

Grundspielregeln

Artikel 1: Wesen und Ziele des Schachspiels

- 1.1 Das Schachspiel wird zwischen zwei gegnerischen Personen gespielt, die ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, „Schachbrett“ genannt, ziehen.
- 1.2 Die Spielerin / der Spieler mit den hellen Figuren (Weiß) führt den ersten Zug aus, dann ziehen die Spielerinnen bzw. Spieler abwechselnd, wobei die Spielerin / der Spieler mit den dunklen Figuren (Schwarz) den nächsten Zug ausführt.
- 1.3 Eine Spielerin / ein Spieler ist „am Zug“, sobald der Zug ihrer / seiner Gegnerin / ihres / seines Gegners ausgeführt worden ist.
- 1.4 Das Ziel einer jeden Spielerin / eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so „anzugreifen“, dass die Gegnerin / der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat.

- 1.4.1 Die Spielerin / der Spieler, die / der dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König „mattgesetzt“ und das Spiel gewonnen. Es ist nicht erlaubt, den eigenen König im Angriff stehen zu lassen, den eigenen König einem Angriff auszusetzen oder den König der Gegnerin / des Gegners zu schlagen.
- 1.4.2 Die Gegnerin / der Gegner, deren / dessen König mattgesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.
- 1.5 Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der Spielenden das Mattsetzen des gegnerischen Königs mehr möglich ist, ist das Spiel „remis“ (unentschieden, siehe Artikel 5.2.2).

Artikel 2: Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett

- 2.1 Das Schachbrett besteht aus einem 8 x 8 Gitter von 64 gleich großen Quadraten, die abwechselnd hell und dunkel sind (die „weißen“ und die „schwarzen“ Felder).
Das Schachbrett wird so zwischen die beiden Spielenden gelegt, dass auf der Seite vor einer Spielerin / einem Spieler das rechte Eckfeld weiß ist.
- 2.2 Zu Beginn der Partie hat eine Spielerin / ein Spieler 16 helle („weiße“), die / der andere 16 dunkle („schwarze“) Figuren.

Diese Figuren sind die folgenden:

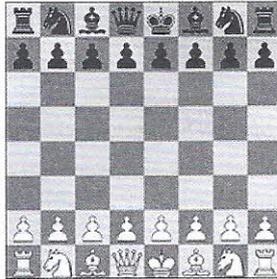
ein weißer König	mit dem gebräuchlichen Symbol	♔	K
eine weiße Dame	mit dem gebräuchlichen Symbol	♚	D
zwei weiße Türme	mit dem gebräuchlichen Symbol	♖	T
zwei weiße Läufer	mit dem gebräuchlichen Symbol	♗	L
zwei weiße Springer	mit dem gebräuchlichen Symbol	♘	S
acht weiße Bauern	mit dem gebräuchlichen Symbol	♙	
ein schwarzer König	mit dem gebräuchlichen Symbol	♚	K
eine schwarze Dame	mit dem gebräuchlichen Symbol	♛	D
zwei schwarze Türme	mit dem gebräuchlichen Symbol	♜	T
zwei schwarze Läufer	mit dem gebräuchlichen Symbol	♝	L
zwei schwarze Springer	mit dem gebräuchlichen Symbol	♞	S
acht schwarze Bauern	mit dem gebräuchlichen Symbol	♟	

Staunton Figuren



B D K L S T

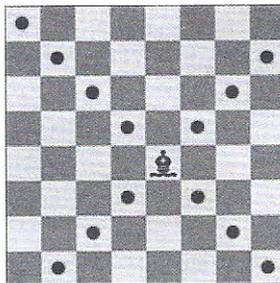
- 2.3 Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist die folgende:



- 2.4 Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen „Linien“; die acht waagerechten Zeilen von Feldern heißen „Reihen“. Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, von einem Rand des Schachbrettes zum benachbarten Rand verlaufend, heißt „Diagonale“.

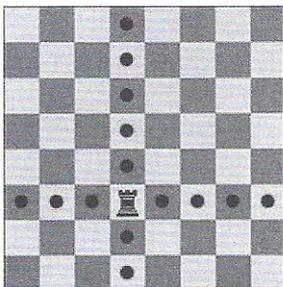
Artikel 3: Die Gangart der Figuren

- 3.1 Es ist nicht gestattet, eine Figur auf ein Feld zu ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist.
- 3.1.1 Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt.
- 3.1.2 Eine Figur greift eine gegnerische Figur an, wenn sie auf jenem Feld gemäß Artikel 3.2 bis 3.8 schlagen könnte.
- 3.1.3 Eine Figur greift ein Feld an, auch wenn sie am Zug gehindert ist, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder ihn einem Angriff aussetzen würde.
- 3.2 Der Läufer darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen ziehen, auf der er steht.

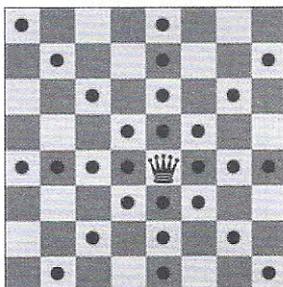


- 3.3 Der Turm darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe ziehen

auf der er steht.

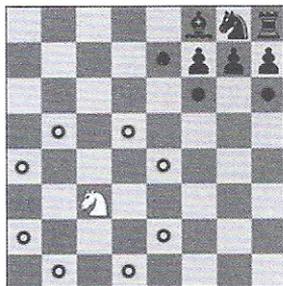


- 3.4 Die Dame darf auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie, der Reihe oder einer der Diagonalen ziehen, auf der sie steht.



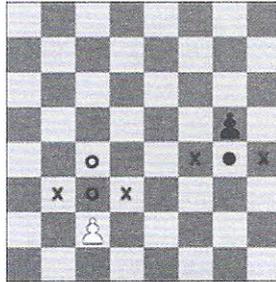
- 3.5 Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm und Läufer nicht über dazwischen stehende Figuren hinweg ziehen.

- 3.6 Der Springer darf auf eines der Felder ziehen, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen mit diesem liegen.

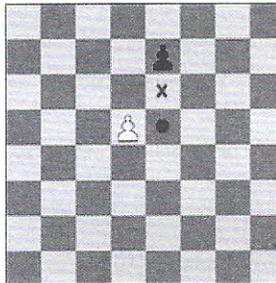


- 3.7 Der Bauer
- 3.7.1 Der Bauer darf vorwärts auf das Feld direkt vor ihm auf derselben Linie ziehen, sofern dieses Feld nicht besetzt ist, oder
- 3.7.2 in seinem ersten Zug entweder wie unter 3.7.1 beschrieben ziehen oder um zwei Felder auf derselben Linie vorrücken, sofern beide Felder nicht besetzt sind, oder

- 3.7.3 auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie ziehen, indem er die Figur schlägt.

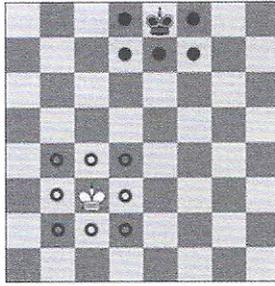


- 3.7.3.1 Ein Bauer, der auf derselben Reihe auf einem unmittelbar angrenzenden Feld wie ein gegnerischer Bauer, der soeben zwei Felder von seiner Anfangsstellung vorgerückt ist, steht, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre.
- 3.7.3.2 Dieses Schlagen ist nur in dem unmittelbar nachfolgenden Zug regelgemäß und wird „Schlagen *en passant*“ genannt.

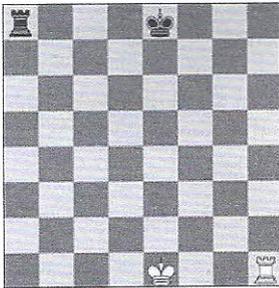


- 3.7.3.3 Wenn eine Spielerin / ein Spieler, die / der am Zug ist, ihren / seinen Bauern auf die von seiner Anfangsstellung entfernteste Reihe zieht, muss sie / er diesen als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe auf dem Ankunftsfield austauschen. Dieses wird Umwandlungsfeld genannt.
- 3.7.3.4 Die Auswahl der Spielerin / des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt.
- 3.7.3.5 Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird „Umwandlung“ genannt. Die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

- 3.8 Es gibt zwei verschiedene Arten den König zu ziehen:
 3.8.1 durch Ziehen auf ein beliebiges angrenzendes Feld,

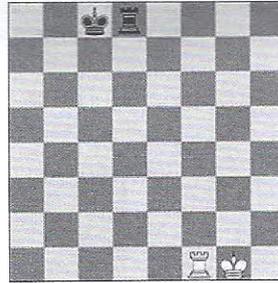


3.8.2 durch Rochieren. Die Rochade ist ein Zug des Königs und eines gleichfarbigen Turmes auf der ersten Reihe der Spielerin / des Spielers, der als ein Königszug gilt und folgendermaßen ausgeführt wird: Der König wird von seiner Anfangsstellung um zwei Felder in Richtung des Turmes, der auf seiner Anfangsstellung stehen muss, hin versetzt; dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.



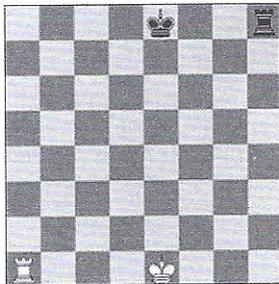
Vor weißer kurzer Rochade

Vor schwarzer langer Rochade



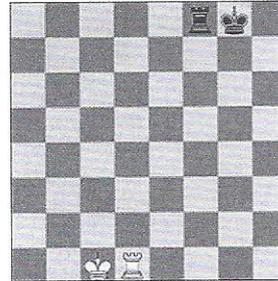
Nach weißer kurzer Rochade

Nach schwarzer langer Rochade



Vor weißer langer Rochade

Vor schwarzer kurzer Rochade



Nach weißer langer Rochade

Nach schwarzer kurzer Rochade

3.8.2.1 Das Recht zu rochieren ist verloren:

- 1) wenn der König bereits gezogen hat, oder
- 2) mit einem Turm, der bereits gezogen hat.

3.8.2.2 Die Rochade ist vorübergehend verhindert,

- 3) wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muss, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird,
- 4) wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert werden soll, irgendeine Figur befindet.

3.9 Der König im Schach:

- 3.9.1 Ein König steht „im Schach“, wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, auch wenn diese selbst nicht auf das vom König besetzte Feld ziehen können, weil sie anderenfalls den eigenen König im Angriff stehen lassen oder diesen einem Angriff aussetzen würden.
- 3.9.2 Keine Figur darf einen Zug machen, der entweder den König derselben Farbe einem Schachgebot aussetzt oder diesen in einem Schachgebot stehen lässt.
- 3.10 Regelgemäße und regelwidrige Züge; regelwidrige Stellungen:
 - 3.10.1 Ein Zug ist regelgemäß, wenn die maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 erfüllt wurden.
 - 3.10.2 Ein Zug ist regelwidrig, wenn er eine der maßgeblichen Bedingungen der Artikel 3.1 bis 3.9 nicht erfüllt.
 - 3.10.3 Eine Stellung ist regelwidrig, wenn sie nicht durch irgendeine Folge regelgemäßer Züge erreicht werden kann.