

Hinweise zur Handhabung der Endspurtphase

Grundlage

Als Endspurtphase wird der zeitliche Abschnitt einer Partie bezeichnet, in dem beiden Spielern eine bestimmte Bedenkzeit zur Verfügung steht und keine weitere Zeitgutschrift mehr vorgesehen ist. Um zu verhindern, dass ein Spieler seinen Gegner in einer klaren Remisstellung über die Zeit "hebt", wurde von der FIDE der Art. 10.2 eingeführt. Dieser wurde 2014 in Anhang G und 2017 in Richtlinie III umbenannt.

In den MM U12 und U25 ist bei Partien mit 60 Minuten Bedenkzeit ohne Inkrement die entsprechende Bestimmung der FIDE-Regeln anzuwenden.

Voraussetzungen

Die Anwendung von Richtlinie III geschieht auf einen berechtigten Antrag eines Spielers. Somit hat nur der Spieler das Recht, einen solchen Antrag zu stellen, nicht aber der Mannschaftsführer. Der Schiedsrichter wird ebenfalls nur auf Antrag eines Spielers tätig.

Der Spieler, der die Anwendung von Richtlinie III beantragt, darf maximal zwei Minuten Restbedenkzeit zur Verfügung haben. Er muss des Weiteren am Zug sein, wenn er den Antrag stellt. Stellt er einen Antrag, obwohl diese Voraussetzungen nicht gegeben sind, ist der Spieler zu bestrafen, indem dem Gegner eine Zeitgutschrift von zwei Minuten gewährt wird.

Notwendige Aktionen

Bei der Anwendung von Richtlinie III wird unterschieden, ob es sich um einen neutralen, von der BSJ bestellten Schiedsrichter handelt oder um einen Schiedsrichter eines Vereins, der an diesem Kampf nicht beteiligt ist. Folgende Aktionen gelten zunächst für alle Schiedsrichter:

1. Prüfung des Antrags

Der Schiedsrichter entscheidet zunächst, ob der Antrag berechtigt ist. Ist dem nicht der Fall, bekommt sein Gegner eine Zeitgutschrift von zwei Minuten.

2. Befragung des Gegners

Der Antrag auf Anwendung der Richtlinie III ist gleichzeitig ein Antrag auf ein Remis. Daher ist der Gegner zu befragen, ob er mit einem Remis einverstanden ist oder ob die Partie mit einem Fischer-Inkrement von fünf Sekunden pro Zug fortgesetzt werden soll. Ist der Gegner mit einem Remis einverstanden, ist die Partie sofort beendet und das Ergebnis ist Remis.

3. Weitere Aktionen

Handelt es sich um eine Uhr, in der der Fischer-Modus eingestellt werden kann, handelt der Schiedsrichter gemäß Richtlinie III.4 wie folgt:

- Er notiert die Restbedenkzeiten der beiden Spieler
- Er nimmt eine Ersatzuhr und stellt einen Modus mit nur einer einzigen Zeitperiode und 5 Sekunden Zeitgutschrift pro Zug ein.
- Er überträgt die beiden Restbedenkzeit, wobei der Gegner des reklamierenden Spielers eine Zeitgutschrift von zwei Minuten bekommt.
- Danach startet der Schiedsrichter die Uhr des reklamierenden Spielers und die Partie wird fortgesetzt.

Hinweise zur Handhabung der Endspurtphase

Steht keine diesbezügliche Uhr zur Verfügung, so findet bei einem neutralen Schiedsrichter die Richtlinie III.5 Anwendung. Der Schiedsrichter entscheidet dann über den Antrag. Er kann diesen

- als unbegründet ablehnen, in diesem Fall bekommt der Gegner eine Zeitgutschrift von zwei Minuten
- als begründet annehmen, in diesem Fall ist die Partie sofort beendet und remis.
- seine Entscheidung hinausschieben. In diesem Fall kann dem Gegner eine Zeitgutschrift von zwei Minuten gewährt werden. Sobald ein Blättchen gefallen ist, muss er hinsichtlich des Ergebnisses eine Entscheidung treffen.

Steht kein neutraler Schiedsrichter zur Verfügung, so ist Richtlinie III.6 anzuwenden.

In diesem Fall muss der reklamierende Spieler seine Reklamation auf Remis dahingehend begründen, dass

- a) die Stellung mit normalen Mitteln nicht mehr zu gewinnen sei
- b) der Gegner keine Gewinnversuche unternommen habe

Die Partie ist damit sofort beendet, die Entscheidung über die Reklamation trifft der Spielleiter. Dem Spielleiter ist die Endstellung mit Angabe des Zugrechts zu übermitteln. Im Fall b) bekommt er zusätzlich die beiden Partieformulare.

Erfolgt eine Entscheidung nach III.6 und würde eines der möglichen Ergebnisse einen Stichkampf notwendig machen, so ist dieser unmittelbar nach der letzten Runde dieses Spieltags auszutragen.