



Regelecke - Thema 2

Artikel 10.2 Fide-Regeln – Remisreklamation in Endspurtphase

- 10.2 Wenn der Spieler, der am Zuge ist, weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er, bevor sein Fallblättchen gefallen ist, remis beantragen. Er hält die Uhren an und ruft den Schiedsrichter herbei.
- a) Falls der Schiedsrichter darin übereinstimmt, dass der Gegner keine Anstrengungen unternahme, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder dass die Partie mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen sei, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus oder lehnt den Antrag ab.
 - b) Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, dürfen dem Gegner zwei zusätzliche Minuten zugesprochen werden und die Partie wird fortgesetzt, wenn möglich im Beisein des Schiedsrichters. Später während der Partie oder nachdem ein Fallblättchen gefallen ist, bestimmt der Schiedsrichter das Spielergebnis. Er muss die Partie für remis erklären, falls er zu der Überzeugung gekommen ist, dass die Endstellung mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen ist oder der Gegner keine genügenden Anstrengungen unternimmt, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen.
 - c) Falls der Schiedsrichter den Antrag abgelehnt hat, werden dem Gegner zwei zusätzliche Minuten Bedenkzeit zugesprochen.
 - d) Die Entscheidung des Schiedsrichters in Bezug auf 10.2.a), b) und c) ist endgültig.

Dieser Artikel der FIDE-Regeln sorgt zweifelsfrei für die meisten Diskussion. Warum ist das so? Zum einen hat dieser Paragraph direkten Einfluss auf das Partieergebnis und zum anderen stattet er den Schiedsrichter mit Machtbefugnissen aus, die dieser an keiner anderen Stelle des Regelwerks hat. Die Handhabung von Artikel 10.2. in der Praxis führt sowohl bei Spielern als auch bei Schiedsrichtern immer wieder zu fehlerhaften Handlungen.

Entscheidungen sind oft mehr durch Emotionen als durch Sachkenntnis geprägt. Warum gibt es den Paragraphen überhaupt, haben nicht diejenigen Recht, die meinen, dass die Zeit zum Spiel gehört und der Spieler dafür verantwortlich ist, wenn er in Zeitnot ist? Der internationale Schiedsrichter Willi Knebel schreibt hierzu:

Die Philosophie der Regelväter war eine andere. Sie waren der Ansicht, dass der „Faktor Schach“ (das ist „auf'm Brett“) niemals vom „Faktor Zeit“ (das ist „auf der Uhr“) absolut dominiert werden dürfe. Sie bauten daher eine Bestimmung in die Regeln ein, die unter bestimmten Umständen die schlimmsten Auswirkungen des Zeitfaktors einschränkt, das Geschehen auf dem Brett also „beschützt“. Dieser Schutz - der sich in erster Linie gegen das „Niederhacken“ des in Zeitnot befindlichen Spielers richtet - ist allerdings arg begrenzt; er soll lediglich den „größten Unsinn“ verhindern. Christian Krause spricht sogar von einem „Gnadenakt“.

Die folgenden Fragen und Antworten sollen helfen Licht in das Dunkel des Artikel 10.2. zu bringen.

1. Wie wird ein Remis korrekt beantragt?

Wenn ein Spieler weniger als zwei Minuten Bedenkzeit in der Endspurtphase einer Partie hat, darf er ein Remis beantragen. Er sollte dies dann aber auch so früh wie möglich tun, da er unter Umständen beweisen muss, dass er in der Lage ist, die Partie Remis zu halten. Hat er nur noch wenige Sekunden Zeit, ist es dafür in der Regel zu spät. Wichtig, dass der reklamierende Spieler sofort die Uhr (beide Uhren) anhält, zum einen weil der Schiedsrichter möglicherweise nicht sofort verfügbar ist, zum anderen, weil dieser auch eine gewisse Zeit für seine Entscheidung benötigt.

2. Welche Entscheidungsmöglichkeiten hat der Schiedsrichter?

Der Schiedsrichter kann dem Remisantrag zustimmen, er kann ihn ablehnen und er kann seine Entscheidung hinausschieben und die Partie weiterspielen zu lassen.

Ablehnen sollte der Schiedsrichter einen Antrag natürlich bei einer klaren Verluststellung, bei unklaren Stellungen, wo noch sehr viel Material auf dem Brett ist und wenn er der Meinung ist, dass der reklamierende Spieler sich nur zusätzliche Bedenkzeit verschaffen will. Wenn der Schiedsrichter bereits beobachtet hat, dass die letzten Züge nur planlos hin- und her gezogen worden ist und der andere Spieler keinerlei Fortschritt erzielt hat, in Stellungen, wo der reklamierende Spieler klaren Materialvorteil und eine Stellung besitzt, in der Fehler unwahrscheinlich sind (z.B. Dame gegen Turm), sollte der Schiedsrichter dem Antrag zustimmen. Das gilt auch, wenn Stellungen auf dem Brett sind, wo ein Sieg nur durch „Ausblitzen“ erzielt werden kann, z.B. Turm gegen Turm oder Läufer gegen Läufer.

Von diesen Situationen abgesehen und das sind die weitaus meisten Fälle, sollte der Schiedsrichter von der Möglichkeit Gebrauch machen, die Partie weiterspielen zu lassen und seine Entscheidung hinauszuschieben. Er sollte in diesem Fall den Fortgang der Partie beobachten und anhand der dabei gewonnenen Erkenntnisse ein Urteil fällen. Generell gilt, dass der Schiedsrichter im Zweifelsfall immer auf ZÜ entscheiden sollte, denn Artikel 10.2. ist eine Ausnahmenvorschrift und nicht der Regelfall.

3. Wonach hat der Schiedsrichter zu entscheiden?

Bis auf wenige Ausnahmefälle, z.B. festgelegte, nicht bewegliche Bauernketten mit den jeweiligen Königen dahinter, hat der Schiedsrichter grundsätzlich nicht über Stellungen zu entscheiden, sondern was die Spieler aus ihr machen, inwieweit sie diese beherrschen. Für den Schiedsrichter ist der erkennbare Wille des Spielers, im Gewinnsinn Fortschritte zu erzielen, wichtig. Wenn dieser Fortschritt eintritt (z.B. wenn sich Bauern in Bewegung setzen oder der gegnerische König an den Rand gedrängt wird), sollte der Schiedsrichter den Remisantrag ablehnen. Der Schweizer Schiedsrichter Rolf Mäser hat es so formuliert: *„Es geht nicht darum, ob der Antragsteller in der erreichten Stellung theoretisch, bei bestem Spiel, remis halten kann. Es geht darum, ob die Möglichkeiten für Fehler so gering sind, dass ihm zugetraut werden kann, auch in höchster Zeitnot keine Fehler zu machen.“*

4. Was passiert, wenn der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt?

In diesem Fall wird die Partie durch den Blättchenfall beendet. Danach bestimmt der Schiedsrichter das Ergebnis, d.h. er kann immer noch entscheiden, dem Remisantrag stattzugeben. Dies sollte er tun, wenn er der Meinung ist, dass der reklamierende Spieler nachgewiesen hat, dass er die grundlegenden Remisstrategien der Stellung beherrscht oder aber sein Gegner keinerlei Ideen entwickelt hat, die Partie zu gewinnen bzw. keine Fortschritte im Gewinnsinn erzielt hat. In allen anderen Fällen ist auf ZÜ zu erkennen.

5. Was sind normale Mittel?

Zitat Willi Knebel: *„Wir stellen zunächst fest, was „nicht normale Mittel“ sind: Das sind beispielsweise Versuche, den Gegner mit planlosem Hin- und Herziehen über die Zeit zu heben oder ihn durch unsportliches Verhalten zu verunsichern. Alles andere sind „normale Mittel“, insbesondere die Spielzüge gemäß den Regeln, die erkennbar das Ziel haben, die Partie zu gewinnen. Dabei ist es völlig legitim, zu diesem Zweck die Verteidigungskunst des unter Zeitdruck stehenden Gegners zu testen.“*

6. Welche Einspruchsmöglichkeiten gibt es?

Gegen eine Entscheidung des Schiedsrichters bezüglich Artikel 10.2 gibt es **keine** Einspruchsmöglichkeit. Seine Entscheidung ist **endgültig**. Eine Besonderheit in den Schachregeln, aber in vielen anderen Sportarten üblich, die sogenannte Tatsachenentscheidung. Zitat Willi Knebel: *„ Verantwortung ist gefragt: Der Schiedsrichter muss bereit sein, Entscheidungen zu treffen und zu vertreten; die Spieler müssen lernen, mit regelkonformen Entscheidungen zu leben und zu akzeptieren, dass ein Anderer den Ermessensspielraum auf andere Weise genutzt hätte. **Aufheben** sollte man eine getroffene Entscheidung nur, wenn sie durch die Regeln nicht gedeckt ist.“*

7. Wie wird eine unberechtigte Reklamation bestraft?

Falls der Schiedsrichter den Remisantrag ablehnt, **muss** er dem Gegner zwei Minuten zusätzlich gewähren, falls er seine Entscheidung hinausschiebt, darf er diese gewähren. Das sollte er in der Regel auch tun, als Ausgleich für die durch die Reklamation entstandene Unruhe und einen durch die Konzentrationsverlust womöglich eingetretenen Zeitverlust.

8. Darf ein Spieler mehrmals reklamieren?

Grundsätzlich besteht kein Grund mehrmals zu reklamieren. Dieses kann durchaus entsprechend Artikel 12.6 bestraft werden. Anders liegt der Fall, wenn eine grundlegend andere Spielsituation eingetreten ist, z.B. wenn der Spieler, der nicht in Zeitnot ist, Material einstellt.

9. Wie sollte sich ein Spieler verhalten, wenn kein Schiedsrichter verfügbar ist?

Nach Möglichkeit sollte immer ein Schiedsrichter anwesend sein, aber bei größeren Open oder bei Mannschaftskämpfen auf Landesebene, wo der Schiedsrichter selbst mitspielt, kann es schon vorkommen, dass kein Schiedsrichter verfügbar ist. Dieser Fall ist im Anhang der FIDE-Regeln Artikel D1 geregelt.

10. Praxisbeispiel 1

In einem Turmendspiel hat Weiß einen Mehrbauern. Schwarz ist in Zeitnot und reklamiert in der Endspurtphase (mit knapp zwei Minuten Rest-Bedenkzeit auf der Uhr) remis gemäß „10.2“ mit der Begründung, Weiß unternehme keine Anstrengungen, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen. Der Schiedsrichter schiebt seine Entscheidung hinaus, gewährt dem Weißen gemäß „10.2.b“ zwei zusätzliche Bedenkzeit-Minuten und lässt unter seiner Aufsicht weiterspielen. Weiß unternimmt tatsächlich nicht viel, vielleicht fehlt ihm auch die zündende Gewinnidee. Bei seinen

Bemühungen, dreimal die gleiche Stellung zu vermeiden, unterläuft ihm allerdings ein folgenschwerer Fehler: Er stellt seinen Turm ein. Schwarz wittert Morgenluft, spielt nun erkennbar auf Gewinn und - überschreitet die Zeit.

Wie ist hier zu entscheiden?

Durch den Turmverlust ist eine völlig neue Situation auf dem Brett eingetreten. Schwarz hätte nun Remis anbieten können oder erneut reklamieren können. Er tat es nicht und nahm bewusst das Risiko des Weiterspielens in Kauf. Deshalb ist in diesem Fall auf ZÜ zu erkennen.

11. Praxisbeispiel 2

Den folgenden etwas komplizierten Fall schildert Willi Knebel:

„In einer Partie zwischen IM Yuri Boidman (Andernach) und Dr. Matthias Kleifges (Durlach) war ein Turmendspiel entstanden, in dem der Andernacher über einen Mehrbauern verfügte. Dr. Kleifges verteidigte sich geschickt und verhinderte mit genauen Turmmanövern jeglichen Fortschritt. Er reklamierte mit knapp zwei Minuten Restbedenkzeit remis, ich gab Boidman zwei zusätzliche Minuten und liess unter meiner Aufsicht weiter spielen. Dr. Kleifges blieb weiterhin bei seiner Strategie und verzichtete dafür sogar auf einen möglichen Bauerngewinn. Boidman erzielte nicht den geringsten Fortschritt; seine Bauern waren gut 20 Züge lang völlig unbeweglich geblieben. Für mich war klar: Wenn die Platte fällt, werde ich wohl remis geben. Doch dann passiert etwas: Boidman bietet Turmtausch an, Dr. Kleifges verbraucht für seinen nächsten Zug seine Zeit bis auf einen minimalen Rest, weicht dann von seiner Strategie ab und geht auf den Turmtausch ein (anstatt weiterhin Turmschachs zu geben wie zuvor). Dabei gewinnt er sogar einen Bauern. Das entstandene Bauernendspiel ist schachlich remis. Einen Zug nach dem Turmtausch fällt die Platte.

Meine Entscheidung: Verlust durch Zeitüberschreitung!

Begründung: Er konnte mich nicht mehr davon überzeugen, dass er auch im Bauernendspiel keine Fehler macht. Ihm fehlten schlichtweg ca. zehn Sekunden. Außerdem betrachtete ich das Angebot Boidmans, die Türme zu tauschen, als legitimen Versuch, seinen Gegner von seiner Remisstrategie abzubringen und wertete dies als Gewinnversuch (wenngleich das Resultat aus rein schachlicher Hinsicht nicht befriedigend war).“

Dies ist sicher ein gutes Beispiel für den Ermessensspielraum, den der Schiedsrichter hat. Ein anderer Schiedsrichter wäre in diesem Fall möglicherweise zu einem anderen Ergebnis gekommen.

Quellenverzeichnis

FIDE-Schachregeln vom 1. Juli 2005
Erläuterungen von Rolf Mäser (Schweiz) zu den FIDE-Regeln von 1997
Regelecke von Willi Knebel auf der Homepage der SF Katernberg
An Arbiter's Notebook von Geurt Gijssen



Thomas Schwetlick
Landesspielleiter