiges Matt im letzten Zug hat aber Vorrang.)

Ziehen Spieler nur mehr „hin und her“ (sprich entsteht 5mal direkt hintereinander dieselbe Stellung) so ist die Partie ebenfalls Remis und der Schiedsrichter darf eingreifen.

### ***IX.) Verlassen des Spielsaals/Turnierareals***

#### **Eine Klarstellung:**

Spieler dürfen den Spielsaal (also den tatsächlichen Raum, wo gespielt wird) nur verlassen, wenn sie nicht am Zug sind, außer der Schiedsrichter erlaubt es ihnen. Das Turnierareal bezeichnet Spielsaal, Raucherräume, Toiletten und andere explizit gekennzeichnete Räume. Dieses darf während der gesamten Partie ohne Schiedsrichtererlaubnis gar nicht verlassen werden. Explizit niedergeschrieben wurde die Tatsache, dass Schiedsrichter Drittpersonen (also Spieler, die die Partie beendet haben und andere Zuschauer) aus dem Turniersaal kategorisch verbannen dürfen!

### ***X.) Hilfsmittel (Artikel 11.3)***

#### **Bisher war es so:**

Handys und andere Kommunikationsmittel sind im Turniersaal strikt verboten, sofern sie nicht komplett ausgeschaltet sind. Verursacht ein solches Gerät ein Geräusch, ist die Partie sofort verloren! Hierbei hatten die Schiedsrichter keinen Ermessensspielraum!

#### **Nun ist es so:**

Handys und andere Kommunikationsmittel dürfen überhaupt nicht mehr (nicht mal mehr ausgeschaltet) mitgenommen werden – sobald ein solches Gerät entdeckt wird, ist die Partie für den Besitzer sofort verloren. ABER: Die Ausschreibung darf eine geringere Strafe vorsehen (d.h. bei Hobbyturnieren könnte das Mitbringen eines Handys nur in einer Verwarnung resultieren, dies muss aber in der Ausschreibung stehen!) – das Handyläuten als solches kommt in den Regeln nicht mehr vor.

#### **Änderung per Beschluss der FIDE-Rules-Commission im August 2014:**

Die Ausschreibung darf das Mitnehmen des Handys erlauben, sofern es komplett ausgeschaltet ist – gibt das Handy aber ein Geräusch von sich oder ist offensichtlich eingeschaltet, so ist die Partie jedenfalls verloren!

Ein weiterer – meiner Meinung nach sehr kontroverser – Zusatz:

Der Schiedsrichter oder eine beauftragte Person ist berechtigt, den Spieler zu bitten, seine Taschen und seine Kleidung für eine Durchsuchung zu öffnen. Sollte der Spieler sich hier weigern, soll der Schiedsrichter Strafen verhängen.

### ***XI.) Frag den Schiri! (Artikel 11.9.)***

#### **Eine Klarstellung:**

Der Spieler darf den Schiedsrichter zu den FIDE-Regeln auch während der Partie befragen. (Auf solche Fragen habe ich als Schiedsrichter auch bisher immer geantwortet, nun habe ich aber eine „schwarz-auf-weiß“-Legitimation dazu)

### ***XII.) Assistenten des Schiedsrichters (Artikel 12.4.)***

#### **Eine Klarstellung:**

Schiedsrichter dürfen für die Zeitnotphasen Assistenten ernennen, die die Partien für sie beobachten (Schiris können sich halt nicht zerreißen) – die genauen Rechte und Pflichten (Klappenfall? Mitschreiben? Entscheidungen betreffend Quickplay-Finish? Andere Entscheidungen?) dieser Assistenten gehen aber nicht aus diesem Artikel hervor, hier bedarf es sicherlich noch einer Klarstellung seitens der FIDE.

### ***XIII.) Über fremde Partien spricht man nicht (Artikel 12.7.)***

#### **Eine Klarstellung:**

Sollte in einer Partie ein Regelverstoß begangen worden sein dürfen Spieler anderer Partien und andere Zuschauer ausschließlich den Schiedsrichter informieren! Des Weiteren dürfen Zuschauer (= auch Spieler anderer Partien) nicht über fremde Partien sprechen! Zuwiderhandelnde dürfen aus dem Turnierareal verbannt werden.

### ***XIV.) Strafen (Artikel 12.9.)***

#### **Eine Neuerung:**

Schiedsrichter dürfen Geldstrafen verhängen, wenn die Ausschreibung dies vorsieht. (Wird im Amateurbereich wohl nicht vorkommen!)

### ***XV.) Quickplay-Finish (Anhang G., früher 10.2.)***

#### **Bisher war es so:**

Spieler durften außer im Blitzschach und bei 30s oder mehr Zuschlag pro Zug bei einer Zeit von weniger als 2min am Ende der Partie reklamieren, wenn der Gegner offensichtlich auf Zeit spielt. Der Schiedsrichter hatte dann die Möglichkeit, die Partie sofort Remis zu geben, weiterspielen zu lassen und die Entscheidung zu vertagen oder den Antrag sofort abzulehnen. Ein Einspruch gegen die Entscheidung des Schiedsrichters war unzulässig!

#### **Jetzt ist es so:**

- Quickplay-Finish darf per Ankündigung des Organisators vor dem Turnier außer Kraft gesetzt werden! (z.B. per Hinweis in der Ausschreibung oder in der Eröffnungsansprache)
- Sobald es „Bedenkzeit pro Zug“ (vulgo „Fisher-Zeit“) gibt, ist Quickplay-Finish nicht mehr anwendbar – dabei ist es egal ob 1s oder 30s pro Zug dazukommen.
- Spieler dürfen bei unter 2min Bedenkzeit fordern, dass fortan ein Zeitzuschlag von 5s pro Zug eingeführt wird – sofern dies möglich ist! (d.h. elektronische Uhren vorhanden,...) Diese Forderung ist allerdings auch gleichzeitig ein Remisangebot an den Gegner!
- Ist dieser Zeitzuschlag nicht möglich, darf der Spieler Quickplay-Finish wie nach alten Regeln reklamieren!
- Ein Einspruch gegen Quickplay-Finish-Entscheidungen ist nunmehr möglich (wenngleich meist nicht sinnvoll, da die Beweisführung wohl unmöglich scheint!)

## Änderungen im Schnellschach

### ***S-I.) Definition Schnellschach (Anhang A.1.)***

#### **Bisher war es so:**

Schnellschach → Mehr als 15 aber weniger als 60 Min. Bedenkzeit, ausgehend von einer 60-Züge-Partie (Fisher-Zeit beachten!)

#### **Jetzt ist es so:**

Schnellschach → Mehr als 10 aber weniger als 60 Min. Bedenkzeit, ausgehend von einer 60-Züge-Partie (Fisher-Zeit beachten!)

### ***S-II.) Falsche Brettaufstellung usw. (Anhang A.4.a)***

#### **Bisher war es so:**

Wurden von jedem Spieler 3 Züge beendet (also auch die Uhr gedrückt), darf nicht mehr reklamiert werden, dass die Startaufstellung falsch war oder das Brett falsch herum liegt – die Partie läuft in diesem Fall weiter!

#### **Jetzt ist es so:**

Nunmehr müssen 10 Züge von jedem Spieler beendet werden, bevor das Reklamationsrecht bezüglich Startaufstellung oder der Uhreinstellung zu Beginn erlischt. Die Uhren werden allerdings jedenfalls umgestellt, wenn der Turnierplan in Gefahr wäre (Beispiel: 20min eingestellt bei einem 5min-Blitzturnier).

### ***S-III.) Unmögliche Züge (Anhang A.4.c)***

#### **Bisher war es so:**

Unmögliche Züge werden wie im Turnierschach behandelt:

- 1) Stellung wird zurückgesetzt
- 2) 2min Bedenkzeitzuschlag für den Gegner des fehlbaren Spielers
- 3) Partieverlust beim 3. unmöglichen Zug

#### **Jetzt ist es so:**

Unmögliche Züge verlieren (wie beim Blitz!) sofort, wenn der Schiedsrichter dies bemerkt (neu!!) oder der Gegner dies reklamiert, bevor er selbst einen Zug ausführt. Wird nicht reklamiert, steht der unmögliche Zug und die Partie geht weiter! (Ausnahme wie immer: kein Mattmaterial!)

Spieler haben aber die Möglichkeit ohne Eingreifen des Schiedsrichters zu vereinbaren dass ein unmöglicher Zug zurückgenommen wird und die Partie dann weitergeführt wird!

Zusatz: Sieht der Schiedsrichter, dass ein Bauer unumgewandelt auf der letzten Reihe steht oder beide Könige im Schach stehen, so soll er warten, bis der nächste Zug abgeschlossen (Uhr gedrückt!) wurde. Ist die Stellung dann immer noch irregulär, so ist die Partie remis.

## Änderungen im Blitzschach:

### ***B.-I.) Definition Blitzschach***

#### **Eine direkte Folge:**

Klarerweise beginnt Blitzschach nun bei 10min – auch hier wird von einer 60-Züge-Partie ausgegangen.

### ***B. – II.) Strafenreduktion***

Die Zeitstrafen, die der Schiri bei Artikel 7 (Regelverstöße) und Artikel 9 (Remis) vergibt, sind im Blitzschach nur 1min statt 2min.

---