

Online-Regeln für vereinsinterne Turniere

In Fällen, in dem aufgrund äußerer Umstände ein Spiel „over-the-board“ nicht möglich ist, können einzelne Partien, einzelne Runden eines Turniers oder ganze Turniere online durchgeführt werden. Der Turnierleiter gibt nach Abstimmung mit den Spielern die Plattform, die Bedenkzeitregel (falls erforderlich) und den Zeitpunkt für die Partien vor. Die Online-Regeln können bei der Ausschreibung eines vereinsinternen Turniers bereits vorgegeben werden. In dem Falle entfällt die Abstimmung mit den Spielern, da sie sich mit Eintritt in das Turnier bereits mit der Online-Fortführung einverstanden erklärt haben.

Auf Wunsch eines Spielers können einzelne Partien mit Zustimmung des Turnierleiters online gespielt werden, wenn der Spieler nachvollziehbare subjektive Gründe dafür benennt. Der Turnierleiter klärt mit dem Gegner die Bereitschaft zum online-spielen und die technischen Voraussetzungen. Er gibt die Plattform, die Bedenkzeitregel (falls erforderlich) und den Zeitpunkt vor.

Die online-Spiele werden üblicherweise vereinsintern über die Plattform **lichess** durchgeführt. Jeder Spieler muss einen (kostenlosen) lichess-Account besitzen. Vor Aufnahme der Online-Spiele sind die Klarnamen zu den lichess-Account-Namen beim Turnierleiter einzureichen. Der Turnierleiter verteilt dann die Liste der Namenszuordnungen.

Es gelten die **FIDE-Online-Regeln** und die **Regeln der Deutschen Schach-Online-Liga (DSOL)** sinngemäß.

Zum besseren Verständnis folgt nun eine Erläuterung der FIDE-Online-Regeln und der Regeln der DSOL, sofern sie vereinsintern Anwendung finden. Im Zweifelsfalle gelten die Originalregeln und nicht die folgenden Ausführungen.

Die **Abweichungen** zu den normalen FIDE-Regeln betreffen im Wesentlichen zusätzliche Fähigkeiten der Plattform. So wird Remis nach dreimaliger Stellungswiederholung automatisch erkannt und muss nicht durch den Spieler reklamiert werden.

Auf eine **Partiemitschrift** kann verzichtet werden, da die Plattform das Spiel dokumentiert.

Die vereinsinternen Spiele werden als „**Online-Schachwettbewerbe ohne besondere Spielerüberwachung**“ (6.1.1. der FIDE Online Regeln) durchgeführt.

Bei **Verbindungsabbrüchen** läuft die Uhr des betroffenen Spielers weiter. Der Turnierleiter kann bei Zeitüberschreitung in Härtefällen und bei wenigen gespielten Zügen die Neuansetzung der Partie anordnen.

Bei **langen Partien** darf der Spieler zusätzlich ein **klassisches Schachspiel** nutzen. Jeder Spieler ist für die Ausführung der Züge auf dem klassischen Schachbrett selbst verantwortlich. Es ist dem Spieler nicht erlaubt, den Zug auf dem virtuellen Schachbrett auszuführen, bevor er seinen vorhergehenden Zug auf dem klassischen Schachbrett ausgeführt hat. Der Unterschied zwischen virtuellem Schachbrett und klassischem Schachbrett darf maximal den letzten Zug betreffen. Insbesondere ist es nicht erlaubt, Zugfolgen am klassischen Schachbrett auszuprobieren.

Fairplay und Anti-Cheating (angelehnt an die Regeln der DSOL):

Mit den Online-Spielen möchten wir den Mitgliedern einen Wettbewerb zu Zeiten bieten, an dem der normale Spielbetrieb gestört wird. Dabei steht die Freude am Schachspiel im Vordergrund. Jeder einzelne Teilnehmer kann mit fairem Verhalten dazu beitragen, dieses Ziel zu erreichen. Alle Spieler verpflichten sich daher zum fairen Umgang untereinander mit gegenseitigem Respekt nach den Fairplay-Grundsätzen. Dazu gehört insbesondere, dass

- Spieler ihre Partie selbst und ohne fremde Hilfe spielen
- Spieler keine Schach-Software für das Finden eines Zuges einsetzen.

Spieler, die durch lichess für das **Spielen blockiert** wurden oder als die lichess-Regeln verletzend **gekennzeichnet** wurden, können keine Online-Partien spielen, solange dieser Makel besteht.

Die Partien werden durch lichess überwacht und kontrolliert. Stellt lichess einen **Verstoß** fest, wird er von der Turnierleitung übernommen und die Partie für den Beklagten als verloren gewertet.

Die Turnierleitung **prüft Partien stichprobenartig** nach eigenem Ermessen. Werden Verdachtsmomente entdeckt, wird ein Anti-Cheating-Verfahren angestoßen.

Alternativ können Spieler bei **begründetem Verdacht** ein Anti-Cheating-Verfahren einleiten.

Das **Anti-Cheating-Verfahren** verläuft in zwei Stufen. Zunächst wird der Sachverhalt durch den Turnierleiter geprüft. Bei hinreichendem Verdacht erhält der Spieler Gelegenheit, sich innerhalb von 24 Stunden dazu zu äußern. Kann der Verdacht hierdurch nicht ausgeräumt werden, werden in der Regel das Ergebnis der betroffenen Partie und das Gesamtergebnis des Wettkampfs durch den Turnierleiter korrigiert. Der betroffene Spieler wird von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen. Im Wiederholungsfall kann der Turnierleiter den Spieler für ein Jahr von allen Online-Aktivitäten des Vereins ausschließen. Die Verhängung von Sanktionen ist dem betroffenen Spieler mitzuteilen und im Wesentlichen zu begründen. Ein Anspruch des Spielers auf Details der Überprüfung besteht nicht. Der Turnierleiter kann zu jedem Zeitpunkt Personen seines Vertrauens zur Beratung hinzuziehen.

Der Turnierleiter entscheidet endgültig. Ein Protest hiergegen ist ausgeschlossen.¹

Zur **Beweislast und Maßstäben für den Nachweis** führen die FIDE Online-Regeln an (Anhang I, C):

1. *Die FPL² trägt die Beweislast für das Vorliegen eines Online-Cheating-Verstoßes. Maßstab für den Nachweis ist, ob die FPL eine ausreichende Überzeugung des Entscheidungsgremiums über das Vorliegen eines Online-Cheating-Verstoßes zu begründen in der Lage war, wobei die Schwere des erhobenen Vorwurfs zu berücksichtigen ist. Die Messlatte für den Nachweis liegt in jedem Fall höher als bei einer bloßen Abwägung der Wahrscheinlichkeit, aber niedriger als bei einem über jeden Zweifel erhabenen Beweis. Artikel B.4³ bleibt unberührt.*
2. *Wenn diese Fair Play-Regeln dem Spieler oder einer anderen Person, der ein mutmaßliches Online-Cheating-Verstoß vorgeworfen wird, die Beweislast auferlegen, um eine Vermutung zu widerlegen oder bestimmte Tatsachen oder Umstände nachzuweisen, gilt als Beweismaß eine Abwägung der Wahrscheinlichkeit.*

¹ Hierzu in den FIDE-Online-Regeln (Anhang I A.10):

10. *Die Regeln für den Wettbewerb können bestimmen, dass die Entscheidung des Hauptschiedsrichters oder eines zu diesem Zweck bestimmten Sachverständigengremiums auf Partieverlust oder Ausschluss vom Wettbewerb aufgrund des Verdachts von Cheating endgültig ist. Dies gilt jedoch unbeschadet des Rechts der betroffenen Person, Rechtsmittel einzulegen, wenn gegen sie weitergehende Sanktionen verhängt werden.*

² Fair Play Commission der FIDE, bei uns der Turnierleiter und ggf Berater seines Vertrauens.

³ Kernaussage: Statistische Abwägungen sind für Cheating-Fragen relevant.