

Fide-Regeln 2014 ANHÄNGE

A. Schnellschach

A1. Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in der entweder alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten je Spieler vollständig abgeschlossen werden müssen; oder die vorgegebene Zeit zuzüglich der Zeitgutschrift für 60 Züge beträgt mehr als 10, aber weniger als 60 Minuten pro Spieler.

A2 Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.

A3. Die Turnierschachregeln gelten wenn

- a)** ein Schiedsrichter höchstens drei Partien überwacht und
- b)** jede Partie durch den Schiedsrichter oder dessen Assistenten und, wenn möglich, durch elektronische Mittel aufgezeichnet wird.

A4. Andernfalls gilt folgendes:

- a)** Sobald beide Spieler ab der Anfangsstellung 10 Züge vollständig abgeschlossen haben,
 - (1) dürfen keine Änderungen an den Einstellungen der Schachuhr vorgenommen werden, es sei denn, der Zeitplan der Veranstaltung würde gestört.
 - (2) kann eine fehlerhafte Figurenaufstellung oder Brettausrichtung nicht mehr beanstandet werden. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung des Königs ist die Rochade unzulässig. Im Fall einer fehlerhaften Ausgangsstellung eines Turms ist die Rochade mit diesem Turm unzulässig.
- b)** Ein regelwidriger Zug ist vollständig abgeschlossen, sobald der Spieler seine Uhr gedrückt hat. Wenn der Schiedsrichter dies beobachtet, erklärt er die Partie für den Spieler verloren, vorausgesetzt der Gegner hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Wenn der Schiedsrichter nicht eingreift, darf der Gegner den Gewinn reklamieren, vorausgesetzt der Reklamierende hat seinen nächsten Zug noch nicht ausgeführt. Die Partie ist jedoch remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit keiner Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König matt setzen kann. Wenn der Gegner nicht reklamiert und der Schiedsrichter nicht eingreift, bleibt der regelwidrige Zug bestehen und die Partie wird fortgesetzt. Hat der Gegner seinen nächsten Zug ausgeführt, kann der regelwidrige Zug nicht mehr korrigiert werden, es sei denn, die Spieler einigen sich hierauf ohne Anrufung des Schiedsrichters.
- c)** Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beanspruchen, muss der Antragsteller die Schachuhr anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben, wenn nach Anhalten der Schachuhr der Reklamierende noch Restbedenkzeit hat. Das Ergebnis ist jedoch Remis, wenn der Gegner aus dieser Stellung heraus mit einer Folge regelgemäßer Züge den gegnerischen König nicht matt setzen kann.
- d)** Beobachtet der Schiedsrichter, dass beide Könige im Schach stehen oder ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe steht, wartet er den Abschluss des nächsten Zuges ab. Steht die regelwidrige Stellung dann noch auf dem Brett, erklärt er die Partie remis.

A5. Das Turnierreglement bestimmt, ob Anhang **A.3** oder **A.4** für das gesamte Turnier gilt.