

Neuerungen in den FIDE-Regeln 2000, gültig ab 1. Juli 2001

Die wichtigsten Änderungen gegenüber der Fassung von 1997, in Klammern auf völlig subjektive und unverbindliche Art kommentiert von Rolf Mäser, Mitglied des FIDE-Regelkomitees und des Teams zur Übersetzung der FIDE-Regeln von DSB und SSB. Binningen, 27. Juli 2001.

4.6

Der Spieler, der am Zuge ist, verliert bereits durch das absichtliche Berühren einer Figur das Recht, den Gegner zum Einhalten der Berührt-Geführt-Regel oder der Rochade-Regel zu veranlassen.

5.2 a)

Was vor vier Jahren für Mattstellungen eingeführt wurde, gilt nun auch für Patt- und tote Stellungen: sie beenden eine Partie nicht, falls der Zug, der sie herbeigeführt hat, regelwidrig war. (Ein regelwidriger Zug kann ja gemäss Art. 7.4 nach Ende der Partie nicht mehr korrigiert werden. Deshalb muss eine Notbremse eingebaut werden für den Fall, dass der Zug, der eine partiebeendende Stellung herbeiführt, regelwidrig ist. In langen Partien und im Schnellschach muss er berichtigt werden. Im Blitz kann ein illegal Mattgesetzter den Sieg beanspruchen.)

5.2 b)

"Tote Stellungen" sind neu unter die Stellungen aufgenommen worden, die eine Partie sofort beenden. (Sie werden zwar vom Art. 9.6 auch erfasst, gehören aber mit Matt und Patt zu den Stellungen, die eine Partie sofort beenden. Es handelt sich dabei nicht nur um die Stellungen, die vor 1997 explizit aufgeführt waren, König gegen König, König und Läufer gegen König usw., sondern auch um Stellungen mit blockierten Bauern, von denen keiner je ziehen, schlagen oder geschlagen werden kann.)

ab Art. 6: Sportregeln

Im Original haben sich die "Tournament Rules" zu "Competition Rules" gemausert. (Die deutschsprachigen Mitglieder des Regelkomitees, vom DSB, ÖSB und SSB, waren sich sofort einig, den neuen Titel, sprachgerecht und zeitgemäss, mit "Regeln für den Schachsport" zu übersetzen.)

6.2 a)

Die Formulierung "Mindestzahl von Zügen" - gegenüber dem früheren "eine bestimmte Zahl von Zügen" - bedeutet, dass in der betreffenden Zeitperiode die festgelegte Zahl von Zügen oder mehr ausgeführt werden muss. Das Regelkomitee will damit sagen, dass die Uhr für die Endspurphase erst nach Ablauf der vollen gegebenen Zeit umgestellt werden soll, nicht nach Ausführung der verlangten Anzahl von Zügen. (Mit elektronischen Uhren geschieht das ja ohnehin, wenn in traditionellen Zeit-Züge-Perioden gespielt wird. Nun soll es auch mit mechanischen Uhren so gehandhabt werden. Beispiel: Bei einer Kadenz von 40 in 2 h, 20 in 1 h und 30 min für den Rest der Partie soll die Uhr eines

Spielers umgestellt werden, nachdem nach Ablauf von 3 Stunden Bedenkzeit das Blättchen gefallen ist. Es darf wohl dem Schiedsrichter überlassen werden, ob er die Uhr des Gegners, auf welcher noch mehr Zeit ist, im gleichen Zeitpunkt auch bereits umstellen möchte.)

6.2 b)

Neu ist die genaue Beschreibung des "Aufschub-Modus". Es ist nützlich zu wissen, dass rasches Ziehen die Hauptbedenkzeit nicht erhöht. Angenommen, die Extrabedenkzeit pro Zug sei 30 sec. Wer dann schon nach 10 sec zieht, gewinnt die restlichen 20 sec nicht. Sie verfallen. Es ist also nicht möglich, sich durch Hin- und Herziehen ein Zeitpölsterchen zu verschaffen.

Umso gravierender sind kurze Bedenkzeiten. Bei 30 min Haupt- und 30 sec Extrabedenkzeit könnte eine Partie von 60 Zügen theoretisch 3 Stunden dauern. Das ist aber nicht annähernd erreichbar, wenn die nicht verbrauchte Extrabedenkzeit verfällt. Eine solche Kadenz führt in die Nähe des Schnellschachs. 60 min Haupt- und 90 sec Extrabedenkzeit wären nach Ansicht des Kommentators ein Minimum für lange Partien. Eine Partie von 60 Zügen würde immer noch deutlich weniger als 5 Stunden dauern, eine von 90 Zügen weniger als 6,5 Stunden. Es ist aber auch wichtig festzuhalten, dass der Aufschub-Modus nicht die einzige Art ist, mit dem Zeitbonus zu verfahren. Der Aufschub-Modus ist eher die Ausnahme. Üblicher ist es, den vollen Zeitbonus pro Zug zu geben, d.h. den pro Zug nicht verbrauchten Teil des Zeitbonus der Hauptbedenkzeit hinzuzufügen.

6.6

Der Spieler mit Weiss verliert die gesamte Bedenkzeit bis zu seinem Eintreffen am Brett (Das ist altbewährt. Art. 6.5 sagt dasselbe. Zur Debatte stand aber auch ein Aufteilen der abgelaufenen Zeit, falls beide Spieler zu spät kommen. Das wurde zwar abgelehnt, jedoch dem Schiedsrichter ein Türchen geöffnet für andere Lösungen, wie in einigen weiteren Artikeln auch. Er soll nach Meinung des Komitees davon Gebrauch machen in Fällen, in denen es sich die wohlbekanntere höhere Macht nicht nehmen lässt, die Finger im Kuchen zu haben, z.B. indem sie den Lift des Turniergebäudes stecken lässt, in welchem gerade die beiden Spielpartner gemeinsam zu ihrer Partie fahren wollten.)

6.8 d)

Ein Assistent zum Drücken der Uhr ist zulässig, wenn ein Spieler das nicht selbst tun kann. Der Schiedsrichter wird aber seine Bedenkzeit kürzen. (Die Regelung ist offenbar erst notwendig geworden, seit elektronische Uhren im Gebrauch sind. Aus der Formulierung des Artikels geht hervor, dass es Aufgabe des betreffenden Spielers, nicht des Schiedsrichters, ist, einen Assistenten zu finden.)

6.13 d)

Seit die Regeln einem Spieler gestatten, die Uhren anzuhalten, um den Schiedsrichter herbeizurufen, ist auch die Möglichkeit gegeben, dass ein Spieler Zeit gewinnen will, indem er ohne triftigen Grund die Uhren anhält. Das wird ab jetzt bestraft.

7.1

Eine Stellung auf einem falsch liegenden Schachbrett muss auf ein korrekt liegendes übertragen werden, bisher durfte sie. (Weit verbreitet ist die Annahme, vertauschte Seiten für weiss und schwarz dürften korrigiert werden. Das ist ein Irrtum. Es geht lediglich um die Brettlage mit einem schwarzen Feld rechts unten!)

7.4 b)

Regelwidrige Züge werden nun in langen Partien von Anfang an so bestraft, wie das bisher erst in der Endspurtphase oder im Schnellschach geschehen ist: eine Zeitstrafe für die ersten zwei Vergehen, Partieverlust beim dritten Mal.

8.1

Die Gründe, warum ein Spieler nicht notieren kann, sind nicht mehr aufgeführt. "Aus körperlichen oder religiösen Gründen" ist entfallen.

8.4 und 8.5 b)

Der Zeitpunkt für das Nachtragen der Züge, die in Zeitnot nicht mehr notiert worden sind, wird immer präziser genannt: vor Ausführung des nächsten Zuges.

8.7

Was Usus war, ist Gesetz geworden, oder was bisher nur von den Organisatoren gewünscht wurde, ist nun FIDE-Vorschrift: das Eintragen des Resultates und das Unterzeichnen beider Partieformulare.

9.1 a)

Ein Remisangebot wird neuerdings bereits durch absichtliches Berühren einer Figur abgelehnt. (Das ist präziser als das bisherige "Ablehnen durch Ziehen".)

9.1 c)

Wird wegen Stellungswiederholung, aufgrund der 50-Züge-Regel oder in der Endspurtphase aufgrund von Art. 10.2 ein Remisantrag gestellt, so wird er wie ein Remisangebot behandelt. (Eine wichtige Präzisierung, vor allem in Bezug auf Art. 10.2: entscheidet da ein Schiedsrichter auf Weiterspielen, und berührt dann der Gegner eine Figur in der Absicht, diese zu ziehen oder zu schlagen, ist ein Spieler nicht mehr an sein Remisangebot gebunden und darf wieder auf Gewinn spielen.)

9.2

Eine amüsante Regelkosmetik: "... wenn dieselbe Stellung mindestens zum dritten Mal ..." (Wörtlich ausgelegt hatte bisher ein Spieler nur eine einzige Gelegenheit, aufgrund von Stellungswiederholungen remis zu beantragen. Hatte er den korrekten Zeitpunkt verpasst, konnte sein Gegner gegen einen später gestellten Antrag einwenden, dass die Stellung nun nicht zum dritten, sondern zum vierten Mal auf dem Brett sei!)

9.5 b)

Die Zeitstrafe für einen unberechtigten Antrag auf remis wegen Stellungswiederholung oder aufgrund der 50-Züge-Regel wird ein wenig gemildert. Dem Antragsteller bleibt eine ganze Minute erhalten, sofern er mindestens noch eine Minute auf seiner Uhr hatte. Hatte er weniger, wird ihm gar nichts mehr abgezogen.

10.2 a)

Eine kleine, aber notwendige Verbesserung: Bisher konnte ein Schiedsrichter einen Remisantrag in der Endspurtphase nur sofort annehmen oder aber seinen Entscheid hinausschieben. Nun darf er ihn auch sofort ablehnen. (Geurt Gijssen, Präsident des FIDE-Regelkomitees, empfiehlt, dass der Schiedsrichter nicht die Stellung, sondern den Ablauf der Züge beurteilen soll, denn er muss sich einen Eindruck davon verschaffen, ob der Gegner nur hin- und herzieht, oder ob er einen ernsthaften Gewinnversuch unternimmt. Ausserdem gibt es Fälle, in denen der Schiedsrichter den Verlauf der Züge beobachten muss, um beurteilen zu können, ob der Antragsteller die Verteidigung beherrscht, die ihm das Remis garantiert, z.B. wenn er mit K+L gegen K+T spielt.)

10.2 c)

Nach Ablehnung eines Remisantrages muss, nach Hinausschieben des Entscheides darf eine Zeitstrafe verhängt werden. (Es ist klar, dass ein Antrag dem Spieler, der ihn gestellt hat und der ja in Zeitnot ist, eine gewisse Verschnaufpause bringt. Deshalb die Zeitstrafe. Der Schiedsrichter darf aber auf sie verzichten, wenn er den Antrag für möglicherweise berechtigt hält.)

10.2 d)

Neu ist, dass ein Schiedsrichterentscheid gemäss 10.2 a), b) oder c) endgültig ist.

11.1

"Ausser nach anderslautender Vorankündigung" ist neu. Nun sind auch andere Wertungen als 1 - ½ - 0 möglich. (Es sind schon Turniere gespielt worden, in denen Sieg = 3 Pte. und remis = 1 Pt. gegolten hat, oder auch Sieg = 5 Pte. und remis = 2 Pte.)

12.1

Kein Spieler soll das Schachspiel "into disrepute", wörtlich "in Verruf", bringen. (Die Forderung nach Anstand gehört zwar in die Kinderstube, nicht in die Spielregeln, aber die neue Formulierung gibt ihr eine Tragweite von ungeahnter Aktualität: Wer kann was in Verruf bringen? Das hängt ausschliesslich vom Verantwortungsbereich ab: ein Spieler sich selbst, ein Schiedsrichter sich selbst, ein Organisator sein Turnier, die FIDE den FIDE-Schachsport. Und wer das Schachspiel an sich? Höchstens eine Sekte, die darin den Teufel sieht.)

12.5

Hier wird nocheinmal generell ausgesprochen, was in 6.13 d) und 10.2 c) auch gesagt

worden ist, nämlich dass nicht nur aufdringliches Anbieten von remis, sondern auch ungerechtfertigtes Stellen von Anträgen ein Störfaktor und somit eine strafbare Handlung ist.

12.7 und 13.4 e) und f)

Resultate wie 0 : ½ oder 1 : 1 sind offenbar möglich geworden. (Ein 0 : ½ ist am leichtesten nachvollziehbar, die Null als Strafe und der halbe Punkt, weil der Gegner nicht mehr gewinnen kann. Aber sowohl Resultate als auch Elopunkte sind doch ein Mass für Spielstärke, nicht für Fügsamkeit. Die Folge ist, dass in einem Turnier nach Schweizer System auch kommende Gegner eines Bestraften mitbestraft werden, denn es werden Ihnen nicht leistungsgleiche Gegner zugelost.)

13.4

Die Bestrafungsmöglichkeiten werden erschöpfend aufgezählt. (Bisher war aufgeführt, was dem Schiedsrichter unter anderem zur Verfügung stand.)

13.6

Der Wegfall des letzten Nebensatzes "oder dass er vergessen habe, seine Uhr zu drücken" ist eine Neuerung. Sie ist nur von Bedeutung, wenn nach Fischer- oder dem Bronstein-Modus gespielt wird, und zwar mit mehr als einer einzigen Zeitperiode. Denn dann ist es wichtig, dass der Zugzähler der Uhr die Zahl der gespielten Züge korrekt zählt.

B4.

Im Schnellschach darf ein Spieler nicht rochieren, wenn er König und Dame vertauscht aufgestellt hatte ohne Berichtigung innerhalb der ersten drei Züge. Der Gegner hingegen darf rochieren, wenn seine Figuren korrekt zum Wettkampf angetreten waren.

B5. b)

Auch im Schnellschach wird präzisiert: bereits das absichtliche Berühren einer Figur verhindert eine Beanstandung von falscher Farbzuteilung, von Verschieben von Figuren oder von regelwidrigen Zügen.

C3.

Ein regelwidriger Zug des Gegners gibt einem Spieler, der kein Hilfsmatt mehr erreichen kann, das Recht, remis zu fordern, natürlich nur zur rechten Zeit, "bevor er seinen eigenen Zug ausführt". (Angenommen Schwarz habe nur noch den König und Weiss sei soeben bemüht, mit Springer und Läufer den Gewinnweg zu finden. Nun macht Weiss einen regelwidrigen Zug. Nach den bisherigen Regeln hätte Schwarz den Gewinn beanspruchen können, obwohl das in krassem Widerspruch zur Regelung beim Gewinnen auf Zeit steht. Art. 6.10 sieht ja ein Remis vor, wenn der Gegner des Zeitüberschreitenden kein Hilfsmatt erreichen kann. Analog dazu gilt das nun auch bei regelwidrigen Zügen. Im genannten Beispiel kann Schwarz nicht mattsetzen, also kann er auch nicht gewinnen. Leider wird im Art. C3 - vorläufig - nicht präzisiert, ob bereits das absichtliche Berühren einer Figur das Beanspruchen von Sieg oder remis verhindert.)

alt C4.

Die bisherige Blitzregel C4 mit dem "Hilfsmatt minus 1" ist gestrichen worden.
(Zum Glück. Sie hatte zu Ungerechtigkeiten geführt. Es hat aber einiges Diskutieren
gebraucht. Im Hauptvorschlag für die Neufassung der Regeln war sogar vorgesehen, im
Art. 6.10 , Zeitüberschreitung in langen Partien, die Hilfsmattbedingung durch das
"Hilfsmatt minus 1" zu ersetzen. Nun ist erfreulicherweise das Umgekehrte eingetreten.)
Der Art. 6.10 behält auch in Blitzpartien seine Gültigkeit.