

Verfahren beim Einsatz von Spielern ohne Spielberechtigung

Der Spielausschuss Schach hat – basierend auf mehrere Sitzungen 1986/1987 - ein allgemein anwendbares System für die Behandlung unberechtigter Einsätze beschlossen. Grundlage waren die Bestimmungen der Spielordnung Schach, Abschnitt E „Disziplinarbestimmungen“, Text-Nummern 6 und 2, die auch in der aktuellen Fassung bestehen:

- „Nr. 6: Es können Punkte aberkannt werden, wenn ...“ und
- Nr. 2: Der Spielausschuss hat zu beachten, dass nicht unmittelbar betroffene Mannschaften nicht bevor- oder benachteiligt werden.

Dabei liegen 2 Sachverhalte vor, die zwar in einem Zusammenhang stehen, aber trotzdem getrennt betrachtet werden müssen. Erstens handelt es sich um die Bestrafung der Mannschaft, bei der dieser unberechtigte Einsatz stattfand, und zweitens um die Entschädigung der gegnerischen Mannschaft, damit sie anderen Mannschaften, die gegen eine korrekte Aufstellung der bestraften Mannschaft antreten werden oder angetreten sind, gleichgestellt wird. Wegen der unterschiedlichen Grundsätze für Bestrafung und Entschädigung kann die Summe der Mannschaftspunkte der bestraften und der begünstigten Mannschaft kleiner als 2 und die Summe ihrer Brettunkte kleiner als die Anzahl der Partien (also bei Mannschaften mit 6 Spielern kleiner als 6, bei Mannschaften mit 4 Spielern kleiner als 4) sein, darf aber nicht größer sein.

Bestrafung

Hierbei handelt es sich um den Abzug von Mannschaftspunkten und Brettunkten derjenigen Mannschaft, die einen Spieler unberechtigt eingesetzt hat. Die Bestrafung soll deutlich, aber nicht unverhältnismäßig hart sein.

Mannschaftspunkte

Die Mannschaftspunkte, die in Kämpfen mit unberechtigtem Einsatz von Spielern gewonnen wurden, werden aberkannt.

Auf die Mannschaftspunkte des Gegners hat das zunächst keinen Einfluß, auch wenn dieser keinen oder einen Mannschaftspunkt erhalten hat (siehe dazu Entschädigung).

Brettunkte

Die Punkte, die an den Brettern der unberechtigten Spieler gewonnen wurden, werden aberkannt.

An den folgenden Brettern werden die Brettunkte aberkannt, wenn dort ein laut Rangliste höher einzusetzender Spieler gespielt hat (s. Beispiel 2).

Falls die Summe der abgezogenen Punkte kleiner sein sollte, als die Summe der für die gegnerische Mannschaft gutgeschriebenen Punkte (siehe Entschädigung), wird auch die Differenz abgezogen.

Entschädigung der gegnerischen Mannschaft

Die Entschädigung ist ein Kompromiss, der so gut wie möglich allgemein anwendbar und deshalb im Grundsatz an durchschnittlichen Ergebnissen orientiert sein soll. Die Entschädigung soll vor allem zu ähnlichen Ergebnissen führen, wie sie die anderen Mannschaften in späteren Begegnungen unter korrekten Bedingungen erzielen. Die Überlegungen, die bei der Ermittlung des nachstehend benutzten Maßstabs für die Korrektur der Brettunkte entscheidend waren, werden anschließend an die Behandlung der Mannschaftspunkte in einer Ergänzung eingehender dargestellt.

Brettunkte

6er-Mannschaft

Ab dem Brett, das von der gegnerischen Mannschaft falsch besetzt wurde, erhält die geschädigte Mannschaft für je angefangene 3 Bretter einen halben Punkt zusätzlich zum erzielten Ergebnis.

4er-Mannschaft

Ab dem Brett, das von der gegnerischen Mannschaft falsch besetzt wurde, erhält die geschädigte Mannschaft für je angefangene 2 Bretter einen halben Punkt zusätzlich zum erzielten Ergebnis.

Die Gutschrift darf insgesamt aber nicht größer sein, als die Mannschaft an diesen Brettern insgesamt durch Verluste und Remisen abgab.

Mannschaftspunkte

Die Mannschaftspunkte werden neu festgesetzt entsprechend der neu ermittelten Anzahl der Brettunkte:

- **bei Mannschaften mit 6 Spielern** bis $2\frac{1}{2}$ Brettunkte keinen Mannschaftspunkt, 3 Brettunkte einen Mannschaftspunkt und mehr als 3 Brettunkte zwei Mannschaftspunkte.
- **bei Mannschaften mit 4 Spielern** bis $1\frac{1}{2}$ Brettunkte keinen Mannschaftspunkt, 2 Brettunkte einen Mannschaftspunkt und mehr als 2 Brettunkte zwei Mannschaftspunkte.

Ergänzende Ausführungen zur Ermittlung des Maßstabs für gutzuschreibende Brettunkte

Die Mannschaften, gegen die unberechtigte Spieler eingesetzt wurden, sind dadurch benachteiligt gegenüber den Mannschaften, gegen die jene Spieler nicht eingesetzt wurden oder werden, was vor allem nach der Bestrafung in den letzten Runden der Fall sein kann. Das Ausmaß kann nicht exakt auf den Einzelfall festgelegt werden und läßt sich nur aus allgemeinen Erfahrungswerten generalisieren. Ausgangspunkt für das Finden eines solchen Maßstabs war die Überlegung, um wieviel sich im Allgemeinen ein Mannschaftsergebnis verschlechtert, wenn ein Stammspieler der Mannschaft ausfällt. Für ein allgemein anwendbares Verfahren sollte es gleich sein, ob der ausfallende Spieler die Ranglisten-Nummer 1, 3 oder 6 hat oder ob gar 2 oder 3 Spieler ausfallen.

Die Regelung muss also ein für möglichst alle sinnvoll denkbaren Fälle angemessener Kompromiss sein, der außerdem die Mannschaften, die keine Gutschrift erhalten, die aber in Konkurrenz zu jenen stehen, nicht benachteiligen darf. Die Gutschrift lässt sich auch nicht auf einen einzelnen Spieler abstellen, weil er ohnehin gewonnen haben kann. Es kann aber davon ausgegangen werden, daß wegen des Aufrückens auf je 3 Spieler ein halber Brettunkt entfällt, gleich ob beim ersten oder letzten der insgesamt betroffenen Spieler, mithin auf je angefangene 3 Bretter ein halber Punkt, bei 4 bis 6 betroffenen Spielern folglich ein ganzer Punkt.

Eine Begrenzung ergibt sich natürlich dadurch, daß die Gutschrift nicht höher sein darf als die Anzahl der tatsächlich insgesamt abgegebenen Punkte ab dem Brett mit dem unberechtigten Gegner. Eine andere Begrenzung besteht darin, daß die Anzahl der im Endeffekt für beide Parteien zusammen anfallenden Brettunkte die Anzahl der Partien, also bei Mannschaften mit 6 Spielern zusammen 6 Punkte, bei Mannschaften mit 4 Spielern zusammen 4 Punkte, nicht überschreiten darf. Sollte die Gutschrift größer sein als der Abzug, ist deshalb die Höhe des Abzugs entsprechend anzupassen. Eine Unterschreitung der Punktsomme ist schadlos.

Beispiele

Die Beispiele beziehen sich alle auf 6er-Mannschaften!

Beispiel 1:

Brett	Rl	Mannschaft A		Mannschaft B	Rl	Erg.	
1	1	Spieler A1		Spieler B1	2	1 : 0	
2	2	Spieler A2		Spieler B2	4	½ : ½	
3	3	Spieler A3		Spieler B3	5	0 : 1	
4	4	Spieler A4		Spieler B4	6	0 : 1	
5	5	Spieler A5		Spieler B5	7	1 : 0	
6	6	Spieler A6		Spieler B6	8	0 : 1	
		Brettunkte					2½ : 3½
		Mannschaftspunkte					0 : 2

Es hat sich herausgestellt, dass der Spieler B5 keinen Pass hätte erhalten dürfen, da falsche Angaben gemacht wurden.

Gutschrift für Mannschaft A: Für bis zu 3 angefangene Bretter (hier: 2 Bretter ab Brett 5) erhält die Mannschaft A einen halben Brettunkt zusätzlich, somit kommt sie auf 3 Brettunkte und erhält dafür nun einen Mannschaftspunkt.

Bestrafung für die Mannschaft B: Der Spieler B5 hatte am Brett verloren, dafür wird kein Punkt aberkannt, die dahinter spielenden Spieler durften allesamt an den Brettern spielen, also auch keine weiteren Abzüge. Die Summe der abgezogenen Brettunkte (0) ist allerdings kleiner als die Summe der dem Gegner gutgeschriebenen Brettunkte (½), also wird die Differenz (= ½) der Mannschaft B abgezogen. Die Mannschaftspunkte werden aberkannt.

Neues Endergebnis also:

Mannschaft A erhält 1 Mannschaftspunkt und 3 Brettunkte.

Mannschaft B erhält 0 Mannschaftspunkte und 3 Brettunkte.

Beispiel 2

Brett	Rl	Mannschaft A2		Mannschaft B2	Rl	Erg.	
1	5	Spieler A1		Spieler B1	4	0 : 1	
2	6	Spieler A2		Spieler B2	5	0 : 1	
3	7	Spieler A3		Spieler B3	6	0 : 1	
4	8	Spieler A4		Spieler B4	8	1 : 0	
5	9	Spieler A5		Spieler B5	9	0 : 1	
6	11	Spieler A6		Spieler B6	10	0 : 1	
		Brettunkte					1 : 5
		Mannschaftspunkte					0 : 2

Es treten die beiden 2. Mannschaften von Team A und B gegeneinander an. Beide dürfen die Spieler ab der Ranglistennummer 5 für die 2. Mannschaft einsetzen. Mannschaft B hat an Brett 1 die Ranglistennummer 4 eingesetzt, was nicht den Regularien entspricht.

Gutschrift für Mannschaft A: Für bis zu 6 angefangene Bretter (hier: 6 Bretter ab Brett 1) erhält die Mannschaft A zwei Mal einen halben Brettspunkt, also insgesamt 1 Brettspunkt zusätzlich, somit kommt sie auf 2 Brettspunkte und bleibt bei 0 Mannschaftspunkten.

Bestrafung für die Mannschaft B: Der Spieler B1 hatte am Brett gewonnen, dieser Punkt wird aberkannt. Die Siege der Spieler an Brett 2 und 3 werden auch aberkannt, da beide nicht an den Brettern hätten spielen dürfen: Der Spieler B2 mit der Rl-Nr. 5 darf nur an Brett 1 eingesetzt werden und der Spieler B3 mit der Rl.-Nr. 6 tiefstens an Brett 2. Spieler B4 dürfte an Brett 4 spielen, da zwischen Brett 3 (RL-Nr. 6) und Brett 4 (RL-Nr. 8) eine Lücke in dem Rl-Nrn ist. Die Summe der abgezogenen Brettspunkte (3) ist größer als die Summe der dem Gegner gutgeschriebenen Brettspunkte (1), also wird nichts weiter abgezogen. Die Mannschaftspunkte werden aberkannt.

Neues Endergebnis also:

Mannschaft A erhält 0 Mannschaftspunkte und 2 Brettspunkte.

Mannschaft B erhält 0 Mannschaftspunkte und 2 Brettspunkte.

Beispiel 3

Brett	Rl	Mannschaft A2		Mannschaft B2	Rl	Erg.
1	5	Spieler A1		Spieler B1	5	0 : 1
2	6	Spieler A2		Spieler B2	6	½ : ½
3	7	Spieler A3		Spieler B3	7	0 : 1
4	8	Spieler A4		Spieler B4	8	½ : ½
5	9	Spieler A5		Spieler B5	9	1 : 0
6	11	Spieler A6		Spieler B6	10	1 : 0
		Brettspunkte				3 : 3
		Mannschaftspunkte				1 : 1

Es treten die beiden 2. Mannschaften von Team A und B gegeneinander an. Beide dürfen die Spieler ab der Ranglistennummer 5 für die 2. Mannschaft einsetzen. Mannschaft B hat 3 G35-Spieler an den Brettern 2, 3 und 5 eingesetzt. Der Spieler B5 hätte demnach nicht eingesetzt werden dürfen.

Gutschrift für Mannschaft A: Normalerweise gäbe es für 3 angefangene Bretter (hier: 2 Bretter ab Brett 5) einen halben Brettspunkt als Gutschrift. Da die Mannschaft A aber die letzten beiden Bretter gewonnen hat, kommt hier der folgende Zusatz zum Tragen: ‚Die Gutschrift darf insgesamt aber nicht größer sein, als die Mannschaft an diesen Brettern insgesamt durch Verluste und Remisen abgab.‘ Mannschaft A hat an den Brettern 5 und 6 keine Verluste erlitten, also darf sie auch keine Gutschrift erhalten.

Bestrafung für die Mannschaft B: Der Spieler B5 hatte am Brett verloren, also gibt es dafür keine Bestrafung. Spieler B6 hätte gemäß den Regularien in jedem Fall immer an Brett 5 spielen müssen, dies gibt aber auch keinen weiteren Abzug, da auch dieses Spiel verloren ging. Die Summe der abgezogenen Brettspunkte (0) ist nicht kleiner als die Summe der dem Gegner gutgeschriebenen Brettspunkte (0), also wird nichts weiter abgezogen. Die Mannschaftspunkte werden aberkannt.

Neues Endergebnis also:

Mannschaft A erhält 1 Mannschaftspunkte und 3 Brettspunkte.

Mannschaft B erhält 0 Mannschaftspunkte und 3 Brettspunkte.