

## FIDE - TURNIERREGELN

Genehmigt von der Generalversammlung 1986. Geändert von den Generalversammlungen 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006 und 2010.

Der Bewerb muss unter Anwendung der FIDE Schachregeln gespielt werden. Die FIDE Turnierregeln müssen in Verbindung mit den Schachregeln angewandt werden und dürfen diesen in keiner Weise widersprechen. Sie sind gültig für alle offiziellen FIDE Bewerbe. Es wird empfohlen, sie auch bei allen FIDE gewerteten Turnieren anzuwenden, falls erforderlich entsprechend angepasst.

Von Organisatoren, Teilnehmern und Schiedsrichtern, welche bei einem Turnier tätig sind, wird erwartet, dass sie schon vor dem Start des Turniers mit diesen Regeln vertraut sind.

In diesen Regeln werden Personenbezeichnungen und ihre Fürwörter so verwendet, dass sie unterschiedslos das männliche und das weibliche Geschlecht einschließen.

### **1. Grundsätzliche Bemerkungen**

Wenn bei einem Bewerb ein Problem auftritt, welches durch deren Turnierbestimmungen nicht geregelt ist, dann wird empfohlen, diese FIDE Turnierregeln anzuwenden.

### **2. Der Organisator (CO)**

Die Föderation oder das für die Organisation eines Bewerbes zuständige Gremium kann einen Turnier-Organisator mit der technischen Organisation betrauen. Dieser muss gemeinsam mit der Föderation, falls erforderlich auch mit der FIDE, ein Organisations-Komitee ernennen, welches für alle finanziellen, technischen und organisatorischen Angelegenheiten verantwortlich ist.

### **3. Einladung, Registrierung und Aufgaben**

- a) Die Einladung zu einem FIDE Bewerb muss so rasch wie möglich ausgesandt werden.
- b) Der CO muss an alle für diesen Bewerb qualifizierten Teilnehmer über deren nationale Föderationen Einladungen aussenden. Die Einladung muss im Falle einer Weltmeisterschaft zuerst durch den FIDE Präsidenten, im Falle einer Kontinental-Meisterschaft durch den Kontinental-Präsidenten, genehmigt werden.
- c) Die Einladung sollte so vollständig wie möglich sein, frühest möglich erstellt werden, die voraussichtlichen Konditionen sollten deutlich angeben sein und sie sollte alle Informationen enthalten, welche für die Spieler erforderlich sind.

Folgendes sollte im Einladungsschreiben enthalten sein, und auch auf der FIDE Webseite veröffentlicht werden:

- 1) Zeitpunkt und Ort des Turnieres.
- 2) Das Hotel, in welchem die Spieler wohnen werden (einschließlich E-mail-, Fax- und Telefon-Nummern).
- 3) Der Turnierplan: Datum, Zeit und Ort von Ankunft, Eröffnungsfeier, Auslosung, Wettkämpfe, Abschlußfeier, Abreise.
- 4) Die Bedenkzeit und die Art der Uhren, welche im Turnier verwendet werden.
- 5) Das für den Bewerb verwendete Auslosungssystem und die Feinwertungen.
- 6)
  - a) Bei offiziellen FIDE-Turnieren beträgt die Wartezeit 0 Minuten.
  - b) Bei anderen Turnieren ist anzugeben ob Art. 6.6.a oder 6.6.b gültig ist.

- 7) Die gültigen Bestimmungen für eine Remisvereinbarung, falls es irgendwelche Beschränkungen gibt.
  - 8) Die finanziellen Vereinbarungen: Reisespesen; Unterbringung, Zeitraum für den die Verpflegung übernommen wird, oder die Kosten dieses Aufenthaltes, einschließlich jener für Begleitpersonen der Spieler; Vorbereitungen für Essen; Startgeld, Taschengeld, Nenngeld, genaue Angaben über Preisgelder, einschließlich Sonderpreise, Punktegeld, die Währung, in welcher das Geld ausbezahlt wird; Steuervorschriften; Visas und wie man diese erhalten kann.
  - 9) Die Möglichkeiten, den Turnierort zu erreichen, und die Vorbereitungen für den Transport der Spieler.
  - 10) Die ungefähre Anzahl der Teilnehmer, die Namen der eingeladenen Spieler und der Name des Haupt-Schiedsrichters (CA).
  - 11) Die Webseite des Turniers, Kontaktadresse des Organisators, einschließlich Name des CO.
  - 12) Die Rechte der Spieler gegenüber Medien, der Öffentlichkeit, den Sponsoren, den Vertretern einer Regierung und andere Verpflichtungen.
  - 13) Das Datum, bis wann der Spieler eine verbindliche Antwort auf die Einladung abgeben muss, sowie wem und bis wann er seine Ankunftszeit mitteilen muss.
  - 14) Sicherheitsvorbereitungen.
  - 15) Besondere medizinische Erfordernisse, wie etwa im voraus empfohlene oder benötigte Impfungen.
  - 16) Vorbereitungen für Ausflüge, zusätzliche Veranstaltungen, Internetzugang, usw.
4. Sobald eine Einladung an einen Spieler gesandt wurde, darf diese nicht zurückgezogen werden, sofern der Spieler die Einladung innerhalb der Frist für die Antwort annimmt. Wenn ein Bewerb abgesagt oder verschoben wird, muss der Organisator eine Entschädigung zur Verfügung stellen.
  5. Der CO muss die medizinische Behandlung und Medikamente für alle Teilnehmer, offizielle Sekundanten, Schiedsrichter und Funktionäre eines FIDE-Turnieres sicherstellen und muss sie gegen Unfälle und eine erforderliche medizinische Versorgung versichern, einschließlich der Medikamente, chirurgische Eingriffe, usw., nicht aber in Fällen von chronischen Krankheiten. Ein offizieller Arzt muss für die Dauer der Veranstaltung bestimmt werden.
  6. Neben obigen Bestimmungen können auch zusätzliche Aufgaben des CO festgelegt werden. Er und der CA müssen eng zusammenarbeiten um den reibungslosen Ablauf des Bewerbes zu sichern.
  7. **Der Haupt-Schiedsrichter (CA)**
    - a) Der CA eines weltweiten Turniers muss vom Präsidenten der FIDE und der eines Kontinentalturnieres vom zuständigen Kontinental-Präsidenten ernannt werden, jeweils nach Absprache mit dem CO. Er muss den Titel "Internationaler Schiedsrichter" mit der Klassifikation „A“ oder „B“ haben und ausreichende Erfahrung bei FIDE-Turnieren, gute Kenntnisse offizieller FIDE-Sprachen und aller wichtigen FIDE-Bestimmungen besitzen. FIDE und/oder das Organisationskomitee können die Schiedsrichter und sonstiges Hilfspersonal ernennen.
    - b) Die Aufgaben des CA sind in den FIDE-Schachregeln, den entsprechenden Turnierregeln und in anderen FIDE Bestimmungen festgelegt. Dazu gehört während des Turniers die

Ergebnisse jeder Runde festzuhalten, den vorschriftsmäßigen Verlauf des Turnieres zu überwachen, Ordnung im Spielsaal und das Wohlbefinden der Spieler während der Partien zu sichern und die Arbeit des Hilfspersonals im Turnier zu überwachen. Vor dem Start der Bewerbes kann er in Abstimmung mit dem CO zusätzliche Bestimmungen festlegen, er muss alle Spielbedingungen überprüfen, dazu gehören die Turnierräumlichkeiten, der Turniersaal, die Beleuchtung, die Heizung, die Klimaanlage, die Lüftung, Lärmbelastigungen, usw. Er muss durch den CO die erforderlichen Materialien bereitstellen lassen und darauf achten, daß eine ausreichende Anzahl von Stellvertretern und Hilfskräften bereit sind. Er muss sicherstellen, daß die Arbeitsbedingungen für die Schiedsrichter ausreichend sind. Es bleibt seine endgültige Entscheidung, ob die Spielbedingungen den Erfordernissen dieser FIDE-Bestimmungen entsprechen.

- c) Nach Beendigung des Turniers muss der CA einen schriftlichen Bericht erstellen und an FIDE senden.

## **8. Die Auslosung**

- a) Die Auslosung der ersten Runde eines Rundenturniers muss vom CO organisiert werden. Sie soll nach Möglichkeit allen Spielern, Zusehern und der Presse zugänglich sein. Die Verantwortung für die Paarungen selbst, einschließlich der Auslosung, liegt beim CA.
- b) Diese Auslosung muss mindestens 12 Stunden (eine Nacht) vor dem Beginn der ersten Runde stattfinden. Alle Teilnehmer sollten an der Auslosungsveranstaltung teilnehmen. Ein Spieler, welcher nicht rechtzeitig vor der Auslosung eingetroffen ist, kann nach Ermessen des CA in das Turnier aufgenommen werden. Die Paarungen der ersten Runde müssen danach so rasch wie möglich veröffentlicht werden.
- c) Wenn ein Spieler nach der Auslosung, aber vor dem Start der ersten Runde, zurücktritt oder vom Bewerb ausgeschlossen wird, oder wenn es zusätzliche Anmeldungen gibt, dann müssen die veröffentlichten Paarungen unverändert bleiben. Zusätzliche Paarungen oder Veränderungen können nach Ermessen des CA und nach Rücksprache mit allen direkt betroffenen Spielern vorgenommen werden, die Änderungen der bereits veröffentlichten Paarungen müssen so gering wie möglich sein.
- d) Für die Paarungen eines Rundesturniers müssen die Berger-Tabellen (Anhang 1) verwendet werden, welche falls erforderlich für doppelrundige Turniere angepasst werden können.
- e) Wenn die Auslosung in irgendeiner Weise beeinflusst wird, z.B. wenn Spieler der gleichen Föderation nach Möglichkeit in den letzten drei Runden nicht aufeinander treffen sollen, dann muss dies so rasch wie möglich, spätestens am Start der ersten Runde, den Spielern mitgeteilt werden.
- f) Bei Rundenturnieren kann diese Beeinflußung der Auslosung durch die Verwendung der "Varma-Tabellen" (Anhang 3) vorgenommen werden, welche bei Turnieren von 10 bis 24 Teilnehmern angepasst werden können.
- g) Bei der Auslosung eines Schweizer Turniers muss das im voraus bekanntgegebene Auslosungssystem verwendet werden.

## **9. Die Vorbereitung des Spielsaales**

- a) Die Lichtverhältnisse sollten dem Standard für Prüfungen entsprechen. Ungefähr 800 Lumen sind ausreichend.  
Das Licht sollte keine Schatten erzeugen und auch keine Lichtstrahlen, welche von den Schachfiguren reflektiert werden.

Vorsicht vor direkter Sonneneinstrahlung, insbesondere wenn sich diese während der Runde verändert.

- b) Wenn es möglich ist sollte der Spielsaal einen Teppichboden haben. Falls dies nicht möglich ist kann es erforderlich sein, die Spieler zu ersuchen, keine hart-besohlenen Schuhe zu tragen.
- c) Die Toiletten sollten sorgfältig überprüft werden.
- d) In einem hochrangigen Turnier sollte pro Spieler eine Fläche von 4.5 m<sup>2</sup> vorhanden sein. Bei anderen Turnieren werden 2 m<sup>2</sup> ausreichend sein.  
Die Spieltische sollten nicht zu nahe an Türen aufgestellt werden.  
Zwischen den Reihen der Spieltische sollte ein Mindestabstand von 2.5 m vorhanden sein. Es ist besser keine langen durchgehenden Reihen zu verwenden. Soweit es möglich ist sollten die Spieler auf Einzeltischen spielen.
- e) Die Länge der Spieltische sollte mindestens die doppelte Länge der Schachbretter sein, die Breite 15 – 20 cm mehr als die der Schachbretter. Empfohlen wird eine Größe der Tische von 100/120 x 80/83 cm. Die Höhe der Tische soll 74 cm betragen und die Sessel sollten für die Spieler angenehm sein. Bei Kinder-Turnieren muss die Ausstattung des Spielsaales besonders beachtet werden. Jedes Geräusch beim Bewegen der Sessel ist zu vermeiden.
- f) Die Spielbedingungen müssen für beide Spieler einer Partie gleich sein. Wenn es möglich ist, dann sollten die Spielbedingungen für alle Spieler eines Turniers gleich sein.

## 10. Das Schachmaterial

- a) Bei Welt- oder Kontinentalmeisterschaften sollten möglichst Holzbretter verwendet werden. Bei anderen FIDE gewerteten Turnieren sind Schachbretter aus Holz, Plastik oder Karton empfohlen. In jedem Fall sollten die Bretter hart sein. Die Schachbretter können auch aus Stein oder Marmor mit passenden hellen und dunklen Feldern sein, vorausgesetzt der Haupt-Schiedsrichter akzeptiert sie. Natürliches Holz mit ausreichendem Kontrast, wie etwa Birke, Ahorn oder Esche, zusammen mit Walnuss, Teak oder Buche, kann für Schachbretter verwendet werden. Sie müssen aber matt oder neutral verarbeitet sein, keinesfalls glänzend. Die Kombination von Farben wie braun, grün oder hellbraun mit weiß, creme, elfenbein oder hautfarben kann außer den natürlichen Farben für die Felder des Schachbrettes verwendet werden.  
Entsprechend dem Artikel 2.2 der FIDE Standards für Schachmaterial soll die Größe eines Schachfeldes dem doppelten Durchmesser der Grundfläche eines Bauern entsprechen. Es wird empfohlen, dass eine Seite eines Schachfeldes 5.5 cm lang ist.  
Ein passender Tisch mit angemessener Höhe kann mit einem eingearbeitetem Schachbrett ausgestattet sein. Wenn der Tisch und das Brett getrennt sind, dann muss verhindert werden, dass das Schachbrett während der Partie bewegt werden kann.
- b) Wenn mechanische Uhren verwendet werden, dann müssen diese eine Klappe haben, welche genau anzeigt, dass der große Zeiger der Uhr die volle Stunde überschritten hat. Die gefallene Klappe sollte deutlich sichtbar sein und damit dem Schiedsrichter und den Spielern helfen, die Zeit zu kontrollieren. Die Uhr sollte kein Licht reflektieren und dadurch das Ablesen erschweren. Sie sollte so wenig wie möglich Geräusch erzeugen, damit die Spieler während der Partie nicht gestört werden.
- c) Wenn elektronische Uhren verwendet werden, dann müssen diese den entsprechenden FIDE Bestimmungen völlig entsprechen:
  - 1) Die Anzeige sollte zu jedem Zeitpunkt anzeigen, wieviel Zeit ein Spieler hat um seinen nächsten Zug zu beenden.

- 2) Die Anzeige muss aus einer Entfernung von mindestens 3 Metern erkennbar sein.
  - 3) Aus einer Entfernung von mindestens 10 Metern muss ein Spieler eindeutig erkennen können, welche der Uhren in Gang ist.
  - 4) Wenn eine Zeitkontrolle nötig ist, dann muss ein Zeichen in der Anzeige eindeutig darauf hinweisen, welcher Spieler seine Zeit zuerst verbraucht hatte.
  - 5) Bei batteriebetriebenen Uhren ist eine Batteriewarnung erforderlich.
  - 6) Im Falle einer Warnung, dass die Batterie schwach ist, muss die Uhr zumindest noch weitere zehn Stunden voll funktionsfähig sein.
  - 7) Besonders wichtig ist die korrekte Anzeige, dass eine Zeitkontrolle überschritten wurde.
  - 8) Bei der Verwendung von Fischer- oder Bronstein-System darf die Uhr keine weitere Zeitgutschrift geben, nachdem ein Spieler die letzte Zeitkontrolle überschritten hat.
  - 9) Bei Zeitstrafen muss es dem Schiedsrichter möglich sein, die Korrektur der Zeiten und des Zugzählers innerhalb von 60 Sekunden vorzunehmen.
  - 10) Es darf nicht möglich sein, die auf einer Anzeige aufscheinenden Daten durch eine einfache Manipulation zu verändern.
  - 11) Auf den Uhren muss eine kurze Gebrauchsanweisung vorhanden sein. Elektronische Uhren für einen FIDE Bewerb müssen von der FIDE Technischen Kommission anerkannt sein.
- d) Während eines Turniers sollten einheitliche Uhren verwendet werden.

## **11. Der Wettkampf**

- a) Alle Partien müssen im Turniersaal zu der vom Veranstalter im voraus festgesetzten Zeit gespielt werden, es sei denn, der CA entscheidet anders.
- b) Ein gesonderter Bereich außerhalb der Turnierräumlichkeiten muß zur Verfügung gestellt werden, in welchem das Rauchen erlaubt ist. Dieser Bereich soll vom Turniersaal leicht erreichbar sein. Falls örtliche Vorschriften das Rauchen innerhalb der Räumlichkeiten gänzlich verbieten, sollte den Spielern und Funktionären ein einfacher Ausgang ins Freie ermöglicht werden.
- c) Wenn mechanische Uhren verwendet werden müssen diese so eingestellt werden, dass jede von ihnen bei der ersten Zeitkontrolle sechs Uhr zeigt.
- d) Bei FIDE Bewerbungen mit mehr als 30 Teilnehmern muss im Spielsaal eine digitale Anzeige vorhanden sein, welche die verbleibende Zeit bis zum Spielbeginn anzeigt. Bei Bewerbungen mit weniger als 30 Teilnehmern muss fünf Minuten vor dem Start eine Ankündigung über Mikrofon gemacht werden, dann nochmals eine Minute vor dem Start der Runde.
- e) Nach Beendigung der Partie müssen der Schiedsrichter oder die Spieler die Könige in der Mitte des Schachbrettes so aufstellen, dass das Ergebnis der Partie angezeigt wird. Danach sind die übrigen Figuren in die Grundaufstellung zu bringen.
- f) Wenn es eindeutig ist, dass Partieergebnisse im voraus vereinbart wurden, dann muss der CA Strafen verhängen.
- g) Ein Wörterbuch mit den wichtigsten Begriffen in verschiedenen Sprachen sollte für die Schiedsrichter zur Verfügung stehen.

## **12. Wenn nicht alle Partien gespielt wurden**

- a) Wenn ein Spieler eine Partie aus Gründen, welche nicht akzeptabel sind, kampflos verliert, dann wird er vom Turnier ausgeschlossen, es sei denn, der CA entscheidet anders.

- b) Wenn ein Spieler aus einem Rundenturnier ausscheidet oder ausgeschlossen wird, hat das folgende Auswirkungen:
  - 1) Wenn ein Spieler weniger als 50 % seiner Partien beendet hat, bleiben seine Ergebnisse in der Turniertabelle (zur Wertung und zur Erinnerung), aber die von ihm oder gegen ihn erzielten Punkte werden in der Endreihung nicht berücksichtigt. Die nicht gespielten Partien des Spielers werden durch " - " in der Turniertabelle angezeigt und die jene seiner Gegner durch " + ". Wenn keiner der Spieler anwesend ist wird das durch zwei " - " angezeigt.
  - 2) Wenn ein Spieler mindestens 50 % seiner Partien beendet hat, muss sein Ergebnis in der Turniertabelle verbleiben und wird in der Endreihung berücksichtigt. Die nicht gespielten Partien des Spielers werden wie oben beschrieben angezeigt.
- c) Wenn ein Spieler aus einem Schweizer System Turnier ausscheidet verbleiben die von ihm oder von seinen Gegnern erzielten Punkte zur Reihung in der Turniertabelle. Für die Auswertung werden nur tatsächlich gespielte Partien berücksichtigt.
- d) Die Artikel 12.b und 12.c sind auch bei Mannschaftsbewerben gültig. Sowohl ungespielte Wettkämpfe als auch ungespielte Partien müssen deutlich als solche gekennzeichnet sein.

### **13. Strafen, Berufungen**

- a) Wenn es einen Streitfall gibt sollten entsprechend der Zuständigkeit der CA oder der CO alles unternehmen um die Angelegenheit einvernehmlich zu lösen. Falls dies nicht gelingt und der Streitfall Strafen erforderlich macht, jedoch Strafen durch die Schachregeln oder Bestimmungen nicht genau festgelegt sind, dann haben CA oder CO unbeschränkte Vollmacht Strafen zu verhängen. Sie sollten dadurch die Disziplin aufrecht erhalten oder andere Lösungen anzubieten, welche die beleidigte Partei zufriedenstellen.
- b) In jedem Bewerb muss ein Schiedsgericht vorhanden sein. Der CO muss sicherstellen, dass das Schiedsgericht vor Beginn der ersten Runde bestimmt oder gewählt wird, üblicherweise bei der Auslosung. Es wird empfohlen, dass es aus einem Vorsitzenden, mindestens zwei Mitgliedern und zwei Reserve-Mitgliedern besteht. Wenn es möglich ist sollten der Vorsitzende, die beiden Mitglieder und die beiden Reserve-Mitglieder aus verschiedenen Föderationen kommen. Kein Mitglied des Schiedsgerichtes, welches in den Streitfall verwickelt ist, darf in diesem Fall entscheiden. Ein Schiedsgericht sollte eine ungerade Anzahl von Mitgliedern haben. Mitglieder eines Schiedsgerichtes sollten nicht jünger als 21 Jahre sein.
- c) Ein Spieler kann gegen jede Entscheidung des CA oder CO oder eines deren Assistenten berufen, vorausgesetzt die Berufung wird zusammen mit einer Gebühr schriftlich vor dem Ende der Protestfrist vorgelegt. Sowohl die Gebühr als auch die Frist müssen im voraus festgesetzt sein. Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind endgültig. Die Gebühr wird zurückgegeben falls die Berufung erfolgreich war. Sie kann auch dann zurückgegeben werden, wenn die Berufung zwar nicht erfolgreich, aber aus der Sicht des Schiedsgerichtes verständlich war.

### **14. Fernsehrechte, Filmen und Fotografieren**

- a) Fernsehkameras sind in den Turnierräumlichkeiten und angrenzenden Bereichen mit Zustimmung des CO und CA nur dann gestattet, wenn sie geräuschlos arbeiten und unaufdringlich sind. Der CA muss gewährleisten, dass die Spieler durch die Anwesenheit

von Fernsehen, Videokameras oder anderen Geräten in keiner Weise gestört oder abgelenkt werden.

- b) Nur berechnigte Reporter dürfen in den Turnierräumlichkeiten fotografieren. Die Genehmigung dafür im Turniersaal wird auf die ersten zehn Minuten nach dem Beginn der ersten Runde und auf die ersten fünf Minuten nach dem Beginn jeder folgenden Runde eingeschränkt, ausgenommen der CA trifft eine andere Entscheidung.

### **15. Das Verhalten der Spieler**

- a) Sobald ein Spieler eine Einladung ausdrücklich angenommen hat, muss er auch teilnehmen, ausgenommen im Falle höherer Gewalt, wie Krankheit oder Unabkömmlichkeit. Die Annahme einer anderen Einladung ist kein ausreichender Grund für eine Absage.
- b) Alle Teilnehmer sollten in angemessener Kleidung auftreten.
- c) Ein Spieler, der eine Partie nicht fortsetzen möchte und weggeht ohne aufzugeben oder den Schiedsrichter zu verständigen, ist unhöflich. Er kann nach Ermessen des CA wegen Unsportlichkeit bestraft werden.
- d) Ein Spieler darf nur sprechen soweit es die Schachregeln oder die Turnierregeln erlauben.
- e) Alle Beschwerden betreffend das Verhalten von Spielern oder Mannschaftsführern sind dem Schiedsrichter vorzubringen. Einem Spieler ist es nicht erlaubt, sich direkt bei seinem Gegner zu beschweren.

### **16. Die Rolle des Mannschaftsführers in Mannschaftsbewerben**

- a) Die Rolle des Mannschaftsführers während eines Wettkampfes ist grundsätzlich eine administrative. Entsprechend den Bestimmungen des betreffenden Turnieres ist der Mannschaftsführer verpflichtet, zu einer bestimmten Zeit eine schriftliche Liste mit den Namen der Spieler seiner Mannschaft abzuliefern, welche an jeder einzelnen Runde teilnehmen, seine Spieler über deren Gegner zu informieren, am Ende des Wettkampfes den Bericht mit den Ergebnissen zu unterschreiben, usw.
- b) Wenn ein Mannschaftsführer mit einem seiner Spieler sprechen will, dann sollte er es nur über den Schiedsrichter oder in dessen Anwesenheit machen und eine Sprache verwenden, welche der Schiedsrichter auch versteht.
- c) Ein Mannschaftsführer ist berechnigt, den Spielern seiner Mannschaft zu raten ein Remisangebot zu machen oder anzunehmen oder eine Partie aufzugeben, sofern die Bestimmungen des Bewerbes nichts anderes festlegen. Er muss sich darauf beschränken, nur einen kurzen Hinweis abzugeben, welcher ausschließlich auf den Wettkampf betreffenden Umständen beruht.  
Er darf zu einem Spieler sagen "Biete remis an", "Nimm remis an" oder "Gib die Partie auf". Wenn er zum Beispiel von einem Spieler gefragt wird, ob dieser ein Remisangebot annehmen sollte, sollte der Mannschaftsführer "ja" oder "nein" antworten, oder die Entscheidung dem Spieler selbst überlassen.  
Der Mannschaftsführer darf einem Spieler keine Information betreffend die Stellung auf dem Schachbrett und/oder den Zeiten auf den Uhren geben und auch keine andere Person befragen und/oder einen Computer verwenden, um die Stellung einer Partie zu beurteilen. Ein Mannschaftsführer muss jede Einmischung in eine laufende Partie vermeiden.
- d) Für Spieler gelten dieselben Verbote. Wenn auch bei einem Mannschaftswettkampf ein gewisser Teamgeist vorhanden ist, der über die eigene Partie eines Spielers hinausgeht, ist eine Schachpartie grundsätzlich ein Wettkampf zwischen zwei Spielern. Daher muss

der Spieler selbst die endgültige Entscheidung über den Verlauf seiner eigenen Partie haben. Wenn auch der Rat eines Mannschaftsführers für den Spieler schwerwiegend sein sollte, ist der Spieler nicht unbedingt gezwungen, diesen Rat anzunehmen. Ebenso kann der Mannschaftsführer nicht ohne Wissen und Zustimmung des Spielers im Namen des Spielers und seiner Partie tätig werden.

- e) Ein Mannschaftsführer sollte seine Mannschaft immer dazu anhalten, sowohl den Wortlaut als auch den Sinn des Artikel 12 der FIDE Schachregeln betreffend das Verhalten der Spieler zu befolgen. Mannschaftswettkämpfe sollten im Geiste höchster Sportlichkeit durchgeführt werden.

# 07\_2010



## Anhang 1: Berger Tabellen

Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern wird die höchste Nummer spielfrei.

### 3 oder 4 Spieler:

**Rd 1:** 1-4, 2-3. **Rd 2:** 4-3, 1-2. **Rd 3:** 2-4, 3-1.

### 5 oder 6 Spieler:

**Rd 1:** 1-6, 2-5, 3-4. **Rd 2:** 6-4, 5-3, 1-2. **Rd 3:** 2-6, 2-6, 3-1, 4-5. **Rd 4:** 6-5, 1-4, 2-3. **Rd 5:** 3-6, 4-2, 5-1.

### 7 oder 8 Spieler:

**Rd 1:** 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Rd 2:** 8-5, 6-4, 7-3, 1-2. **Rd 3:** 2-8, 3-1, 4-7, 5-6. **Rd 4:** 8-6, 7-5, 1-4, 2-3. **Rd 5:** 3-8, 4-2, 5-1, 6-7. **Rd 6:** 8-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Rd 7:** 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

### 9 oder 10 Spieler:

**Rd 1:** 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **Rd 2:** 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2. **Rd 3:** 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7. **Rd 4:** 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3. **Rd 5:** 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8. **Rd 6:** 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Rd 7:** 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9. **Rd 8:** 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Rd 9:** 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

### 11 oder 12 Spieler:

**Rd 1:** 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7. **Rd 2:** 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2. **Rd 3:** 2-12, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2. **Rd 4:** 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3. **Rd 5:** 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9. **Rd 6:** 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Rd 7:** 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10. **Rd 8:** 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Rd 9:** 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11. **Rd 10:** 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **Rd 11:** 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

### 13 oder 14 Spieler:

**Rd 1:** 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8. **Rd 2:** 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2. **Rd 3:** 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9. **Rd 4:** 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3. **Rd 5:** 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10. **Rd 6:** 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Rd 7:** 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11. **Rd 8:** 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Rd 9:** 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12. **Rd 10:** 14-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **Rd 11:** 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13. **Rd 12:** 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7. **Rd 13:** 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

### 15 oder 16 Spieler:

**Rd 1:** 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9. **Rd 2:** 16-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2. **Rd 3:** 2-16, 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10. **Rd 4:** 16-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3. **Rd 5:** 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11. **Rd 6:** 16-11, 12-10, 13-8, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4. **Rd 7:** 4-16, 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12. **Rd 8:** 16-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **Rd 9:** 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13. **Rd 10:** 16-13, 15-11, 14-12, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **Rd 11:** 6-16, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14. **Rd 12:** 16-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7. **Rd 13:** 7-16, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15. **Rd 14:** 16-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8. **Rd 15:** 8-16, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1.

Bei einem Doppel-Rundenturnier wird empfohlen, die beiden letzten Runden des ersten Durchganges zu vertauschen. Dadurch wird vermieden, dass ein Spieler dreimal hintereinander mit der gleichen Farbe spielt.

## Anhang 2: Varma Tabellen

Anweisungen für "beeinflusste" Auslosung der Startnummern:

1. Der Schiedsrichter muss im voraus unmarkierte Umschläge vorbereiten, welche jede eine der untenstehenden Nummern enthalten. Die Umschläge, welche eine Gruppe von Nummern enthalten, werden danach in unmarkierte größere Umschläge gegeben.
2. Die Reihenfolge, in welcher die Spieler ihre Nummern ziehen wird im voraus festgelegt. Die Spieler der Föderation mit der größten Anzahl von Vertretern muss zuerst ziehen. Falls zwei oder mehr Föderationen die gleiche Anzahl von Vertretern aufweisen, wird die Reihenfolge durch die alphabetische Reihung der FIDE Landescodes bestimmt. Unter den Spielern der gleichen Föderation wird die Reihenfolge durch die alphabetische Reihung ihrer Namen bestimmt.
3. Zum Beispiel: der erste Spieler der ersten Mannschaft mit der größten Anzahl von Spielern muss einen der großen Umschläge auswählen, welcher eine ausreichende Anzahl Nummern für seine Mannschaft enthält, und danach eine der Nummern aus diesem Umschlag ziehen. Die anderen Spieler der gleichen Mannschaft müssen ebenfalls ihre Nummern aus dem gleichen Umschlag ziehen. Die verbleibenden Nummern stehen für andere Spieler zur Verfügung.
4. Danach ziehen die Spieler der nächsten Mannschaft und der Vorgang wird fortgesetzt bis alle Spieler ihre Startnummern gezogen haben.
5. Die folgenden "Varma-Tabellen" können bei 10 bis 24 Spielern verwendet werden:
  - 9/10 Spieler A: (3, 4, 8); B: (5, 7, 9); C: (1, 6); D: (2,10)
  - 11/12 Spieler A: (4, 5, 9, 10); B: (1, 2, 7); C: (6, 8, 12); D: (3, 11)
  - 13/14 Spieler A: (4, 5, 6, 11, 12); B: (1, 2, 8, 9); C: (7, 10, 13); D: (3, 14)
  - 15/16 Spieler A: (5, 6, 7, 12, 13, 14); B: (1, 2, 3, 9, 10); C: (8, 11, 15); D: (4, 16)
  - 17/18 Spieler A: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); B: (1, 2, 3, 10, 11, 12); C: (9, 13, 17); D: (4, 18)
  - 19/20 Spieler A: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); B: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); C: (5, 10, 19); D:(4, 20)
  - 21/22 Spieler A: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); B: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); C: (11, 16, 21); D: (5, 22)
  - 23/24 Spieler A: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); B: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); C: (12, 18, 23); D: (5, 24).

## Anhang 3: Anhang zu den FIDE Turnierregeln betreffend Feinwertungen

### Auswahl der Feinwertungen

Die in einem Turnier verwendete Feinwertung muss im voraus bestimmt und vor dem Start des Turniers bekannt gemacht werden. Wenn alle Feinwertungen zu keiner Entscheidung führen, dann wird durch ein Los entschieden.

Das beste System sind Entscheidungspartien, aber dies kann nicht in jedem Fall angewandt werden. Es könnte nicht genügend Zeit zur Verfügung stehen.

## **1. Entscheidungspartien.**

- a. Ein ausreichender Zeitrahmen muss zur Verfügung stehen um eine Entscheidung herbeizuführen.
- b. Das Paarungssystem und die Bedenkzeit muss vor dem Start des Turniers entschieden werden.
- c. Alle Möglichkeiten müssen in den Turnierregeln geregelt sein.
- d. Es wird empfohlen, dass Entscheidungspartien nur zur Bestimmung des ersten Platzes, eines Titels oder einer Qualifikation vorgesehen werden.
- e. Wenn während der Entscheidungspartien zusätzliche Plätze entschieden werden, dann sollte jeder Spieler nach seinem Ergebnis in den Entscheidungspartien gereiht werden.  
Beispiel: 3 Spieler sind punktgleich. In den Entscheidungspartien wird Nummer 1 Erster, Nummer zwei Zweiter und Nummer 3 Dritter. Nummer 2 sollte auch den zweiten Preis erhalten.
- f. Wenn zwei Spieler gleich sind, nachdem der erste Platz entschieden ist, dann sollten sie die Geldpreise, welche ihnen zustehen, teilen.  
Beispiel: 4 Spieler sind punktgleich. Es wird eine KO-Turnier gespielt. Die Nummern 3 und 4 verlieren im Semifinale und sollten dann auch den dritten und vierten Platz teilen.
- g. Wenn die Zeit vor einer angesetzten Siegerehrung begrenzt ist dann können Spieler, welche Entscheidungspartien spielen müssen, in der letzten Runde schon früher beginnen als andere Partien.
- h. Wenn Entscheidungspartien gespielt werden müssen dann sollten sie erst nach einer Pause von 30 Minuten nach Beendigung der letzten Partie des Hauptbewerbes beginnen. Wenn es weitere Runden gibt, dann sollte eine Pause von 10 Minuten zwischen jeder Runde sein.
- i. Jede Partie sollte von einem Schiedsrichter überwacht werden. Im Falle eines Streites wird dieser an den Haupt-Schiedsrichter weitergeleitet. Seine Entscheidung ist endgültig.
- j. Die Farben werden in allen nachfolgenden Fällen durch das Los entschieden.
- k. Nachstehend sind Beispiele falls der Zeitrahmen für Entscheidungspartien begrenzt ist.
  1. Wenn zwei Spieler eine Entscheidungspartie spielen müssen:
    - a. Sie spielen einen Wettkampf auf zwei Partien mit der Bedenkzeit von 3 Minuten und 5 Sekunden zusätzlich für jeden Zug ab dem ersten Zug. Wenn der Wettkampf unentschieden endet, dann
    - b. findet eine neue Auslosung der Farben statt. Der Sieger des Wettkampfes ist der erste Gewinner einer Partie. Nach jeder ungeraden Partie werden die Farben getauscht.
  2. Wenn 3 Spieler punktgleich sind:
    - a. Sie spielen ein einfaches Rundenturnier mit der Bedenkzeit von 1.a. Wenn alle 3 Spieler erneut punktgleich sind, dann
    - b. wird die Feinwertung herangezogen (siehe G.) und der letztgereimte Spieler ausgeschieden. Dann wird wie in 1.a fortgesetzt.
  3. Wenn 4 Spieler punktgleich sind spielen sie ein KO-Turnier.  
Die Paarungen werden durch das Los entschieden.  
Es gibt eine 2-Partien-Entscheidung mit der Bedenkzeit wie in 1.a.
  4. Wenn 5 oder mehr Spieler punktgleich sind dann werden sie nach der Feinwertung gereiht und alle außer den ersten 4 Spielern ausgeschieden.
  5. Es bleibt unbenommen erforderlichenfalls Änderungen im System zu machen.

6. Falls nur 2 Spieler von Entscheidungspartien betroffen sind und der Zeitrahmen es erlaubt, dann können sie in Abstimmung mit dem CA und CO auch eine kürzere Bedenkzeit spielen.

## **2. Sonstige üblicherweise verwendete Feinwertungen**

In allen Systemen werden die Spieler in absteigender Reihung des entsprechenden Wertungssystems gereiht. Die nachfolgende Auflistung ist nur in alphabetischer Reihenfolge der englischen Bezeichnungen.

### **A. Erklärung der Feinwertungen**

#### **a. Durchschnittswertung der Gegner**

Die Durchschnittswertung der Gegner (ARO) ist die Summe der Wertungen der Gegner eines Spielers, dividiert durch die Anzahl der gespielten Partien.

- a.1 Die gekürzte Durchschnittswertung der Gegner (ARCO) ist die durchschnittliche Wertungszahl der Gegner, vermindert um eine oder mehrere Wertungszahlen der Gegner, beginnend mit dem Gegner mit der niedrigsten Wertung.

#### **b. Buchholz System**

Der Buchholz-Wert ist die Summe der Punkte von allen Gegnern eines Spielers.

- b.1 Der mittlere Buchholz-Wert ist der Buchholz-Wert vermindert um das höchste und das niedrigste Ergebnis der Gegner.
- b.2 Der mittlere Buchholz-Wert 2 ist der Buchholz-Wert vermindert um die beiden höchsten und die beiden niedrigsten Ergebnisse der Gegner.
- b.3 Der gekürzte Buchholz-Wert 1 ist der Buchholz-Wert vermindert um das niedrigste Ergebnis der Gegner.
- b.4 Der gekürzte Buchholz-Wert 2 ist der Buchholz-Wert vermindert um die beiden niedrigsten Ergebnisse der Gegner.

#### **c. Direkte Begegnung**

Wenn alle punktgleichen Spieler gegeneinander gespielt hatten, dann wird die Summe der Punkte aus diesen Begegnungen verwendet. Der Spieler mit den meisten Punkten wird an die erste Stelle gereiht, usw.

Wenn einige, aber nicht alle Spieler gegeneinander gespielt hatten, dann kann ein Spieler mit einem Ergebnis, welches von keinem anderen Spieler erreicht werden kann (falls alle Partien gespielt worden wären) an die erste Stelle gereiht werden.

#### **d. Koya System für Rundenturniere**

Das ist die Anzahl der Punkte, welche gegen Gegner erzielt wurden, die 50% oder mehr Punkte erreicht haben.

##### **d.1 Das erweiterte Koya System**

Das Koya System kann durch Einschluß von Punktgruppen mit weniger als 50% Schritt für Schritt erweitert werden oder durch den Ausschluß von Spielern welche 50% und danach mehr Punkte erreicht haben Schritt für Schritt gekürzt werden.

#### **e. Anzahl der mit den schwarzen Steinen gespielten Partien**

Die höhere Anzahl der mit den schwarzen Steinen gespielten Partien, wobei ungespielte Partien als mit den weißen Steinen gespielt gezählt werden.

#### **f. Sonneborn-Berger System**

Der Sonneborn-Berger-Wert für Einzelturniere ist die Summe der Punkte der Gegner, welche der Spieler besiegt hat, und die Hälfte der Punkte der Gegner, mit denen er unentschieden gespielt hat.

- f.1 Der Sonneborn-Berger-Wert für Mannschaftsturniere ist die Anzahl der Punkte der gegnerischen Mannschaften, jedes multipliziert mit dem Ergebnis gegen diese Mannschaft. Danach werden diese Summen zusammengerechnet.

**g. Mannschafts-Wettkämpfe**

- g.1 Mannschaftspunkte bei Mannschaftsbewerben, welche durch Partiepunkte entschieden werden, zum Beispiel:
  - 2 Punkte für einen gewonnenen Wettkampf, wenn eine Mannschaft mehr Punkte erreicht hat wie die gegnerische Mannschaft.
  - 1 Punkt für einen unentschiedenen Wettkampf
  - 0 Punkte für einen verlorenen Wettkampf
- g.2 Partiepunkte bei Mannschaftsbewerben, welche durch Mannschaftspunkte entschieden werden.
  - Die Reihung erfolgt nach der Gesamtzahl der erreichten Partiepunkte.

**B. Feinwertungen, welche sowohl eigene wie auch Ergebnisse der Gegner verwenden**

- a. Sonneborn-Berger System
- b. Koya System für Rundenturniere
- b.1 erweitertes Koya-System
- c. Anzahl der gewonnenen Partien
- d. direkte Begegnung

**C. Feinwertungen, welche die eigenen Ergebnisse einer Mannschaft verwenden**

- a. Mannschaftspunkte bei Mannschaftsbewerben
- b. Partiepunkte bei Mannschaftsbewerben, welche durch Mannschaftspunkte entschieden werden
- c. direkte Begegnung

**D. Feinwertungen, welche die Ergebnisse der Gegner verwenden**

Es ist zu beachten, dass diese Berechnungen in jedem Fall erst nach Anwendung der Bestimmungen betreffend ungespielte Partien gemacht werden (siehe F☺).

- a. Das Buchholz System
  - a.1 Der mittlere Buchholz-Wert
  - a.2 Der mittlere Buchholz-Wert 2 ist der Buchholz-Wert vermindert um die beiden höchsten und die beiden niedrigsten Ergebnisse der Gegner
  - a.3 Der gekürzte Buchholz-Wert 1 ist der Buchholz-Wert vermindert um das niedrigste Ergebnis der Gegner
  - a.4 Der gekürzte Buchholz-Wert 2 ist der Buchholz-Wert vermindert um die beiden niedrigsten Ergebnisse der Gegner
  - a.5 Die Buchholz-Summe ist die Summe der Buchholz-Werte der Gegner.
- b. Das Sonneborn-Berger System
  - b.1 Der Sonneborn-Berger-Wert für Einzelturniere ist die Summe der Punkte der Gegner, welche der Spieler besiegt hat, und die Hälfte der Punkte der Gegner, mit denen er unentschieden gespielt hat.
  - b.2 Der Sonneborn-Berger-Wert für Mannschaftsturniere ist die Gesamtzahl der Mannschaftspunkte jeder gegnerischen Mannschaft, multipliziert mit den gegen diese Mannschaft erzielten Mannschaftspunkten. Danach werden diese Summen zusammengerechnet.

- b.3 Der Sonneborn-Berger-Wert für Mannschaftsturniere ist die Gesamtzahl der Mannschaftspunkte jeder gegnerischen Mannschaft, multipliziert mit den gegen diese Mannschaft erzielten Partiepunkten. Danach werden diese Summen zusammengerechnet.
- b.4 Der Sonneborn-Berger-Wert für Mannschaftsturniere ist die Gesamtzahl der Partiepunkte jeder gegnerischen Mannschaft, multipliziert mit den gegen diese Mannschaft erzielten Mannschaftspunkten. Danach werden diese Summen zusammengerechnet.
- b.5 Der Sonneborn-Berger-Wert für Mannschaftsturniere ist die Gesamtzahl der Partiepunkte jeder gegnerischen Mannschaft, multipliziert mit den gegen diese Mannschaft erzielten Partiepunkten. Danach werden diese Summen zusammengerechnet.
- b.6 Der gekürzte Sonneborn-Berger-Wert-1 für Mannschaftsturniere ist die Gesamtzahl der Mannschaftspunkte jeder gegnerischen Mannschaft, ausgenommen der gegnerischen Mannschaft welche die niedrigsten Mannschaftspunkte erreichte, multipliziert mit den gegen diese Mannschaft erzielten Mannschaftspunkten. Danach werden diese Summen zusammengerechnet.
- b.7 Der gekürzte Sonneborn-Berger-Wert-1 für Mannschaftsturniere ist die Gesamtzahl der Mannschaftspunkte jeder gegnerischen Mannschaft, ausgenommen der gegnerischen Mannschaft welche die niedrigsten Mannschaftspunkte erreichte, multipliziert mit den gegen diese Mannschaft erzielten Partiepunkten. Danach werden diese Summen zusammengerechnet.
- b.8 Der gekürzte Sonneborn-Berger-Wert-1 für Mannschaftsturniere ist die Gesamtzahl der Partiepunkte jeder gegnerischen Mannschaft, ausgenommen der gegnerischen Mannschaft welche die niedrigsten Partiepunkte erreichte, multipliziert mit den gegen diese Mannschaft erzielten Mannschaftspunkten. Danach werden diese Summen zusammengerechnet.
- b.9 Der gekürzte Sonneborn-Berger-Wert-1 für Mannschaftsturniere ist die Gesamtzahl der Partiepunkte jeder gegnerischen Mannschaft, ausgenommen der gegnerischen Mannschaft welche die niedrigsten Partiepunkte erreichte, multipliziert mit den gegen diese Mannschaft erzielten Partiepunkten. Danach werden diese Summen zusammengerechnet.

#### **E. Feinwertungen, welche Wertungszahlen in Einzelturnieren verwenden (sofern alle Spieler Wertungen haben)**

Falls ein Spieler sich entschlossen hat mehr als zwei Partien in einem Turnier nicht zu spielen, dann wird sein ARO oder ARCO als niedriger betrachtet als der jedes anderen Spielers, welcher mehr Partien gespielt hat.

- (a) ARO siehe 2.A.a
- (b) ARCO siehe 2.A.a.1

#### **F. Behandlung von ungespielten Partien**

- a. Zur Berechnung von Feinwertungen wird jedes Ergebnis einer ungespielten Partie wie ein Unentschieden gegen den Spieler selbst behandelt. **(Dieses System darf nach dem 1. Juli 2012 nicht mehr verwendet werden.)**

- b. Zur Berechnung von Feinwertungen wird ein virtueller Gegner verwendet. In diesem System werden alle ungespielten Partien als Unentschieden gewertet. Das errechnete Ergebnis des virtuellen Gegners wird verwendet.

Ov = Ergebnis des virtuellen Gegners

P = Spieler

R = Runde der ungespielten Partie

Sp = Ergebnis von P vor Runde R

Sr = ungespieltes Ergebnis von P in Runde R

N = Anzahl der Runden im Turnier

$$\mathbf{Ov = Sp + (1 - Sr) + 0.5 \times (N - R)}$$

Beispiel 1: in Runde 3 eines 9-Runden Turniers kommt Spieler P nicht zur Partie. Sein Ergebnis nach 2 Runden ist 1.5 Punkte.

Ergebnis Ov =  $1.5 + (1 - 0) + 0.5 \times (3 - 3) = 2.5$  nach Runde 3

Ergebnis Ov =  $1.5 + (1 - 0) + 0.5 \times (9 - 3) = 5.5$  am Ende des Turniers.

Beispiel 2: in Runde 6 kommt der Gegner von P nicht zur Partie. Sein Ergebnis nach 5 Runden ist 3.5 Punkte.

Ergebnis Ov =  $3.5 + (1 - 1) + 0.5 \times (6 - 6) = 3.5$  nach Runde 6

Ergebnis Ov =  $3.5 + (1 - 1) + 0.5 \times (9 - 6) = 5.0$  am Ende des Turniers.

## **G. Empfohlene Feinwertungen**

Für die unterschiedlichen Turnierarten werden die Feinwertungen nachstehend aufgelistet und es wird empfohlen, sie in der angegebenen Reihenfolge zu verwenden.

### **a. Einzel-Rundenturniere**

direkte Begegnung

größere Anzahl an Siegen

Sonneborn-Berger System

größere Anzahl an Siegen mit Schwarz (ungespielte Partien werden als mit Weiß gespielt gezählt)

Koya System

### **b. Mannschafts-Rundenturniere**

Mannschaftspunkte (wenn die Reihung nach Partiepunkten erfolgte), oder

Partiepunkte (wenn die Reihung nach Mannschaftspunkten erfolgte)

direkte Begegnung

Sonneborn-Berger System

### **c. Einzel-Schweizer Turnier (wenn nicht alle Wertungen vorhanden sind):**

direkte Begegnung

größere Anzahl an Siegen

größere Anzahl an Siegen mit Schwarz (ungespielte Partien werden als mit Weiß gespielt gezählt)

gekürzte Buchholz Wertung 1

Buchholz Wertung

Sonneborn-Berger System

**d. Einzel-Schweizer Turnier (wenn alle Wertungen vorhanden sind):**

direkte Begegnung

größere Anzahl an Siegen

größere Anzahl an Siegen mit Schwarz (ungespielte Partien werden als mit Weiß gespielt gezählt)

ARCO

gekürzte Buchholz Wertung 1

Buchholz Wertung

Sonneborn-Berger System

**e. Mannschafts-Schweizer Turniere:**

Mannschaftspunkte (wenn die Reihung nach Partiepunkten erfolgte), oder

Partiepunkte (wenn die Reihung nach Mannschaftspunkten erfolgte)

direkte Begegnung

gekürzte Buchholz Wertung 1

Buchholz Wertung

Sonneborn-Berger System

# 07\_2012