TURNIER-TASCHENBUCH

von

Alfred Brinckmann und Ludwig Rellstab

3. verbesserte und erweiterte Auflage

WALTER DE GRUYTER · BERLIN · NEW YORK
1972

ISBN 3 11 001657 5

©

Copyright 1954, 1959, 1972 by WALTER DE GRUYTER & CO., vormals G. J. Göschen'sche Verlagshandlung — J. Guttentag, Verlagsbuchhandlung — Georg Reimer — Karl J. Trübner Veit & Comp. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks und der Übersetzung, vorbehalten. Printed in Germany.

Satz und Druck: Franz Spiller, Berlin. — Gestaltung des Umschlages: Rudolf Wiesner, Berlin

Zum Geleit

Seit Jahren wird von unseren Vereinen, Turnierleitern und anderen Schachfreunden dringend auf eine neue Ausgabe des Turnier-Taschenbuches gewartet. Ich freue mich, daß nun nach längerer Anlaufzeit die Neuausgabe vorliegt. Die Leser können aus dem vorliegenden Turnier-Taschenbuch wesentliche Bestimmungen u. a. der FIDE und des Deutschen Schachbundes entnehmen.

Auch dem neuen Turnier-Taschenbuch wünsche ich weiteste Verbreitung.

Ludwig Schneider
Präsident des Deutschen Schachbundes

Vorwort

Die 3. Auflage des Turniertaschenbuchs hat etwa den gleichen Umfang wie die vor zwölf Jahren erschienene zweite. Die zum Teil recht erheblichen Änderungen in Organisationen, Bestimmungen, Turnierordnungen und Satzungen haben jedoch eine gebührende Berücksichtigung erfordert, so daß jetzt einige neue Abschnitte aufzunehmen sind, anderes gekürzt und teilweise weggelassen werden muß.

Neu hinzugekommen sind

der 3. Abschnitt „Die Deutsche Schachjugend"
der 4. Abschnitt „Hochschulschach"
der 9. Abschnitt „Das USCF- oder ‚Elo'-Wertungssystem".

Dafür wurden die beiden früheren Abschnitte über Fernschach zu einem zusammengezogen.

Ehrend gedenken möchte ich noch des 1967 gestorbenen Internationalen Schachmeisters und Internationalen Schiedsrichters Alfred Brinckmann, des Initiators dieses Werkes.

Der Internationale Schiedsrichter Kurt Rattmann hat jetzt dankenswerterweise tatkräftig daran mitgewirkt, das „Turniertaschenbuch" auf den neuesten Stand der Dinge zu bringen.

Hamburg, Juli 1971

Ludwig Rellstab

Inhaltsverzeichnis

1. Die Spielregeln des Weltschachbundes 9
   Einleitung 9
   I. Teil. Allgemeine Regeln 11
   II. Teil. Ergänzungen für Turniere und Wettkämpfe 52
      Nachtrag Nr. 1 Die Schachnotation 52
      Nachtrag Nr. 2 Geläufige Ausdrücke 56
      Nachtrag Nr. 3 A. Fernschach-Notation 57
      B. Telegraphische Notation 58
2. Turnierordnung des Deutschen Schachbundes e. V. 60
3. Die Deutsche Schachjugend 81
4. Hochschul-Schach 92
5. Was gehört zu einem Turnier? 96
   Turniertafeln 103
6. Das Schweizer System 106
7. Das System Sonneborn-Berger 113
8. Was jeder vom Ingo-System wissen sollte 116
9. Das USCF- oder „Elo"-Wertungssystem 122
10. Das Blitzturnier 144
11. Das „Rutsch-System" 148
12. Fernschach 150
13. Regeln für die Mannschaftsweltmeisterschaft im Schach .. 152
14. Reglement betreffs der internationalen Titel 173
15. Statuten des Weltschachbundes 207
16. Satzung des Deutschen Schachbundes e. V. 225
    Vorstand und Landesverbände des Deutschen Schachbundes 246

1. Die Spielregeln des Weltschachbundes

Einleitung

Zur Regelung aller das Schach betreffenden Fragen durch die fast alle Nationen umfassende Organisation „F.I.D.E." (Fédération Internationale Des Echecs", kurz „Fide" geschrieben, deutsch: „Weltschachbund") gehören auch einheitliche Spielregeln und Turnierbestimmungen, die überall Gültigkeit haben. Solche Regeln bestehen bereits seit einigen Jahrzehnten; doch sind in der Praxis seitdem Klarstellungen und Verbesserungen wünschenswert geworden. Die jetzigen, hierunter folgenden Spielregeln sind von dem Fide-Präsidenten F. Rogard ausgearbeitet, auf dem Kongreß des Weltschachbundes in Stockholm im September 1952 angenommen und auf späteren Kongressen ergänzt worden; sie sind verbindlich für alle internationalen Veranstaltungen. Die meisten Länder werden sie inzwischen auch bei ihren inländischen Veranstaltungen anwenden. Der Deutsche Schachbund hat auf seinem Kongreß in Berlin im April 1953 beschlossen, daß die Weltschachbundregeln in seinem Bereiche vom 1. Juli 1953 ab gelten. Wir geben den Wortlaut in Kursivschrift und jeweils dazwischen, soweit erforderlich, einen Komentar. *Dies gilt auch für die Regeln des Deutschen Schachbundes.*

Eine Spielordnung dieser Art kann nicht alle Einzelheiten erfassen und regeln. Es wird immer Grenz- und Zweifelsfälle geben. Bei ihnen wird der Turnierleiter oder das Schiedsgericht nach freiem Ermessen entscheiden müssen, wobei dann die Regeln den Weg der Rechtsfindung weisen. Der ungestörte Ablauf eines Turniers und die Sicherung des schachlichen Geistes, der

einen ritterlichen Kampf unter Schachkameraden verlangt, muß oberstes Gesetz bleiben.

Wir verweisen im übrigen auf die Bestimmungen der Turnierordnung des DSB (S. 60—81) und das Kapitel „Organisation der Turniere um den Hamilton-Russel-Pokal usw." (S. 152). Dort finden sich weitere Vorschriften.

Auf dem Kongreß in Dubrownik 1958 hat die Regelkommission der Fide den Spielregeln folgende grundsätzliche Erklärung vorausgeschickt:

„Die Spielregeln können und brauchen auch nicht alle während des Spieles eintretenden Situationen zu enthalten; ebenso können sie nicht alle denkbaren Fragen der Organisation behandeln. Bei den meisten Fällen, die nicht durch einen Artikel der Regeln genau bestimmt sind, muß ein Urteil durch Anwendung der Regeln, die für ähnliche Fälle gelten, gefunden werden. Es muß vom Turnierleiter erwartet werden, daß er über die notwendige Kompetenz, ein gesundes Urteil und eine absolute Objektivität verfügt. Allzu detaillierte Regeln würden den Turnierleiter nur in seiner freien, unvoreingenommenen Beurteilung hemmen."

Diese Feststellungen der Kommission mögen selbstverständlich erscheinen, aber sie drücken doch etwas aus, was nicht oft genug wiederholt werden kann, daß nämlich dem Turnierleiter nach den Regeln des Weltschachbundes — und sie gelten ja auch für den Deutschen Schachbund — ein hohes Maß von Entscheidungsbefugnis aus eigener Verantwortung zusteht. Gegen die Entscheidung des Turnierleiters ist eine Appellation an das Schiedsgericht möglich; ein solches sehen die Bestimmungen der Turnierordnung des DSB vor. Die Spielregeln der Fide kennen

die Einrichtung des Schiedsgerichtes nicht, wohl hingegen kennen dieses die Bestimmungen über die Durchführung der Länderkämpfe um den Hamilton-Russel-Pokal (S. 152). Auf jeden Fall hält auch die Fide Schiedsgerichte für wünschenswert.

I. Teil. Allgemeine Regeln

Art. 1. Einführung

Das Schachspiel wird auf einer quadratischen Fläche („Schachbrett") zwischen zwei Gegnern vermittels der Bewegung von Steinen gespielt.

Art. 2. Das Schachbrett und seine Anordnung

1. Das Schachbrett besteht aus 64 gleichgroßen, quadratischen, abwechselnd hellen (die „weißen" Felder) und dunklen Feldern (die „schwarzen" Felder).

2. Das Schachbrett wird derart zwischen die Spieler gelegt, daß das jedem Spieler zugewandte Eckfeld zur Rechten ein weißes ist.

3. Die acht Aufeinanderfolgen von Feldern, die von dem dem einen der Spieler zugewandten Brettrand zu dem dem anderen Spieler zugewandten Brettrand verlaufen, heißen „Linien".

4. Die acht Aufeinanderfolgen von Feldern, die von einem Brettrand zum anderen im rechten Winkel zu den Linien verlaufen, heißen „Reihen".

5. Die Aufeinanderfolgen von gleichfarbigen Feldern, die sich an den Ecken berühren, heißen „Diagonalen".

Art. 3. Die Steine und ihre Anordnung

Bei Spielbeginn verfügt der eine Spieler über 16 helle Steine (die „weißen" Steine), der andere über 16 dunkle Steine (die „schwarzen Steine").

Diese Steine sind die folgenden:

Ein weißer König mit dem gebräuchlichen Symbol

Eine weiße Dame mit dem gebräuchlichen Symbol

Zwei weiße Türme mit dem gebräuchlichen Symbol

Zwei weiße Läufer mit dem gebräuchlichen Symbol

Zwei weiße Springer mit dem gebräuchlichen Symbol

Acht weiße Bauern mit dem gebräuchlichen Symbol

Ein schwarzer König mit dem gebräuchlichen Symbol

Eine schwarze Dame mit dem gebräuchlichen Symbol

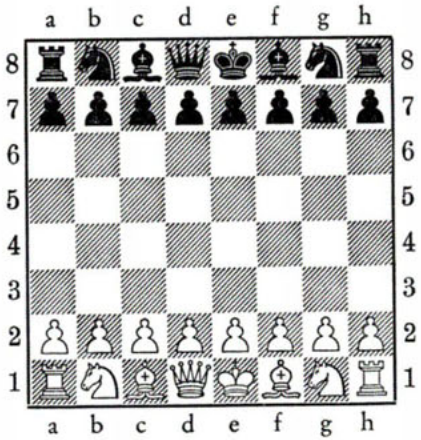
Zwei schwarze Türme mit dem gebräuchlichen Symbol

Zwei schwarze Läufer mit dem gebräuchlichen Symbol

Zwei schwarze Springer mit dem gebräuchlichen Symbol

Acht schwarze Bauern mit dem gebräuchlichen Symbol

Die Anfangsstellung der Steine auf dem Schachbrett ist die folgende:



Zu Artikel 3

Man spricht also von einer a-, b-, c-, d- usw. Linie, einer 1., 2., 3., 4. usw. Reihe und der Diagonale a1-h8, c2-h7, h3-c8 usw. Vgl. Nachtrag 1, Das algebraische System.

Art. 4. Die Spielführung

1. Die beiden Spieler müssen abwechselnd spielen, wobei sie jedesmal einen Zug ausführen. Derjenige, der die weißen Steine hat, beginnt die Partie.

2. Man sagt, daß ein Spieler am Zuge ist, wenn die Reihe an ihm ist, einen Zug zu tun.

Art. 5. Der allgemeine Begriff des Zuges

1. Mit Ausnahme der Rochade (Art. 6) ist ein Zug das Bewegen eines Steines von einem Feld auf ein anderes, das entweder frei oder nur von einem gegnerischen Stein besetzt ist.

2. Kein Stein, mit Ausnahme des Turmes bei der Rochade und des Springers (Art. 6), kann ein Feld überschreiten, das von einem anderen Stein besetzt ist.

3. Wird ein Stein auf ein von einem gegnerischen Stein besetztes Feld gezogen, so schlägt (nimmt) er mit dem gleichen Zuge den dort befindlichen Stein. Dieser muß sofort vom Brett entfernt werden, und zwar von demjenigen Spieler, der die Wegnahme bewirkt hat. Bezüglich des Schlagens (Nehmens) „en passant" siehe Art. 6.

Zu Artikel 5, Ziffer 2

Es sei auf Artikel 7 b) und Artikel 8, Absatz 2 verwiesen.

Art. 6. Die besondere Gangart der Steine

Der König

Mit Ausnahme der Rochade bewegt sich der König von seinem Feld auf ein angrenzendes Feld, das nicht von einem gegnerischen Stein bedroht ist.

Die Rochade ist eine Bewegung des Königs, vervollständigt durch die eines Turmes. Sie gilt als ein einziger Zug (und zwar als Königszug) und wird genau folgendermaßen ausgeführt:

Der König verläßt sein ursprüngliches Feld, um auf derselben Reihe eines der beiden nächsten Felder gleicher Farbe zu besetzen; sodann zieht derjenige Turm, zu dem sich der König hinbewegt hat, über den König hinweg auf dasjenige Feld, das dieser soeben überschritten hat.

Die Rochade ist nach beiden Seiten ein für allemal unmöglich, wenn der König bereits gezogen hat. Die Rochade ist ebenfalls

ein für allemal unmöglich mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

Die Rochade ist vorübergehend verhindert:

a) 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,

b) wenn sich Steine zwischen dem König und demjenigen Turm befinden, auf den sich der König hinbewegen soll.

Die Dame

Die Dame bewegt sich auf den Linien oder Reihen oder Diagonalen, auf denen sie sich befindet.

Der Turm

Der Turm bewegt sich auf den Linien oder Reihen, auf denen er sich befindet.

Der Läufer

Der Läufer bewegt sich auf den Diagonalen, auf denen er sich befindet.

Der Springer

Die Bewegung des Springers setzt sich aus zwei verschiedenen Schritten zusammen. Er macht einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Linie oder Reihe, sodann unter gleichzeitiger weiterer Entfernung vom Ausgangsfeld einen Schritt auf ein unmittelbar angrenzendes Feld der Diagonale.

Der Bauer

Der Bauer bewegt sich nur vorwärts.

a) Mit Ausnahme eines Schlagfalles geht er von seinem ursprünglichen Felde aus um ein oder zwei freie Felder auf der Linie vor und in der Folge um ein freies Feld auf der Linie. In einem Schlagfalle bewegt er sich auf ein solches Feld vorwärts, das auf der Diagonale an sein eigenes grenzt.

b) Ein Bauer, der ein Feld bedroht, das von einem gegnerischen Bauern bei dessen Doppelschritt vom Ursprungsfelde aus überschritten worden ist, kann diesen Bauern — aber nur im unmittelbar darauffolgenden Zuge — so schlagen, als ob dieser sich nur um ein Feld vorwärts bewegt hätte. Dieses Schlagen heißt „Schlagen en passant".

c) Jeder Bauer, der die letzte Reihe erreicht hat, muß sofort, als Bestandteil des gleichen Zuges, in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer von gleicher Farbe verwandelt werden, nach Wahl des Spielers und ohne Rücksicht auf die anderen noch auf dem Brett befindlichen Steine. Dieses Verwandeln eines Bauern heißt „Umwandlung". Die Wirkung des umgewandelten Steines tritt sofort in Kraft.

Zu Artikel 6, der König

Die hier vorgeschriebene Ausführungsweise des Rochierens besagt, daß nicht zuerst der Turm angefaßt werden sollte. Auf dem Kongreß in Stockholm wollte man sogar folgende weitgehende Konsequenz daraus ziehen, die schon früher von vielen Seiten befürwortet worden war: Wird der Turm zwecks Rochierens zuerst berührt, so darf nur der Turm ziehen. — Diese Auslegung der Bestimmung wurde aber schon auf dem nächsten Kongreß in Schaffhausen 1953 von der Mehrheit der Delegier-

ten nicht mehr für wünschenswert gehalten und als zu hart empfunden. Wir weisen also ausdrücklich darauf hin, daß eine in falscher Reihenfolge ausgeführte Rochade nicht deren Unausführbarkeit zur Folge hat und der Turnierleiter dementsprechend zu entscheiden hat. — Zur Vermeidung von Streitfällen, namentlich bei internationalen Kämpfen, gewöhne man sich aber daran, zuerst den König seinen Doppelschritt tun zu lassen.

Art. 7. Die Ausführung der Züge

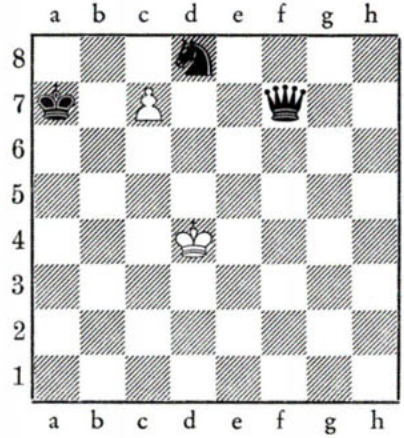
Die Ausführung eines Zuges ist vollendet:

a) bei der Bewegung eines Steines auf ein freies Feld, wenn der Spieler den Stein losgelassen hat,

b) beim Schlagen, wenn der geschlagene Stein vom Schachbrett entfernt worden ist und der Spieler seinen eigenen Stein auf den neuen Platz gestellt und losgelassen hat,

c) bei der Rochade, wenn der Spieler den Turm auf dem vom König überschrittenen Feld losgelassen hat. Wenn der Spieler den König losgelassen hat, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler ist dann nicht mehr berechtigt, einen anderen Zug auszuführen als die Rochade.

d) bei der Umwandlung eines Bauern, wenn der Bauer vom Schachbrett entfernt worden ist und wenn der Spieler den neuen Stein, der auf das Umwandlungsfeld gestellt worden ist, losgelassen hat. Wenn der Spieler den auf dem Umwandlungsfeld angelangten Bauern losgelassen hat, ist der Zug noch nicht ausgeführt, aber der Spieler ist dann nicht mehr berechtigt, den Bauern auf ein anderes Feld zu ziehen.



Zu Artikel 7, Buchstabe d

Wenn in der vorstehenden Stellung Weiß c7-c8 zieht und den Bauern losläßt, ohne sofort den neuen Stein an seine Stelle zu setzen, ist der Zug zwar noch nicht vollendet, doch ist Weiß nicht mehr berechtigt, den Bauern etwa nach c7 zurückzustellen und nunmehr c7×d8 zu ziehen.

Art. 8. Der berührte Stein

Unter der Bedingung, daß er seinen Gegner vorher davon in Kenntnis gesetzt hat, kann der am Zuge befindliche Spieler einen oder mehrere Steine auf deren Feldern zurechtrücken. Mit Ausnahme dieses Falles muß ein am Zuge befindlicher Spieler, wenn er einen oder mehrere Steine berührt hat, seinen Zug so ausführen, daß er von den berührten Steinen, die überhaupt gezogen oder geschlagen werden können, den zuerst berührten zieht oder schlägt.

Wenn der Spieler Steine verschiedener Farbe berührt, muß er den feindlichen Stein schlagen mit dem eigenen berührten Stein oder, wenn das nicht möglich ist, mit einem anderen Stein. Wenn keiner der berührten oder geschlagenen Steine gezogen oder geschlagen werden können, darf der Spieler einen regelgemäßen Zug ausführen nach eigener Wahl.

Wenn der Gegner es unterlassen hat, auf die Nichtbefolgung dieser Regel hinzuweisen, bevor er seinerseits einen Stein berührt hat, oder wenn keiner der oben angeführten Züge nach den Regeln ausgeführt werden kann, bleibt dieser Verstoß ohne Folgen.

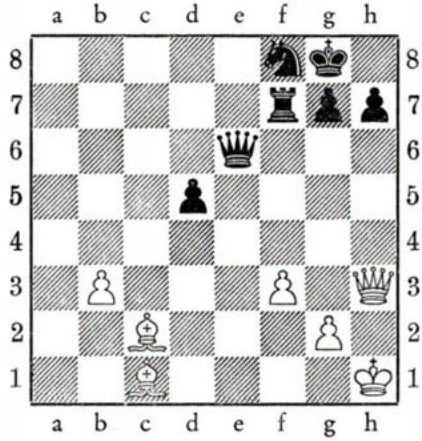
Zu Artikel 8

Der erste Absatz betrifft die Ankündigung „J'adoube" oder „Ich stelle zurecht". Es ist jetzt bestimmt worden, daß man sowohl die eigenen als auch die feindlichen Steine nach vorheriger Ankündigung zurechtrücken kann. Das steht im Gegensatz zu einem früheren und jetzt abgeschafften Gesetz, wonach man nur die eigenen Steine berühren durfte. Neu ist ferner der Wortlaut „der am Zuge befindliche Spieler". Gemeint ist damit vielleicht, daß der nicht am Zuge befindliche Spieler seinen Gegner im Nachdenken stören könnte. Allerdings würde eine solche Handlung des nicht am Zuge befindlichen Spielers für ihn keine nachteiligen Folgen haben. Möglicherweise ist daher der Wortlaut auch so zu verstehen, daß man während des Nachdenkens des Gegners keinen gesetzlichen Vorschriften unterworfen ist, höchstens solchen des guten Benehmens.

Der zweite Absatz enthält eine neue von der bisherigen Regelung abweichende Bestimmung, beschlossen auf dem FIDE-Kongreß in Vancouver 1971. Bei Berühren eines eigenen und

eines feindlichen Steines ist es jetzt wichtig, was zuerst berührt wurde.

Wir geben hierzu folgendes Beispiel:



Der Führer der weißen Steine sieht, daß er durch 1. Lc2×h7+ Sf8×h7 2. Dh3×e6 oder 1. Lc2×h7+Kg8—h8 2. Lh7—f5 die schwarze Dame erobern kann. Versehentlich nimmt er aber den Bauern h7 mit seinem Läufer c1. — Es ist jetzt festgelegt, daß der Bauer h7 in jedem Fall weggenommen werden muß, also mit dem Läufer d3 oder mit der Dame h3.

Nach diesem neuen Wortlaut ist allerdings nicht restlos klargestellt, ob in diesem Beispiel nach seinem Verstoß Weiß die Wahl hat zwischen 1. Lc2×h7+ und 1. Dh3×h7+, oder ob der Gegner darüber entscheiden dürfte. Wir neigen jedoch dazu, daß man dem Weißen darüber freie Hand läßt, also demjenigen, der sich geirrt hat.

Art. 9. Regelwidrige Züge

1. Wenn im Laufe einer Partie festgestellt wird, daß ein Zug regelwidrig ausgeführt worden ist, muß die Stellung so wiederhergestellt werden, wie sie vor der Ausführung des regelwidrigen Zuges bestanden hat. Die Partie wird alsdann unter Anwendung der Regel des Artikels 8 mit dem den regelwidrigen Zug ersetzenden Zug weitergespielt. Wenn die Stellung nicht wiederhergestellt werden kann, ist die Partie ungültig, und es muß eine neue Partie gespielt werden.

2. Wenn im Laufe einer Partie einer oder mehrere Steine verrückt und unrichtig wiederaufgestellt worden sind, muß die Stellung so wiederhergestellt werden, wie sie vor der Regelwidrigkeit bestanden hat; die Partie wird alsdann fortgesetzt. Wenn die Stellung nicht wiederhergestellt werden kann, ist die Partie ungültig und es muß eine neue gespielt werden.

3. Wenn nach einem Partieabbruch die Stellung unrichtig wiederaufgebaut worden ist, muß sie so wiederhergestellt werden, wie sie beim Abbruch bestanden hat; die Partie wird dann weitergespielt.

4. Wenn während der Partie festgestellt wird, daß die Anfangsaufstellung der Steine unrichtig war, ist die Partie ungültig und es muß eine neue gespielt werden.

5. Wenn während der Partie festgestellt wird, daß die Lage des Schachbretts unrichtig ist, muß die erreichte Stellung auf ein richtig liegendes Schachbrett übertragen werden, und die Partie wird weitergespielt.

Zu Artikel 9

Die Spielregelkommission der Fide hat entschieden, daß die Begriffe „im Laufe der Partie" und „während der Partie" sich

auf den Zeitpunkt der Feststellung beziehen, nicht auf den objektiven Verlauf in der Partie. Das hat zur Folge, daß nach Beendigung einer Partie eine Reklamation in bezug auf einen Regelverstoß nicht mehr berücksichtigt werden kann, gleichgültig ob es sich um regelwidrige Züge, verkehrte Brettlage oder falsche Stellung der Steine handelt. Ist eine Partie zur Abschätzung abgebrochen, so ist sie so lange nicht als beendet anzusehen, bis der Turnierleiter eine Entscheidung getroffen hat. Nach Beendigung einer Partie ist deren Ergebnis auch dann gültig, wenn durch ein Versehen der Spieler oder der Turnierleitung die Spieler mit verkehrter Farbe gespielt haben.

Art. 10. Das Schachbieten

1. Der König steht im Schach, wenn sein Feld von einem gegnerischen Stein bedroht wird; man sagt dann, dieser bietet dem König Schach.

2. Dem Schach muß im unmittelbar darauffolgenden Zuge begegnet werden. Wenn dem Schach nicht begegnet werden kann, dann nennt man dies „Matt". (Siehe Art. 11,1.)

3. Ein Stein, der ein dem eigenen König gebotenes Schach unterbricht, kann dabei seinerseits dem gegnerischen König Schach bieten.

Art. 11. Die gewonnene Partie

1. Die Partie ist für denjenigen Spieler gewonnen, der den König des Gegners mattgesetzt hat.

2. Die Partie wird für denjenigen Spieler, dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt, als gewonnen gerechnet.

Art. 12. Die unentschiedene Partie

Die Partie ist unentschieden,

1. wenn der König des am Zuge befindlichen Spielers nicht im Schach steht, dieser Spieler aber keinen Zug ausführen kann. Man sagt dann: Der König ist „patt";

2. durch Übereinkunft der beiden Spieler;

3. auf Verlangen eines der Spieler, wenn die gleiche Stellung dreimal vorkommt, jeweils mit demselben Spieler am Zuge. Die Stellung wird als die gleiche angesehen, wenn Steine gleicher Art und gleicher Farbe auf den gleichen Feldern stehen und wenn die Möglichkeiten, diese Steine zu ziehen, gleichfalls dieselben sind.

Das Recht, ein Unentschieden zu beanspruchen, steht ausschließlich demjenigen Spieler zu:

a) der in der Lage ist, einen Zug zu machen, der zur nochmaligen Wiederholung der Stellung führt, vorausgesetzt, daß er im voraus seine Absicht erklärt, diesen Zug auszuführen;

b) der auf einen Zug zu antworten hat, durch den die nochmals wiederholte Stellung zustandegekommen ist.

Wenn ein Spieler gezogen hat, ohne ein Unentschieden gemäß der vorstehenden Regel unter a) und b) beansprucht zu haben, verliert er das Recht, ein Unentschieden geltend zu machen; er erlangt indessen dieses Recht wieder, wenn die gleiche Stellung erneut mit demselben Spieler am Zuge vorkommt;

4. wenn ein am Zuge befindlicher Spieler nachweist, daß mindestens 50 Züge von beiden Seiten geschehen sind, ohne daß ein Stein geschlagen worden ist oder ein Bauer gezogen hat.

Diese Zahl von 50 Zügen kann für bestimmte Stellungen unter der Voraussetzung erhöht werden, daß die Zahl der zusätzlichen Züge und diese Stellungen vor Partiebeginn festgesetzt worden sind.

Zu Artikel 12

Ziffer 2 besagt, daß sich die Spieler jederzeit auf Remis einigen können. Irgendwelche Einschränkungen wie etwa die frühere Bestimmung, daß mindestens 30 Züge erfolgt sein müssen oder der Turnierleiter um Erlaubnis gebeten, gibt es in der Fide nicht mehr. Der Deutsche Schachbund hat aber diese Bestimmungen beibehalten, um wenigstens zu vermeiden, daß Spieler aus Angst oder Bequemlichkeit ein frühzeitig angebotenes Remis annehmen statt zu kämpfen.

Es sind oft Bestimmungen gegen ein zu häufiges Remisanbieten gefordert worden. Die Fide hält solche Bestimmungen für nicht erforderlich und ist der Auffassung, daß der Artikel 18, 1 c gegen derartige Belästigungen ausreichenden Schutz gewährt. Der Turnierleiter kann danach gegebenenfalls mit Strafen einschreiten.

Die Regelung in Ziffer 3 ist außerordentlich wichtig, sie bildet Gegenstand vieler Streitfälle und Schiedsgerichtsverhandlungen. Jeder Spieler muß wissen, daß er das Remis wegen einer zum dritten Male herbeigeführten gleichen Stellung nur beanspruchen kann v o r Ausführung seines Zuges. Bei Abwesenheit von Zeugen und der Klarheit halber wird er diesen Zug zweckmäßigerweise auch nach seiner Erklärung nicht am Brett ausführen, sondern den Turnierleiter rufen und diesem den Zug mitteilen, den er aus zum dritten Male gleicher Stellung oder mit Herbeiführung derselben tun kann und beabsichtigt zu tun.

Der Inhalt der 50-Züge-Regel ist klar. Dagegen hat die Erweiterung der Zügezahl über 50 hinaus praktisch niemals eine Rolle gespielt. Uns ist kein einziger Fall bekannt, wo diese Erweiterung der Zügezahl vor Turnierbeginn angekündigt und dann auch zur Anwendung gekommen ist. Hier handelt es sich also lediglich um Offenhaltung einer zukünftigen Regelung bei neuen Erkenntnissen in der Endspieltheorie.

Im Rahmen des Artikels 12 ist die Frage aufgetaucht, ob ein Spieler eine Partie durch Zeitüberschreitung verlieren kann, wenn eine Stellung entstanden ist, in der ein Matt nicht mehr möglich ist. Ein krasser Fall wäre also der, daß beide Spieler nur noch einen König haben. Die Regelkommission der Fide hat entschieden, daß der Artikel 12 Ziff. 4 gilt, was mithin bedeutet, daß im angegebenen Fall einer der Spieler ungehindert auf Zeitüberschreitung weiterspielen darf. Solche Fälle können natürlich unter Umständen hart an den Rand des groben Unfugs führen. Es wird Aufgabe des Turnierleiters sein, sich dann der Sache gebührend anzunehmen.

II. Teil. Ergänzungsregeln für Turniere und Wettkämpfe

Art. 13. Das Aufschreiben der Partien

1. *Jeder Spieler ist gehalten, während der Partie seine Züge auf ein vorgeschriebenes Formular klar und leserlich niederzuschreiben* (siehe Nachtrag Nr. 1).

2. *Wenn ein Spieler von außerordentlicher Zeitnot bedrängt wird und sich augenscheinlich vor der Unmöglichkeit sieht, die unter 1 genannte Auflage zu erfüllen, muß er sich dennoch bemühen, die Anzahl der ausgeführten Züge auf seinem Formular*

zu kennzeichnen (markieren). Sobald die Zeitschwierigkeiten nicht mehr bestehen, ist er unbedingt verpflichtet, sein Partieformular durch Niederschreiben der ausgelassenen Züge unverzüglich zu vervollständigen. Auf jeden Fall hat er nicht das Recht, ein Remis gemäß Art. 12., 3 zu beanspruchen, solange die das Remis herbeiführenden Züge nicht entsprechend der Bestimmung von Art. 13, 1 aufgeschrieben worden sind.

Zu Artikel 13

Zur ordnungsmäßigen Abwicklung eines Turniers ist es notwendig, daß jeder der beiden Spieler mitschreibt und nach Beendigung der Partie eine richtige und leserliche Aufzeichnung beim Turnierleiter abliefert.

Wann „außerordentliche Zeitnot" vorliegt, entscheidet im Zweifelsfalle der Schiedsrichter. Wenn es einem Spieler nicht möglich ist, sein Formular zu vervollständigen, ohne das Formular seines Gegners zurate zu ziehen, so muß er dieses dem Turnierleiter mitteilen, der darüber zu entscheiden hat, ob die Vervollständigung der Aufzeichnung vor der Zeitkontrolle getan werden kann, ohne den anderen Spieler zu stören. Dieser kann sich nicht weigern, sein Formular vorzuzeigen, denn das Formular ist Eigentum der Turnierdirektion und die Vervollständigung der Aufzeichnung geschieht ja, während die Uhr seines Gegners läuft.

In allen anderen Fällen kann die Ergänzung der Aufzeichnung nur nach der Zeitkontrolle geschehen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten:

a) einer der Spieler hat sein Formular nicht ganz ausgefüllt — dann geschieht die vollständige Aufzeichnung, während seine Uhr läuft;