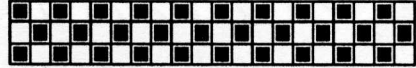


**SCHACH
LANDESVERBAND
SALZBURG**

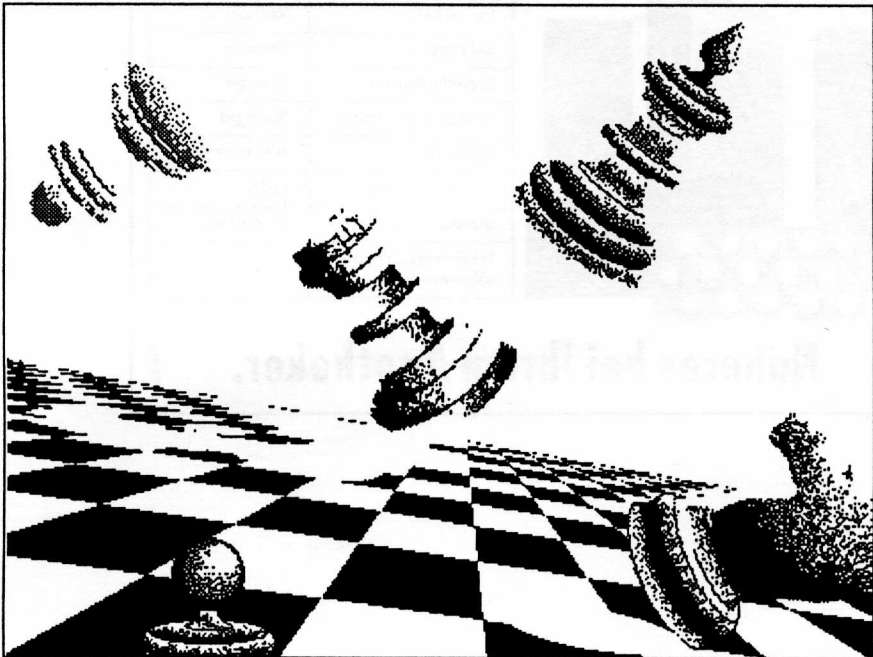
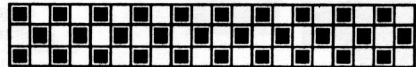
INHALT

FIDE REGELN FÜR "TURNIERSCHACH"	2-15
FIDE REGELN FÜR "SCHNELLSCHACH"	16/17
FIDE REGELN FÜR "BLITZSCHACH"	18/19



**SCHACH IN
SALZBURG**

SONDERHEFT 1/93



Similasan AG

informiert: Homöopathie & Erkältung



Einsatzgebiet	Substanz
Halsentzündung	Lachesis
Gliederschmerzen	Ferrum phosphoricum
Fieber	Belladonna
erste Grippeanzeichen	Influenzinum
Schluckbeschwerden	Guajacum
Heiserkeit	Verbascum
Reizhusten	Drosera
Bronchialhusten	Senega
Husten mit Atemnot	Spongia
Schnupfen	Allium cepa
Stockschnupfen	Luffa
Stirnhöhlenkatarrh	Cinnabaris
Erkältungsschnupfen allgemein	Luffa

Näheres bei Ihrem Apotheker.

Anzeige

Beschlossen von der FIDE-Generalversammlung 1984,
Geändert von den Generalversammlungen 1988 Thessaloniki und 1992 Manila.

EINLEITUNG

Die Schachregeln können weder alle möglichen Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, noch können sie alle organisatorischen Fragen regeln. In Fällen, die durch die nachstehenden Bestimmungen nicht genau genug geregelt sind, wird man durch Heranziehen von Bestimmungen für ähnlich gelagerte Fälle zu einer korrekten Entscheidung gelangen.

Es wird vorausgesetzt, daß Schiedsrichter grundsätzlich Sachverständnis, gesunde Urteilsfähigkeit und die erforderliche absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung würde dem Schiedsrichter seine Urteilsfähigkeit nehmen und könnte ihn hindern, eine Entscheidung über ein Problem zu treffen, die nicht durch Fairness, Logik und Berücksichtigung spezieller Faktoren geprägt ist.

Die FIDE appelliert an alle Schachföderationen, sich dieser Auffassung anzuschließen. Jede Schachföderation, die bereits detaillierte Regeln anwendet oder solche einführen will, ist dazu unter der Voraussetzung berechtigt, daß diese Regeln

- a) in keiner Weise gegen die offiziellen Spielregeln der FIDE verstoßen,
- b) auf die betreffende Föderation begrenzt bleiben, und
- c) nicht für Veranstaltungen, Meisterschaften oder Qualifikationsturniere der FIDE oder Titel- und Wertungsturniere der FIDE gelten.

In diesen Regeln werden die Worte "er, ihm" und "sein" unterschiedslos verwendet und gelten auch für "sie, ihr" und "ihre".

Artikel 1: DAS SCHACHBRETT

Schach wird zwischen zwei Gegnern durch Bewegungen von Figuren (Steinen) auf einer quadratischen Fläche, "Schachbrett" genannt, gespielt.

- 1.1 Das Schachbrett besteht aus 64 gleich großen, quadratischen, abwechselnd hellen (weißen) und dunklen (schwarzen) Feldern.
- 1.2 Das Schachbrett wird derart zwischen die beiden Spieler gelegt, daß das jedem Spieler näher zugewandte rechte Eckfeld weiß ist.
- 1.3 Die acht senkrechten Kolonnen von Feldern heißen "Linien".
- 1.4 Die acht waagrechten Reihen von Feldern heißen "Reihen".
- 1.5 Die Folge von gleichfarbigen Feldern, die sich an den Ecken berühren, heißen "Diagonalen".

Artikel 2: DIE STEINE

- 2.1 Zu Beginn des Spieles verfügt ein Spieler über 16 helle ("weiße"), der andere über 16 dunkle ("schwarze") Steine.
- 2.2 Diese Steine sind die folgenden:
- * Ein weißer König, eine weiße Dame, zwei weiße Türme, zwei weiße Läufer, zwei weiße Springer und acht weiße Bauern;
 - * Ein schwarzer König, eine schwarze Dame, zwei schwarze Türme, zwei schwarze Läufer, zwei schwarze Springer und acht schwarze Bauern;
- 2.3 Die Anfangsstellung der Steine auf dem Schachbrett ist folgende:

Artikel 3: DAS RECHT ZU ZIEHEN

- 3.1 Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt die Partie. Die Spieler ziehen abwechselnd, bis die Partie beendet ist.
- 3.2 Ein Spieler ist am "Zuge", wenn der Zug seines Gegners beendet worden ist (siehe Artikel 6).

Artikel 4: DER BEGRIFF DES ZUGES

- 4.1 Mit Ausnahme der Rochade (Artikel 5.1 b) ist ein Zug die Bewegung eines seiner Steine durch einen Spieler von einem Feld auf ein anderes Feld, welches entweder frei oder von einem Stein des Gegners besetzt ist.
- 4.2 Kein Stein - mit Ausnahme des Turmes bei der Rochade (Artikel 5.1 b) und des Springers (Artikel 5.5) - kann ein von einem anderen Stein besetztes Feld überschreiten.
- 4.3 Wird ein Stein auf ein von einem gegnerischen Stein besetztes Feld gezogen, ist der dort befindliche Stein zugleich geschlagen. Dieser muß sofort von demjenigen Spieler, der das Schlagen bewirkt hat, vom Brett entfernt werden. (Über das Schlagen "en passant" siehe Artikel 5.6 c).

Artikel 5: DIE GANGART DER STEINE

5.1 Der König:

- a) Mit Ausnahme der Rochade bewegt sich der König von seinem Feld auf ein angrenzendes Feld, das nicht von einem gegnerischen Stein bedroht ist.
- b) Die Rochade ist ein zusammengehörender Zug von König und einem Turm, der als ein Königszug gilt und nur auf folgende Art ausgeführt werden darf: Der König verläßt sein ursprüngliches Feld, um auf derselben Reihe eines der beiden nächsten Felder gleicher Farbe zu besetzen; dann zieht derjenige Turm, zu dem sich der König hinbewegt hat, über den König hinweg auf dasjenige Feld, das dieser soeben überschritten hat.
- c) Berührt ein Spieler zuerst einen Turm und nachher den König, so darf die Rochade mit diesem Turm nicht ausgeführt werden und die Sachlage wird wie in den Artikeln 7.2 und 7.3 geregelt.
- d) Wenn ein Spieler bei der Rochade den König zuerst oder König und Turm gleichzeitig berührt und sich herausstellt, daß die Rochade regelwidrig ist, kann der Spieler wählen, ob er seinen König zieht oder zur anderen Seite rochiert, vorausgesetzt, daß diese Rochade regelgemäß ist. Wenn dem König kein regelgemäßer Zug möglich ist, kann der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.
- e) Die Rochade ist unmöglich:
 - wenn der König bereits gezogen worden ist;
 - mit einem Turm, der bereits gezogen worden ist.
- f) Die Rochade ist vorübergehend verhindert:
 - wenn das ursprüngliche Feld des Königs oder das Feld, das der König überschreiten soll oder dasjenige, das er besetzen soll, von einem gegnerischen Stein bedroht ist;
 - wenn sich zwischen König und dem Turm, zu dem sich der König hinbewegen soll, ein Stein befindet.

5.2 Die Dame:

Die Dame bewegt sich auf den Linien, Reihen oder Diagonalen, auf denen sie sich befindet, mit Ausnahme der Einschränkung von Artikel 4.2.

5.3 Der Turm:

Der Turm bewegt sich auf den Linien oder Reihen, auf denen er sich befindet, mit Ausnahme der Einschränkung von Artikel 4.2

5.4 Der Läufer:

Der Läufer bewegt sich auf den Diagonalen, auf denen er sich befindet, mit Ausnahme der Einschränkung von Artikel 4.2.

5.5 Der Springer:

Die Bewegung des Springers besteht aus zwei verschiedenen Schritten. Zuerst macht er einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Linie oder Reihe, dann unter gleichzeitiger weiterer Entfernung vom Ausgangsfeld einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Diagonale. Dabei ist es ohne Bedeutung, wenn das erstgenannte Feld besetzt ist.

5.6 Der Bauer:

- a) Der Bauer bewegt sich nur vorwärts.
- b) Außer beim Schlagen zieht der Bauer von seinem Ursprungsfelde auf seiner Linie ein oder zwei freie Felder auf seiner Linie vor; in nachfolgenden Zügen rückt er jeweils um ein freies Feld vor. Beim Schlagen bewegt er sich auf ein Feld vorwärts, das in der Diagonale an sein eigenes angrenzt.
- c) Ein Bauer, der ein Feld bedroht, das von einem gegnerischen Bauern bei dessen Doppelschritt vom Ursprungsfelde aus überschritten worden ist, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob dieser sich nur um ein Feld vorwärts bewegt hätte. Dieses Schlagen darf nur als unmittelbare Antwort auf ein solches Vorrücken erfolgen und wird "en passant"- Schlagen genannt.
- d) Jeder Bauer, der ein Feld der letzten Reihe erreicht, muß sofort als Teil des gleichen Zuges gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer der gleichen Farbe wie der Bauer ausgetauscht werden und zwar nach freier Wahl des Spielers und ohne Rücksicht auf die auf dem Brett vorhandene Anzahl solcher Steine. Dieser Austausch eines Bauern gegen einen anderen Stein nennt man "Umwandlung". Die Umwandlung hat sofortige Wirkung.
- e) Wenn in einer Partie ein neuer Stein für die Umwandlung nicht sofort zur Verfügung steht, kann der Spieler beide Uhren abstellen, um die Hilfe des Schiedsrichters zu erbitten. Der Spieler muß seinen Zug korrekt beenden, so wie im Artikel 5.6 d) vorgeschrieben ist.

Artikel 6: DIE BEENDIGUNG DES ZUGES

Die Ausführung eines Zuges ist beendet:

- 6.1 beim Ziehen eines Steines auf ein freies Feld, sobald die Hand des Spielers den Stein losgelassen hat;
- 6.2 beim Schlagen, sobald der geschlagene Stein vom Brett entfernt ist und der Spieler seinen eigenen Stein auf das neue Feld gestellt und losgelassen hat;
- 6.3 beim Rochieren, sobald die Hand des Spielers den Turm auf dem vom König bereits überschrittenen Feld losgelassen hat. Wenn die Hand des Spielers den König losgelassen hat, ist der Zug noch nicht ausgeführt, jedoch hat der Spieler nicht mehr das Recht, einen anderen Zug als die Rochade auf diese Seite auszuführen, sofern dies regelgemäß ist.
- 6.4 bei der Umwandlung eines Bauern, sobald der Bauer vom Brett entfernt ist und die Hand des Spielers die von ihm gewählte und auf das Umwandlungsfeld gestellte Figur losgelassen hat. Wenn die Hand des Spielers den Bauern auf dem Umwandlungsfeld losgelassen hat, gilt der Zug noch nicht als ausgeführt, jedoch hat der Spieler nicht mehr das Recht, den Bauern auf ein anderes Feld zu ziehen.
- 6.5 Für die Erfüllung der vorgeschriebenen Anzahl von Zügen gilt der letzte Zug erst dann als vollendet, wenn der Spieler seine Uhr abgestellt hat. Dies gilt für alle Situationen mit Ausnahme der in den Artikeln 10.1, 10.2, 10.3, 10.4 und 10.6 aufgeführten Bestimmungen.

Artikel 7: DER BERÜHRTE STEIN

- 7.1 Vorausgesetzt, daß er vorher seine Absicht bekannt gibt (z.B. daß er "j'adoube" sagt), darf der sich am Zuge befindliche Spieler einen oder mehrere Steine auf ihren Feldern zurechtrücken.
- 7.2 Mit Ausnahme des oben genannten Falles muß der sich am Zuge befindliche Spieler, wenn er absichtlich auf dem Schachbrett
 - a) einen oder mehrere Steine der gleichen Farbe berührt, den zuerst berührten Stein ziehen oder schlagen, der gezogen oder geschlagen werden kann; oder
 - b) einen seiner eigenen Steine und einen Stein seines Gegners berührt, den Stein seines Gegners mit seinem eigenen Stein schlagen; oder wenn dies unmöglich ist, den ersten berührten Stein ziehen oder schlagen, der gezogen oder geschlagen werden kann. Wenn es nicht möglich ist festzustellen, welcher Stein zuerst berührt wurde, wird der Stein des Spielers als berührter Stein betrachtet.
- 7.3 Wenn mit keinem der berührten Steine ein regelgemäßer Zug ausgeführt werden kann (oder keiner der berührten gegnerischen Steine regelgemäß geschlagen werden kann), so darf der Spieler jeden möglichen Zug seiner Wahl ausführen.
- 7.4 Will ein Spieler aufgrund einer Verletzung des Artikel 7.2 Einspruch erheben, muß er dies tun, ehe er selbst einen Stein berührt.

Artikel 8: REGELWIDRIGE STELLUNGEN

- 8.1 Wenn während einer Partie festgestellt wird, daß ein regelwidriger Zug gemacht worden ist, muß die Stellung so wiederhergestellt werden, wie sie unmittelbar vor der Ausführung des regelwidrigen Zuges gewesen ist. Die Partie wird dann, unter Anwendung der Bestimmungen des Artikel 7, mit einem den regelwidrigen Zug ersetzenden Zug fortgesetzt. Kann die Stellung nicht rekonstruiert werden, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt. Dies gilt für die gesamte Spieldauer der Partie und für eine Partie welche eine Entscheidung des Schiedsgerichtes erwartet.
- 8.2 Wenn während einer Partie ein Stein oder mehrere Steine unabsichtlich verschoben und falsch wieder aufgestellt worden sind, wird die Stellung wieder so hergestellt, wie sie vor der Regelwidrigkeit gewesen ist; dann wird die Partie fortgesetzt. Wenn die Stellung nicht wiederhergestellt werden kann, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.
- 8.3 Wenn ein Spieler einen Zug ausführt und dabei versehentlich einen Stein oder mehrere Steine umwirft, muß er die Stellung auf seine eigene Zeit wiederherstellen.
- 8.4 Wenn nach einem Partieabbruch die Stellung nicht richtig aufgestellt worden ist, muß sie so aufgebaut werden, wie sie vor dem Abbruch gewesen ist; dann wird die Partie fortgesetzt.
- 8.5 Wenn während der Partie festgestellt wird, daß die Anfangsstellung der Steine unrichtig gewesen ist, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.

-
- 8.6 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, dann soll sie fortgesetzt werden, wenn ein Viertel der Gesamtzeit beider Spieler bis zur ersten Zeitkontrolle verstrichen ist. Zu einem früheren Zeitpunkt kann der Schiedsrichter eine neue Partie mit korrekten Farben anordnen, wenn der zeitliche Ablauf der Veranstaltung dadurch nicht stark gestört wird.
- 8.7 Wenn während einer Partie festgestellt wird, daß das Brett nicht so gelegt worden ist wie in Artikel 2.1 beschrieben, ist die erreichte Stellung auf ein richtig liegendes Brett zu übertragen und die Partie fortzusetzen.

Artikel 9: DAS SCHACHBIETEN

- 9.1 Der König steht im Schach, wenn das von ihm besetzte Feld von einem oder mehreren gegnerischen Steinen bedroht wird; man sagt in diesem Fall er bietet oder sie bieten dem König "Schach". Ein Spieler darf keinen Zug ausführen, der seinen König auf einem Feld stehen läßt, welches von einem gegnerischen Stein bedroht ist.
- 9.2 Jedem Schachgebot muß im unmittelbar darauffolgenden Zug begegnet werden. Ein Schachgebot, das nicht abgewehrt werden kann, nennt man "Matt" (siehe Artikel 10.1).
- 9.3 Ein Schachgebot muß nicht angesagt werden.

Artikel 10: DIE BEENDETE PARTIE

- 10.1 Die Partie ist für den Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 10.2 Die Partie ist für den Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 10.3 Die Partie ist unentschieden (remis), wenn der König des sich am Zug befindlichen Spielers nicht im Schach steht, dieser Spieler aber keinen regelgemäßen Zug ausführen kann. Man sagt dazu, "der König ist patt". Damit ist die Partie sofort beendet.
- 10.4 Die Partie ist unentschieden, wenn eines der folgenden Endspiele erreicht wird:
- a) König gegen König;
 - b) König gegen König mit nur einem Läufer oder Springer;
 - c) König und Läufer gegen König und Läufer, mit beiden Läufern auf Diagonalen gleicher Farbe.
- Damit ist die Partie sofort beendet.
- 10.5 Ein Spieler, der nur noch seinen König übrig hat, kann die Partie nicht gewinnen. Die Partie ist unentschieden, wenn der Gegner eines Spielers, der nur noch seinen König besitzt, die Zeit überschreitet (Artikel 10.13 und 10.14) oder einen regelwidrigen Zug abgegeben hat (Artikel 10.16).

-
- 10.6 Die Partie ist unentschieden durch Übereinkunft beider Spieler. Damit ist die Partie sofort beendet.
- 10.7 Ein Remisangebot gemäß Artikel 10.6 kann von einem Spieler nur unmittelbar nach Ausführung seines Zuges gemacht werden. Gleichzeitig mit dem Remisangebot setzt der Spieler die Uhr seines Gegners in Gang. Dieser kann das Remisangebot, welches immer als bedingungslos betrachtet wird, annehmen oder, sei es mündlich oder durch Ausführung seines Zuges, ablehnen. Ein Remisangebot bleibt gültig, bis es vom Gegner angenommen oder abgelehnt worden ist.
- 10.8 Wenn ein Spieler Remis anbietet, während die Uhr seines Gegners läuft und sein Gegner über seinen Zug nachdenkt, kann der Gegner dem Unentschieden zustimmen oder das Angebot ablehnen. Ein Spieler, der auf diese Weise Remis anbietet, kann durch den Schiedsrichter bestraft werden (Artikel 16.5).
- 10.9 Wenn ein Spieler Remis anbietet, während seine eigene Uhr läuft, oder nachdem er einen Abgabezug gemacht hat, kann der Gegner mit seiner Entscheidung so lange zuwarten, bis er den Zug des Spielers gesehen hat.
- 10.10 Die Partie ist unentschieden auf Verlangen des Spielers, der am Zug ist, wenn die gleiche Stellung zum dritten Mal
- a) gerade im Entstehen ist, vorausgesetzt, daß er zuerst seinen Zug auf dem Partiefeld aufschreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen; oder
 - b) gerade herbeigeführt worden ist, jedesmal mit demselben Spieler am Zug.

Die Stellung gilt als gleich, wenn die Steine der gleichen Art und der gleichen Farbe die gleichen Felder besetzen und die Möglichkeiten, die Figuren zu ziehen, die gleichen sind, einschließlich der Möglichkeit zu rochieren oder einen Bauern en passant zu schlagen.

- 10.11 Führt ein Spieler einen Zug aus, ohne das Unentschieden nach den in Artikel 10.10 beschriebenen Gründen zu beanspruchen, verliert er das Recht ein Unentschieden zu beanspruchen; dieses Recht steht ihm aber wieder zu, wenn sich die gleiche Stellung mit demselben Spieler am Zug abermals ergibt.
- 10.12 Die Partie ist unentschieden, wenn ein sich am Zuge befindlicher Spieler ein Unentschieden beansprucht und nachweist, daß mindestens 50 aufeinanderfolgende Züge von jeder Seite geschehen sind, ohne daß eine Figur geschlagen und ohne daß ein Bauer gezogen worden ist. Diese Zahl von 50 Zügen kann für gewisse Stellungen unter der Bedingung erhöht werden, daß die erhöhte Zügezahl und diese Stellungen vor Beginn des Turniers durch den Veranstalter eindeutig bekanntgemacht worden sind.
- 10.13 Beansprucht ein Spieler ein Unentschieden gemäß Artikel 10.10, muß der Schiedsrichter zuerst die Uhren abstellen, während der Anspruch geprüft wird. Bei Abwesenheit des Schiedsrichters kann der Spieler beide Uhren anhalten, um die Hilfe des Schiedsrichters zu erbitten.
- a) Erweist sich der Anspruch als berechtigt, so ist die Partie unentschieden.

- b) Erweist sich die Reklamation als unrichtig, muß der Schiedsrichter fünf Minuten zur Zeit des reklamierenden Spielers hinzufügen. Wenn dies bedeutet, daß der reklamierende Spieler die Zeit überschritten hat, wird die Partie für ihn als verloren erklärt. Andernfalls wird die Partie fortgesetzt, und der reklamierende Spieler ist verpflichtet, seinen nach Artikel 10.10 angesagten Zug auf dem Schachbrett auszuführen.
- c) Ein Spieler, der einen Anspruch nach diesem Artikel erhoben hat, kann diesen Anspruch nicht zurückziehen.
- 10.14 Die Partie ist für denjenigen Spieler verloren, der in der vorgeschriebenen Zeit nicht die vorgeschriebene Anzahl von Zügen vollendet hat, außer sein Gegner hat nur noch den König übrig. In diesem Fall ist die Partie remis (siehe Artikel 6.5 und 10.5).
- 10.15 Die Partie ist für denjenigen Spieler verloren, der mit mehr als einer Stunde Verspätung am Brett erscheint, sowohl bei Beginn der Partie, als auch bei Wiederaufnahme einer abgebrochenen Partie. Die Wartefrist läuft für beide Spieler ab Beginn der Spielzeit. Wenn bei einer abgebrochenen Partie der Spieler zu spät kommt, der den Abgabebzug gemacht hat, ist die Partie für ihn verloren, außer
- a) der abwesende Spieler hat dadurch gewonnen, daß der Abgabebzug mattgesetzt hat, oder
- b) der abwesende Spieler hat mit dem Abgabebzug pattgesetzt oder er hat mit dem Abgabebzug eine der Stellungen aus Artikel 10.4 herbeigeführt hat, oder
- c) der anwesende Spieler hat die Partie gemäß Artikel 10.14 durch Zeitüberschreitung verloren.
- 10.16 Bei der Wiederaufnahme ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen Aufschreibung seines Abgabebzuges,
- a) zweideutig ist,
- b) zu einem unerlaubten Zug führen würde, dessen genaue Bedeutung unmöglich festzustellen ist,
- c) einen regelwidrigen Zug ergeben würde.
- 10.17 Die Partie ist für denjenigen Spieler verloren, der sich während der Partie weigert, die Schachregeln zu befolgen. Wenn beide Spieler sich weigern, die Schachregeln zu befolgen, oder wenn beide Spieler mit mehr als einer Stunde Verspätung am Brett erscheinen, wird die Partie für beide Spieler als verloren erklärt.

Artikel 11: DIE AUFZEICHNUNG DER PARTIE

- 11.1 Jeder Spieler muß während der Partie die eigenen Züge und die seines Gegners Zug für Zug so deutlich und leserlich wie möglich in algebraischer Notation auf dem vorgeschriebenen Wettkampfformular niederschreiben. Es ist dabei ohne Bedeutung, ob der Spieler zuerst seinen Zug ausführt und dann niederschreibt oder umgekehrt.
- 11.2 Wenn einem Spieler bis zur Zeitkontrolle weniger als fünf Minuten auf seiner Uhr verbleiben, so ist er nicht verpflichtet, den Forderungen von Artikel 11.1 nachzukommen. Sobald das Fallblättchen seiner Uhr anzeigt, daß seine Zeitnot vorbei ist, muß er sein Partieformular sofort vervollständigen, indem er die ausgelassenen Züge einträgt.

-
- 11.3 Wenn beide Spieler die Züge nicht mehr aufschreiben, müssen der Schiedsrichter oder sein Stellvertreter sich bemühen, anwesend zu sein und mitzuschreiben. Der Schiedsrichter darf nicht eingreifen, bis ein Fallblättchen gefallen ist, und bis dahin darf er die Spieler in keiner Weise wissen lassen, wieviele Züge ausgeführt worden sind.
- 11.4 Wenn Artikel 11.2 nicht zutrifft, und ein Spieler sich weigert, die Partie gemäß Artikel 11.1 niederzuschreiben, dann ist Artikel 10.17 anzuwenden.
- 11.5 Wenn sich ein Spieler nicht weigert, der Anweisung des Schiedsrichters nach Vervollständigung des Partieformulars nachzukommen, jedoch erklärt, er könne sein Partieformular nicht vervollständigen, ohne das Formular seines Gegners zu benutzen, muß beim Schiedsrichter dieses Formular angefordert werden. Er hat auch zu bestimmen, ob das Formular vor der Zeitkontrolle ohne Störung des Gegners vervollständigt werden kann. Der Gegner kann seine Partieaufzeichnung nicht verweigern weil das Formular dem Veranstalter des Turniers gehört und die Partierekonstruktion auf Kosten der Zeit seines Gegners vorgenommen wird..
In allen anderen Fällen kann das Formular nur nach der Zeitkontrolle vervollständigt werden.
- 11.6 Wenn nach der Zeitkontrolle nur ein Spieler sein Partieformular zu vervollständigen hat, muß er dies vor Ausführung seines nächsten Zuges tun während seine Uhr läuft, falls sein Gegner gezogen hat.
- 11.7 Wenn beide Spieler ihre Formulare vervollständigen müssen, sind die Uhren abzustellen, bis beide Aufzeichnungen vervollständigt sind, erforderlichenfalls mit Hilfe der Mitschrift des Schiedsrichters und/oder eines Schachspiels unter Aufsicht des Schiedsrichters, der vorher die derzeitige Stellung aufgeschrieben haben sollte.
- 11.8 Wenn im Fall von Artikel 11.6 der Schiedsrichter feststellt, daß die Partieformulare allein nicht zur Rekonstruktion der Partie ausreichen, hat er wie in Artikel 11.7 vorzugehen.
- 11.9 Wenn es unmöglich ist, die Züge gemäß Artikel 11.7 zu rekonstruieren, so wird die Partie fortgesetzt. In diesem Fall wird der nächste gespielte Zug als der erste für die folgende Zeitkontrolle betrachtet.

Artikel 12: DIE SCHACHUHR

- 12.1 Jeder Spieler muß in einer vorgegebenen Zeit eine bestimmte Anzahl von Zügen ausführen. Diese beiden Faktoren müssen vorher festgelegt worden sein. Die während einer Periode gewonnene Zeit eines Spielers wird zu seiner vorhandenen Zeit für die nächste Periode hinzugegeben.
- 12.2 Die Zeitkontrolle mit einer Uhr wird für jeden Spieler mittels eines Fallblättchens (oder einer anderen besonderen Vorrichtung) durchgeführt. Das Fallblättchen gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter diesen Sachverhalt feststellt, oder wenn der Schiedsrichter feststellt, daß die Zeit überschritten ist trotz eines defekten Fallblättchens, das nicht gefallen ist, als der Minutenzeiger das Ende des Fallblättchens passiert hatte. Wenn kein Schiedsrichter anwesend ist, gilt das Fallblättchen als gefallen, wenn ein Spieler in diesem Sinn eine Forderung geltend macht.

- 12.3 Zu dem für den Beginn der Partie festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des die weißen Steine führenden Spielers in Gang gesetzt. Im weiteren Verlauf der Partie stellt jeder Spieler nach Beendigung seines Zuges die eigene Uhr ab und setzt die seines Gegners in Gang.
- 12.4 Jedes durch die Uhr gegebene Zeichen gilt als endgültig, sofern keine offensichtlichen Mängel vorliegen. Ein Spieler, der einen solchen Mangel geltend machen will, muß ihn sofort anzeigen, sobald er ihn bemerkt, aber nicht später als unmittelbar, nachdem sein Fallblättchen bei der Zeitkontrolle gefallen ist. Eine Uhr mit einem offensichtlichen Defekt muß ausgetauscht werden, und die verbrauchte Zeit beider Spieler bis zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung ist so genau wie möglich auf der neuen Uhr einzustellen. Der Schiedsrichter soll nach bestem Ermessen die Zeiger auf der neuen Uhr einstellen. Wenn der Schiedsrichter beschließt, einem oder beiden Spielern die verflossene Zeit auf der Uhr hinzuzufügen, so darf er unter keinen Umständen (außer wie in Artikel 10.13 b vorgesehen) einem Spieler
- a) weniger als fünf Minuten oder
 - b) weniger als eine Minute für jeden Zug bis zur Zeitkontrolle übrig lassen.
- 12.5 Muß die Partie aus irgendeinem Grund der ein Eingreifen des Schiedsrichters erfordert unterbrochen werden, werden die Uhren vom Schiedsrichter angehalten. Dies muß zum Beispiel bei der Berichtigung einer unrichtigen Stellung, bei der Auswechslung einer fehlerhaften Uhr, oder wenn der vom Spieler verlangte Stein bei der Umwandlung nicht gleich zur Verfügung steht, oder um ein Remis wegen dreimaliger Stellungswiederholung oder nach der 50-Züge-Regel zu reklamieren. Bei Abwesenheit des Schiedsrichters kann der Spieler beide Uhren anhalten, um die Hilfe des Schiedsrichters zu erbitten.
- 12.6 Wenn es im Fall der Artikel 8.1 und 8.2 nicht möglich ist, die von jedem der Spieler bis zum Eintritt der Regelwidrigkeit verbrauchte Zeit festzustellen, wird jedem eine Zeit angerechnet, die im Verhältnis zu der Zeit steht, die zum Zeitpunkt der Feststellung der Regelwidrigkeit von der Uhr angezeigt worden ist.
Zum Beispiel wird nach dem 30. Zug von Schwarz festgestellt, daß beim 20. Zug eine Regelwidrigkeit stattgefunden hat. Die Uhr zeigt für diese 30 Züge 90 Minuten für Weiß und 60 Minuten für Schwarz an, also nimmt man an, daß die von beiden Spielern für die ersten 20 Züge verbrauchte Zeit wie folgt gewesen ist:
- Weiß: $(90 \text{ Minuten} \times 20) : 30 = 60 \text{ Minuten}$
- Schwarz: $(60 \text{ Minuten} \times 20) : 30 = 40 \text{ Minuten}$.
- Diese Regel darf nicht angewendet werden, wenn einem Spieler weniger als fünf Minuten oder weniger als eine Minute für jeden Zug bis zur Zeitkontrolle verbleiben. (Am häufigsten kann dies der Fall sein nach einem Partieabbruch, wenn die Uhrzeiten unter Verwendung der Zeitangabe auf dem Hängepartieumschlag leicht eingestellt werden können).
- 12.7 Eine Aufgabe oder eine Remisvereinbarung (Artikel 10.2 und 10.6) bleibt auch dann gültig, wenn später festgestellt wird, daß das Fallblättchen bereits gefallen war.

-
- 12.8 Wenn beide Fallblättchen praktisch gleichzeitig gefallen sind und der Schiedsrichter nicht eindeutig feststellen kann, welches Fallblättchen zuerst gefallen ist, so wird die Partie fortgesetzt. Im Falle daß die Partieformulare nicht so vervollständigt werden können, daß sie belegen, daß der Zeitpunkt der Zeitkontrolle bereits vorüber ist, wird der nächste gespielte Zug als der erste für die folgende Zeitkontrolle betrachtet.
- 12.9 Der Schiedsrichter soll es unterlassen, einen Spieler darauf aufmerksam zu machen, daß sein Gegner gezogen hat, oder daß der Spieler vergessen hat, nach Ausführung seines Zuges die Uhr abzustellen oder ihn über die Anzahl der ausgeführten Züge zu informieren, usw.

Artikel 13: DER ABRUCH DER PARTIE

- 13.1
- a) Ist nach Ablauf der für das Spiel vorgeschriebenen Zeit die Partie noch nicht beendet, muß der am Zug befindliche Spieler seinen Zug in eindeutiger Notation auf seinem Formular eintragen, dieses Formular und das seines Gegners in einen Umschlag geben, den Umschlag verschließen und erst dann seine Uhr anhalten ohne die Uhr seines Gegners zu starten. Der Spieler behält das Recht, seinen Abgabezug abzuändern, bis er die Uhren angehalten hat. Wenn der Spieler nachdem der Schiedsrichter ihn aufgefordert hat seinen Zug abzugeben, einen Zug auf dem Schachbrett ausführt, muß er denselben Zug auf seinem Partieformular als seinen Abgabezug aufschreiben.
 - b) Ein Spieler, der am Zug ist und die Partie vor Ablauf der Gesamtspielzeit hängen möchte erhält zur verbrauchten Zeit auf seiner Uhr die gesamte verbleibende Zeit bis zum Ende der Gesamtspielzeit hinzugerechnet.
- 13.2 Auf dem Umschlag soll angegeben sein:
- a) die Namen der Spieler,
 - b) die Stellung unmittelbar vor dem Abgabezug,
 - c) die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,
 - d) der Name des Spielers, der seinen Zug abgegeben hat und
 - e) die Nummer des Abgabezuges.
- 13.3 Der Schiedsrichter ist für die sichere Verwahrung des Umschlages verantwortlich und sollte die Richtigkeit der Angaben auf ihm überprüfen.

Artikel 14: DIE WIEDERAUFNAHME DER ABGEBROCHENEN PARTIE

- 14.1 Wird die Partie wieder aufgenommen, ist die Abbruchstellung auf dem Schachbrett aufzustellen und die von beiden Spielern bis zum Abbruch der Partie verbrauchte Zeit auf der Uhr einzustellen.
- 14.2 Der Umschlag darf erst geöffnet werden, wenn der Spieler der auf den abgegebenen Zug antworten muß anwesend ist. Die Uhr dieses Spielers wird in Gang gesetzt, sobald der abgegebene Zug auf dem Schachbrett ausgeführt worden ist.

-
- a) Wenn die beiden Spieler ein Remis vereinbart und ihre Entscheidung dem Schiedsrichter mitgeteilt haben, oder
 - b) wenn einer der Spieler in einer abgebrochenen Partie dem Schiedsrichter seine Aufgabe mitgeteilt hat, und sich dann beim Öffnen des Umschlages herausstellt, daß der Abgabezug gemäß Artikel 10.16 ungültig ist, dann bleibt bei (a) das Remis aufrecht, und bei (b) die Aufgabe weiterhin gültig.
- 14.3 Ist der Spieler, welcher auf den Abgabezug antworten muß abwesend, wird seine Uhr in Gang gesetzt, jedoch wird der Umschlag mit dem Abgabezug erst nach seinem Eintreffen geöffnet. Die Uhr des Spielers wird dann angehalten und wieder in Gang gesetzt, nachdem der Abgabezug am Schachbrett ausgeführt worden ist.
- 14.4 Wenn der Spieler, der seinen Zug abgegeben hat, abwesend ist, muß der sich am Zug befindliche Spieler den abgegebenen Zug nicht am Schachbrett beantworten. Er hat das Recht, seinen Gegenzug auf seinem Formular einzutragen, das Formular in einen Umschlag zu geben und ihn zu verschließen, seine Uhr abzustellen und die seines Gegners in Gang zu setzen. Der Umschlag muß sicher aufbewahrt und darf erst beim Eintreffen des Gegners geöffnet werden.
- 14.5 Wenn der Umschlag mit dem bei Abbruch gemäß Artikel 13 abgegebenen Zug verloren gegangen ist,
- a) wird die Partie mit der Stellung und den Zeiten, wie sie bei Partieabbruch bestanden haben, wieder aufgenommen
 - b) wenn es unmöglich ist, die Stellung wieder herzustellen, ist die Partie ungültig, und es muß eine neue Partie gespielt werden;
 - c) wenn die verbrauchte Zeit bei Partieabbruch nicht wieder festgelegt werden kann, so wird die Frage durch den Schiedsrichter entschieden. Der Spieler, der den Zug abgegeben hat, führt diesen auf dem Brett aus.
- 14.6 Wenn bei Wiederaufnahme der Partie die verbrauchte Zeit auf einer Uhr unrichtig eingestellt worden ist und einer der Spieler dies vor Ausführung seines ersten Zuges beanstandet, muß der Irrtum berichtigt werden. Wird der Irrtum nicht in dieser Weise richtiggestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, wenn der Schiedsrichter die Folgen nicht für zu schwerwiegend betrachtet.
- 14.7 Die Spieldauer jeder Wiederaufnahme wird durch die Wanduhr kontrolliert, wobei der Zeitpunkt für Beginn und Ende vorher bekanntzugeben ist.

Artikel 15: DAS VERHALTEN DER SPIELER

- 15.1 Verbote:
- a) Während der Partie ist es den Spielern verboten, handschriftliche, gedruckte oder anderweitig festgehaltene Aufzeichnungen zu benutzen oder die Partie auf einem anderen Brett zu analysieren; ebenso ist es verboten, zu Ratschlägen oder Meinungen Dritter Zuflucht zu nehmen, gleichgültig, ob diese dazu aufgefordert worden sind oder nicht.
 - b) Die Verwendung von Aufzeichnungen, die während der Partie als Gedächtnisstütze gemacht worden sind, ist ebenfalls verboten mit Ausnahme der Niederschrift der erfolgten Züge und der verbrauchten Bedenkzeiten.

-
- c) Keine Analyse ist in den Spielräumen erlaubt während Partien oder wiederaufgenommene Partien gespielt werden.
 - d) Es ist verboten, den Gegner auf irgendeine Weise abzulenken oder zu stören. Dies beinhaltet auch ein ständiges Remisangebot.
- 15.2 Verstöße gegen die Bestimmungen in Artikel 15.1 können mit Strafen bis zum Partieverlust geahndet werden (siehe Artikel 16.5).

Artikel 16: DER SCHIEDSRICHTER

- Zur Überwachung eines Wettkampfes soll ein Schiedsrichter bestimmt werden. Seine Pflichten sind:
- 16.1 dafür zu sorgen, daß die Spielregeln genau eingehalten werden;
 - 16.2 den Verlauf des Wettkampfes zu überwachen, festzustellen, ob die Spieler die vorgeschriebene Zeit nicht überschritten haben, für die ordnungsgemäße Wiederaufnahme unterbrochener Partien zu sorgen, zu überwachen, daß die in Artikel 13 enthaltenen Bestimmungen eingehalten werden, zu achten, daß die Angaben auf dem Umschlag richtig sind, den Umschlag bis zur Wiederaufnahme der Partie aufzubewahren, usw.;
 - 16.3 die Entscheidungen durchzusetzen, die er in Streitfällen während des Wettkampfes getroffen hat;
 - 16.4 er hat im größtmöglichen Interesse des Wettkampfes zu handeln, gleichbleibend gute Spielbedingungen aufrecht zu erhalten und dafür zu sorgen, daß die Spieler sich nicht gegenseitig stören oder durch die Zuschauer gestört werden;
 - 16.5 den Spielern Strafen aufzuerlegen für jeden Verstoß gegen die Schachregeln. Solche Strafen können sein: eine Verwarnung, eine Zeitstrafe welche der verbrauchten Zeit des Spielers oder der unverbrauchten Zeit seines Gegners hinzugerechnet wird, aber auch der Verlust der Partie.

Artikel 17: WERTUNG

Für eine gewonnene Partie erhält der Gewinner einen Punkt und der Verlierer keinen Punkt; für ein Unentschieden erhält jeder Spieler einen halben Punkt.

Artikel 18: DIE AUSLEGUNG DER SPIELREGELN

Im Falle eines Zweifels über die Anwendung oder die Auslegung dieser Spielregeln wird die FIDE den Sachverhalt prüfen und offizielle Entscheidungen fällen. Veröffentlichte Entscheidungen sind für alle der FIDE angeschlossenen Föderationen bindend. Alle Vorschläge und Anfragen zu Auslegungen sollen mit ausführlicher Begründung durch Mitgliedsföderationen eingereicht werden.

Artikel 19: GÜLTIGKEIT

Der englische Text ist die authentische Fassung der Spielregeln, die vom FIDE-Kongreß 1984 angenommen und mit den Änderungen bestätigt durch die FIDE-Kongresse 1988 und 1992. Sie treten am 1. Jänner 1993 in Kraft.

REGELN FÜR SCHNELL- UND AKTIVSCHACH

Übersetzung der FIDE-Regeln, Stand 1. 7. 1990

Genehmigt von der Generalversammlung 1985 (Schnell-Schach) und 1987 (Aktiv-Schach). Ergänzt von der Generalversammlung 1988

Spieldauer

1. Jeder Spieler muß alle seine Züge innerhalb von sechzig, oder dreißig, Minuten auf seiner Uhr ausführen, so wie es zu Beginn des Turnieres festgesetzt wurde.
2. Beide Spieler müssen die Partie Zug um Zug mitschreiben, bis einer von ihnen nur mehr fünf Minuten auf der Uhr übrig hat, dann können beide ihre Aufzeichnung beenden.

Die Uhr

3. Alle Uhren müssen eine besondere Vorrichtung haben, üblicherweise "Blättchen" genannt, welche das Ende der Kontrollzeit anzeigt.
4. Vor Beginn der Partie sollten die Spieler die Aufstellung der Figuren und die Einstellung der Uhren prüfen. Wenn sie unterlassen haben, das zu tun, kann kein Einspruch gemacht werden, nachdem beide Spieler ihren ersten Zug gemacht haben, ausgenommen bei gegenseitigem Einvernehmen.
5. Jeder Spieler muß die Uhr mit der gleichen Hand bedienen, mit der er seine Figuren zieht. Ausnahme: Es ist erlaubt, die Rochade mit beiden Händen auszuführen.
6. Der Schiedsrichter soll zu Beginn des Turnieres festsetzen, wie die Uhren aufzustellen sind und der Spieler mit den schwarzen Figuren soll entscheiden, auf welcher Seite des Brettes er sitzen will.
7. Es ist keinem Spieler erlaubt, den Knopf seiner eigenen Uhr mehr oder weniger lange mit einem seiner Finger zu berühren.
8. Während der Partie darf die Uhr von keinem Spieler aufgenommen werden.

Die gewonnene Partie

9. Eine Partie ist für den Spieler gewonnen:
 - a) der den König seines Gegners mattgesetzt hat;
 - b) dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt;
 - c) dessen Gegners Blättchen zuerst fällt, jedoch zu einem Zeitpunkt, bevor die Partie auf andere Art beendet ist.
10. Ein Spieler muß seinen Sieg selbst reklamieren, indem er sofort beide Uhren anhält und den Schiedsrichter benachrichtigt. Um einen Sieg nach Regel 9 c) zu reklamieren, muß das Blättchen des Spielers noch oben, jenes seines Gegners gefallen sein, nachdem die Uhren abgestellt wurden. Wenn beide Blättchen gefallen sind, wird die Partie als unentschieden erklärt (Regel 11 c).

Die unentschiedene Partie

11. Eine Partie ist unentschieden entsprechend den normalen Schachregeln und außerdem
 - a) wenn beide Blättchen gefallen sind,
 - b) wenn das Blättchen eines Spielers fällt und seinem Gegner kein Matt möglich ist.Ein Spieler mit nur mehr sehr wenig Zeit und

- a) der eindeutig gewinnt,
b) dessen Gegner sicher nicht mehr gewinnen kann, kann ein Unentschieden begehren und, wenn der Schiedsrichter zustimmt, ist die Partie unentschieden.
12. Eine Partie kann auch dann als unentschieden erklärt werden, bevor das Blättchen des Reklamierenden fällt und, falls erforderlich, mit Hilfe eines vollständigen Partiefomulares,
- a) wenn der Spieler ein Dauerschach oder eine erzwungene dreimalige Wiederholung der Stellung nachweist (wenn sich herausstellt, daß die Reklamation unrichtig war, wird sein Gegner entschädigt, indem er zwei Minuten zusätzliche Zeit erhält);
b) wenn sein Gegner keine tatsächliche Gewinnmöglichkeit hat (wenn sich herausstellt, daß die Reklamation unrichtig war, wird sein Gegner entschädigt, indem er zwei Minuten zusätzliche Zeit erhält).
- Nachstehend sind Stellungen angeführt, welche als "ohne tatsächliche Gewinnmöglichkeit" in Betracht kommen (vorausgesetzt, es gibt keinen erzwungenen Gewinnweg):
- (1) wenn der reklamierende Spieler Dame gegen Dame (oder Turm, oder Läufer, oder Springer, oder Bauer) hat;
(2) wenn der reklamierende Spieler einen Turm gegen einen Turm (oder Läufer, oder Springer) hat;
(3) wenn der reklamierende Spieler einen Läufer (oder Springer) gegen einen Läufer (oder Springer) hat;
(4) wenn der reklamierende Spieler Läufer gegen Bauer, Springer gegen Bauer, Turm gegen Bauer hat
in allen Fällen vorausgesetzt, daß es keinen erzwungenen Gewinnweg für seinen Gegner gibt;
(5) König gegen "a"- oder "h"-Bauer und Läufer auf der falschen Diagonale, vorausgesetzt, der König kontrolliert das Umwandlungsfeld.
(6) In allen Fällen könnte der reklamierende Spieler zusätzliche Figuren haben.
- c) Wenn beide Könige im Schach stehen und ein Spieler zeigt an, daß er die Unregelmäßigkeit berichtigen wird, dann wird festgelegt, welcher der letzte Zug war, und die richtige Stellung aufgestellt. Wenn das mit dem letzten von einem Spieler ausgeführten Zug nicht möglich ist, dann soll die Partie als unentschieden erklärt werden.
13. Der Spieler mit den weißen Steinen ist verantwortlich, dem Schiedsrichter die unentschiedene Partie zu melden.

Der Schiedsrichter

14. Im Falle einer Auseinandersetzung kann jeder Spieler die Uhr anhalten, während der Schiedsrichter gerufen wird.
15. Der Schiedsrichter soll die Uhr nicht berühren, außer im Falle einer Auseinandersetzung oder wenn beide Spieler ihn darum ersuchen.
16. Zuschauer und Teilnehmer von anderen Partien dürfen weder durch Reden noch auf andere Art in eine Partie eingreifen. Wenn ein Zuschauer auf irgendeine Art eingreift, z.B. um auf ein gefallenes Blättchen oder einen unerlaubten Zug aufmerksam zu machen, kann der Schiedsrichter die Partie abbrechen und entscheiden, daß eine neue Partie gespielt wird und außerdem den Missetäter vom Turniersaal ausschließen. Der Schiedsrichter soll es unterlassen, auf ein gefallenes Blättchen oder einen unerlaubten Zug aufmerksam zu machen, da dies ausschließlich die Verantwortlichkeit der Spieler selbst ist.

Verschiedenes

17. Wenn ein Spieler unabsichtlich eine oder mehrere Figuren umwirft, muß er sie auf seine eigene Zeit wieder aufstellen. Wenn es erforderlich ist, darf sein Gegner die Uhr dieses Spielers in Gang setzen, ohne einen Zug zu machen, damit sicher ist, daß der Spieler die umgestürzten Figuren auf seine eigene Zeit wieder aufstellt.
18. Das Spiel muß nach den FIDE-Schachregeln durchgeführt werden, soweit diese mit den vorliegenden Regeln nicht unvereinbar sind. Insbesondere der Art. 7 - "Die berührte Figur" - bleibt voll in Kraft.
19. Unerlaubte Züge, die von beiden Spielern nicht bemerkt wurden, können später nicht korrigiert werden. Ausnahme: Regel 12 c).
20. Wenn der Schiedsrichter nach einer Beschwerde des Gegners zustimmt,
 - a) daß der Spieler die Punkte 7, oder 8, oder 17, oder 18 dieser Regeln, oder Art. 15.1 der FIDE-Schachregeln verletzt hat, oder
 - b) daß der Spieler einen unmöglichen Zug gemacht hat, oder
 - c) daß der Spieler zum zweiten oder öfteren Mal
 - c.1) die Punkte 2 oder 5 dieser Regeln verletzt hat, oder
 - c.2) einen zweideutigen Zug gemacht hat, kann der Schiedsrichter den Spieler dadurch bestrafen, daß er dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Zeit gibt.
21. Vor Beginn eines Schnell- oder Aktiv-Schachturnieres soll der Veranstalter eine Abschrift dieser Regeln jedem Teilnehmer aushändigen oder, wenn das nicht möglich ist, dafür sorgen, daß eine ausreichende Anzahl von Abschriften dieser Regeln im Turniersaal mindestens eine halbe Stunde vor Turnierbeginn aufgelegt sind.
22. Turnierpartien, welche nach diesen Regeln gespielt werden, können wie folgt gewertet werden: 60-Minuten-Partien können in der ordentlichen Wertungsliste gewertet werden, 30-Minuten-Partien können nur in einer gesonderten Liste für Aktiv-Schach gewertet werden.
23. Wenn in einem Turnier 60-Minuten-Partien gespielt werden, sollen nicht mehr als drei Runden pro Tag gespielt werden; wenn in einem Turnier 30-Minuten-Partien gespielt werden, sollen nicht mehr als sechs Runden gespielt werden.
24. Auf Grund der besonderen Bedingungen von Aktiv-Schach sollten die Spieler sich in einer dem Geist der Fairness entsprechenden Weise benehmen. Disziplinäre Maßnahmen sollten vom Schiedsrichter gegen sich falsch verhaltende Spieler ergriffen werden.

FIDEREGELN FÜR 5 MINUTEN-BLITZSCHACH

Übersetzung der FIDE-Regeln, Stand 1. 1. 1993

1. Die Partie wird gemäß den FIDE-Schachregeln ausgetragen sofern diese nicht durch die folgenden Regeln aufgehoben wurden.
2. Jeder Spieler muß alle seine Züge innerhalb der auf seiner Schachuhr eingestellten fünf Minuten ausführen.
3. Die Spieler brauchen die Züge nicht aufzuschreiben.
4. Ein Spieler, der einen unerlaubten Zug gemacht hat muß ihn zurücknehmen und auf seine eigene Zeit einen erlaubten Zug machen.
 - a) Unerlaubte Züge, die von beiden Seiten nicht bemerkt wurden, können später weder berichtet werden, noch können sie die Grundlage für eine Beschwerde sein, obwohl eine einmal berührte Figur gezogen werden muß. Wenn kein den Regeln

- entsprechender Zug mit dieser Figur möglich ist und die Uhr noch nicht betätigt wurde, kann jeder regelgemäße Zug mit einer anderen Figur gemacht werden.
- b) Ein unmöglicher Zug ist beendet, wenn der Spieler seine Uhr abstellt (die Uhr seines Gegners startet), worauf der Gegner einen Gewinn reklamieren kann.
5. Alle Uhren müssen eine besondere Vorrichtung haben, üblicherweise "Fallblättchen" genannt, welches das Ende der Kontrollzeit anzeigt.
 6. Beschwerden, die sich auf falsche Figuren- oder Brettaufstellung oder falsch eingestellte Uhren beziehen sind nicht mehr möglich, nachdem jeder Spieler drei Züge gemacht hat. Wenn jedoch festgestellt wird, daß der König und die Dame falsch aufgestellt wurden, so kann der Spieler auf der Königsseite "lang" und auf der Damenseite "kurz" rochieren.
 7. Jeder Spieler muß die Uhr mit der gleichen Hand drücken, die er zum Ziehen seiner Figuren benützt; Ausnahme: Während der Rochade dürfen beide Hände benützt werden.
Der Schiedsrichter erteilt nach der ersten Übertretung eine Verwarnung, nach der zweiten eine Strafzeit von einer Minute welche der Uhr des unschuldigen Spielers hinzugerechnet wird, und entscheidet nach der dritten auf Partieverlust.
 8. Der Schiedsrichter bestimmt am Anfang des Turniers, wie die Uhren aufzustellen sind. Der Spieler mit den schwarzen Steinen entscheidet, auf welcher Seite des Brettes er sitzen will.
 9. Es ist keinem Spieler erlaubt die Uhr zu berühren, ausgenommen um sie gerade zu stellen oder den Knopf zu drücken.
 - a) Wenn ein Spieler auf die Uhr schlägt erhält sein Gegner eine Minute zusätzliche Spielzeit.
 - b) Wenn die Uhr des Gegners nicht läuft, darf ein Spieler die Uhr des Gegners drücken und auf seiner Seite zurückdrücken; wenn dieser Vorgang erfolglos ist muß er den Schiedsrichter rufen.
 - c) Jedem Spieler muß es immer möglich sein, die Uhr zu drücken wenn sein Zug ausgeführt wurde. Er darf seinen Finger nicht auf dem Knopf lassen oder darüberhalten.
 10. Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren umwirft, muß er sie auf seine eigene Zeit wieder aufstellen. Wenn es erforderlich ist, darf sein Gegner die Uhr dieses Spielers wieder in Gang setzen, ohne einen Zug zu machen, um sicher zu gehen, daß der Spieler seine eigene Zeit benützt um die umgestürzten Figuren wieder aufzustellen.
 11. Wenn ein Spieler zuerst eine Figur berührt und dann eine andere zieht kann sein Gegner die Uhr des Spielers wieder in Gang setzen und verlangen, daß er mit der zuerst berührten Figur zieht.
 - a) Der erste Verstoß führt zu einer Verwarnung (ausgenommen er bringt dadurch das Blättchen seines Gegners zum Fallen; dann erhält der Gegner eine zusätzliche Minute Spielzeit).
 - b) Beim zweiten Verstoß erhält der Schuldlose eine zusätzliche Minute Spielzeit.
 - c) Beim dritten Verstoß verliert der Schuldige die Partie.
 - d) Danach, bei weiteren Verstößen, soll der Schiedsrichter andere Bestrafungen verwenden, einschließlich dem Ausschluß des Schuldigen vom Turnier.

12. Wenn ein Spieler einen Bauern umwandelt und ihn am Brett stehen läßt darf jeder Spieler die Uhren anhalten bis eine Ersatzfigur gefunden ist.
13. Im Falle einer Auseinandersetzung kann jeder Spieler die Uhr anhalten, während der Schiedsrichter gerufen wird.
14. Eine Partie ist für den Spieler gewonnen,
 - a) der den König seines Gegners mattgesetzt hat;
 - b) dessen Gegner aufgibt;
 - c) bei dem das Blättchen seines Gegners zuerst fällt, zu jedem Zeitpunkt bevor die Partie anderweitig beendet ist
 - 1) vorausgesetzt er zeigt es an und stellt die Uhren ab, solange sein Blättchen noch oben ist, und
 - 2) er hat mögliches Mattmaterial. Mattmaterial bedeutet, daß eine Position möglich ist, in welcher "Matt in einem Zug" erzwungen ist (der am Zug befindliche Gegner kann nicht Matt im nächsten Zug reklamieren).
 - d) dessen Gegner einen unmöglichen Zug beendet, dazu gehört auch das Stehenlassen des Königs im Schach oder ein Königszug ins Schach, und seine Uhr abstellt (aber nur, wenn der Spieler den Gewinn reklamiert, bevor er selbst seinen Zug beendet hat).
15. Eine Partie ist unentschieden,
 - a) wenn einer der Könige patt ist;
 - b) durch Vereinbarung der beiden Spieler während der Partie;
 - c) wenn das Blättchen eines Spielers fällt, nachdem das Blättchen des anderen Spielers bereits gefallen war und kein Gewinn gemäß Punkt 14.c.1 reklamiert wurde;
 - d) durch Dauerschach, Wiederholung der Stellung und bei "toten" Stellungen. Um ein Unentschieden zu reklamieren ist eine viermalige Wiederholung erforderlich bei welcher der Spieler die Züge laut mitzählt. Der Reklamierende muß die Uhr nach der vierten Wiederholung anhalten.
 - e) wenn das Blättchen eines Spielers gefallen ist aber sein Gegner hat ungenügendes Mattmaterial, wie in Punkt 14.c.2 beschrieben.

Allgemeines

16. Der Schiedsrichter darf sich in keiner Weise in den Ablauf einer Partie einmischen solange er nicht wegen einer Entscheidung angerufen wird. Insbesondere darf er auf kein gefallenes Blättchen oder einen unerlaubten Zug aufmerksam machen.
17. Der Schiedsrichter darf die Uhr nicht in die Hand nehmen, außer wenn im Falle einer Auseinandersetzung beide Spieler ihn darum ersuchen oder, nach seinem Ermessen, um eine schadhafte Uhr auszutauschen.
18. Zuschauer und Spieler von anderen Partien dürfen weder durch Reden noch auf andere Art in eine Partie eingreifen. Wenn ein Zuschauer auf irgendeine Art eingreift, z.B. um auf ein gefallenes Blättchen aufmerksam zu machen, kann der Schiedsrichter die Partie als ungültig erklären und entscheiden, daß stattdessen eine neue Partie gespielt wird. Er kann außerdem den Missetäter aus dem Turniersaal ausschließen.
19. Alle Entscheidungen des Schiedsrichters sind endgültig und es kann dagegen kein Einspruch erhoben werden.