

Der Beitrag ist älter als 1 Jahr und der Inhalt möglicherweise nicht mehr aktuell!

## Handy klingeln

1. Mai 2010

**Grundsätzlich führt Handyklingeln zu Partieverlust für den Spieler, dessen Handy klingelt. Es ist nicht entscheidend, auf Grund welcher Handyfunktion ein Klingelton erzeugt wird. Dem Partieverlust desjenigen Spielers, dessen Handy klingelt, folgt nicht automatisch der Partiegewinn seines Gegners. Der Schiedsrichter kann, je nach Umstand des Einzelfalls, das Ergebnis auch mit ½:0 bzw. 0:0 festlegen.**

**Sachverhalt:** Bei einem Schweizer Mannschaftskampf klingelte das Handy von Spieler A. Es stellte sich heraus, dass Spieler A sein Handy abgestellt hatte. Der Klingelton wurde jedoch ausgelöst durch eine eingestellte Weckfunktion, mit der sich Spieler A daran erinnern lassen wollte, Medikamente für seinen kranken Sohn pünktlich zu verabreichen. Hinzu kam, dass Spieler A eine Stellung erreicht hatte, in der er in seinem nächsten Zug eine Remis-Stellung (3 x gleiche Stellung) hätte erzwingen können. Aus diesem Grund verlangte Spieler A, dass die Partie nur ½:0 gewertet würde. Dies hätte bedeutet, dass der gesamte Mannschaftskampf 3:3 geendet hätte, während er bei Partiegewinn für den Gegner von Spieler A zum Gewinn des Mannschaftskampfes für dessen Mannschaft geführt hätte. Der Schiedsrichter erklärte die Partie für Spieler A verloren und sprach den Siegespunkt dem Gegner zu. Dagegen erhob Spieler A Protest. Das Schiedsgericht des Schweizer Schachverbandes bestätigte die Schiedsrichterentscheidung dahingehend, dass die Partie für A verloren zu werten sei. Das Schiedsgericht wies aber den Fall zur nochmaligen Behandlung durch den Schiedsrichter an diesen zurück zur Aufklärung des Sachverhalts, aus dem Spieler A die Forderung erhob, dass seinem Gegner nur der halbe Punkt zugesprochen werden sollte. Der Schiedsrichter beurteilte den Sachverhalt nochmals und blieb dabei, die Partie für den Gegner von Spieler A als gewonnen zu werten. Dagegen erhob Spieler A erneut Protest zum Schiedsgericht. Diesmal ohne Erfolg. Das Schiedsgericht bestätigte also im Ergebnis den Partieverlust für Spieler A und den Partiegewinn für seinen Gegner.

**Entscheidungsgründe:** Hier die wichtigsten Entscheidungsgründe dieser hoch interessanten Verbandsschiedsgerichtsentscheidung:

### 1. Grundsatz: Verlust bei Handyklingeln

Zunächst kam das Verbandsschiedsgericht zu dem Ergebnis, dass Handyklingeln grundsätzlich zum Partieverlust für den Spieler führt, dessen Handy klingelt. Es kommt nicht darauf an, welche Handyfunktion das Klingeln auslöst. Einem Schiedsrichter kann nicht zugemutet werden, beim Läuten eines Mobiltelefons nach dessen Ursachen zu fahnden. Der Spieler trägt also immer das Risiko eines klingelnden Handys, wenn er dieses mit ins Spiellokal bringt.

## **2. Gegner des „Handyklingers“ gewinnt nicht automatisch**

Mit dem Partieverlust für den Spieler, dessen Handy klingelt, ist aber nicht automatisch ausgesagt, dass der Gegner den vollen Punkt erhält. Der Schiedsrichter kann auch je nach den Umständen des Einzelfalls auf ½:0 oder 0:0 entscheiden. Dies ergibt sich aus FIDE-Regel 12.2 b.

## **3. Zum Ermessen des Schiedsrichters**

Ein Schiedsrichter, der irrig davon ausgeht, er müsse bei Handyklingeln dem Gegner automatisch den Siegespunkt zusprechen, handelt ermessensfehlerhaft. Seine Entscheidung ist mit dieser pauschalen Begründung nicht Rechens. Vielmehr muss der Schiedsrichter genau darlegen, welche Partiewertung er dem Gegner zuschreibt und dies begründen.

## **4. Sonderfall bei Remisstellungen**

Der Umstand, dass Spieler A durch Zugwiederholung das Remis hätte erzwingen können, führt nach Auffassung des Verbandsschiedsgerichts nicht dazu, dem Gegner von Spieler A nur den halben Punkt zuzusprechen. Spieler A stand nämlich in dieser Situation, wie sich herausgestellt hatte, auf Gewinn. Spieler A wartete nur deshalb mit dem zur Stellungswiederholung führenden Zug zu, weil noch eine andere Partie im Gange war. Er wollte den Ausgang dieser Partie abwarten, um dann entscheiden zu können, ob er das sofortige Remis erzwingt oder weiter und auf Gewinn spielt. Aus diesem Grund folgte das Verbandsschiedsgericht der Argumentation von Spieler A nicht, dass seine Partie zum Zeitpunkt des Handyklingelns zwingend zum Remis geführt hätte, weil Spieler A zu diesem Zeitpunkt ja nicht wissen konnte, wie sich die andere Partie weiter entwickeln würde und sich durchaus die Konstellation hätte ergeben können, dass Spieler A seine Partie hätte fortsetzen können oder müssen. Zumindest, so das Verbandsschiedsgericht, sei eine solche Auslegung nicht ermessensfehlerhaft und der Schiedsrichter habe insoweit bei seiner Beurteilung einen Ermessensspielraum entsprechend der FIDE-Regel: „Die Schachregeln können nicht alle Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben. Sie setzen unter anderem voraus, dass die Schiedsrichter ihr gesundes Urteilsvermögen einbringen. Ihre Aufgabe ist es, mit Hilfe des Regelwerks eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden.“

## **5. sonstige Ausnahmefälle**

Schließlich wies das Schiedsgericht noch darauf hin, dass die Handyregelung nicht dazu führen dürfe, dass ein Spieler den ganzen Punkt erhält, wenn er z. B. mit König und einem einzigen Bauern auf dem Ausgangsfeld gegen König, Dame und Turm seines Gegners kämpfen würde. Damit würde ein ganzes Turnier verfälscht. Dies könne nicht im Sinne einer solchen Regelung sein.

**Fundstelle:** Archiv des DSB

01.05.2010 11:01 // Archiv: DSB-Nachrichten - Recht // ID 8653

Sie müssen sich [anmelden](#), wenn Sie diesen Artikel kommentieren wollen.