

FIDE Online-Regeln

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2	Artikel 17: Verhalten der Spieler	11
Teil I: Grundspielregeln	2	Artikel 18: Aufgabenbereich des Schiedsrichters	12
Artikel 1: Anwendung der FIDE Schachregeln	2	Artikel 19: Regelverstöße	13
Teil II: Online-Schachregeln	2	Artikel 20: Benutzung klassischen Schachmaterials bei Hybrid-Wettbewerben	14
Artikel 2: Spielplattform	2	Anhang I: Fair Play-Regeln für Online-Wettbewerbe mit Überwachung	15
Artikel 3: Ziehen der Figuren auf dem virtuellen Schachbrett	3	A. Allgemeine Bestimmungen	15
Artikel 4 Virtuelle Schachuhr	3	B. Tatbestände des Online Cheating	16
Artikel 5: Beendigung der Partie	4	C. Beweislast und Maßstäbe für den Nachweis	17
Teil III: Regeln für Online-Wettbewerbe	4	D. Falsche Anschuldigung	17
Artikel 6: Wettbewerbstypen	4	E. Sanktionen	18
Artikel 7: Punktvergabe	5	F. Jurisdiktion	18
Teil III a: Regeln für Online-Wettbewerbe mit Überwachung	5	G. Anzeigen und Untersuchungen	18
Artikel 8: Allgemeine Bestimmungen	5	H. Untersuchungsverfahren	19
Artikel 9: Verhalten der Spieler	5	I. Verfahrensregeln	20
Artikel 10: Aufgabenbereich des Schiedsrichters	7	J. Zulassungsbedingungen zu Online-Sportveranstaltungen	20
Artikel 11: Verbindungsabbrüche	8	Anhang II: Regeln für ganz oder teilweise Sehbehinderte und Spieler, die wegen ihrer Behinderung keine Figuren bewegen können, in Wettbewerben mit Überwachung	21
Artikel 12: Spielgerät	8	Anhang III: Regeln für ganz oder teilweise Sehbehinderte und Spieler, die wegen ihrer Behinderung keine Figuren bewegen können, in Hybrid-Schachwettbewerben	22
Artikel 13: Video-Konferenzsystem	9	Glossar für die in den FIDE Online-Schachregeln verwendeten Begriffe	23
Artikel 14: Kameras und Mikrofone	9		
Artikel 15: Regelverstöße	10		
Teil III b: Regeln für Hybrid-Schachwettbewerbe	10		
Artikel 16: Allgemeine Bestimmungen	10		

Einleitung

Die FIDE Online-Schachregeln sind bestrebt, alle Wettbewerbe abzudecken, in denen Spieler auf einem virtuellen Schachbrett spielen und ihre Züge über das Internet übertragen.

Wo immer möglich, sollen diese Regeln mit den FIDE Schachregeln und entsprechenden FIDE-Wettkampfregeln identisch sein. Sie sind für den Gebrauch durch Spieler und Schiedsrichter in offiziellen FIDE-Wettbewerben und als technische Spezifikation für Online-Schachplattformen, die diese Turniere hosten, vorgesehen.

Diese Schachregeln können nicht alle Situationen erfassen, die sich im Laufe eines Wettbewerbs ergeben können, aber es sollte möglich sein, für einen Schiedsrichter mit notwendigem Sachverständnis, gesundem Urteilsvermögen und absoluter Objektivität auf der Grundlage des Verständnisses dieser Regeln zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen.

In diesen Regeln werden Personenbezeichnungen und ihre Fürwörter so verwendet, dass sie unterschiedslos alle Geschlechter mit einschließen.¹

Teil I: Grundspielregeln

Artikel 1: Anwendung der FIDE-Schachregeln

- 1.1 Artikel 1 bis 3 der Grundspielregeln der FIDE-Schachregeln sind vollumfänglich anzuwenden, mit Ausnahme des Artikels 2.1.
- 1.2 Artikel 2.1 der Grundspielregeln der FIDE-Schachregeln wird durch Art. 3.1 dieser Regeln ersetzt.
- 1.3 Artikel 4 und 5 der Grundspielregeln der FIDE-Schachregeln werden durch Art. 3 und 5 dieser Regeln entsprechend ersetzt.

Teil II: Online-Schachregeln

Artikel 2: Spielplattform

- 2.1 Online-Schachpartien werden auf einem virtuellen Schachbrett gespielt.
- 2.2 Das virtuelle Schachbrett wird durch eine Spielplattform gehostet, üblicherweise durch eine Anwendung oder eine Webseite.
- 2.3 Die Auflistung der Züge muss für den Schiedsrichter und beide Spieler während der gesamten Partie auf dem Bildschirm sichtbar sein.
- 2.4 Jeder Spieler ist verantwortlich dafür, sich mit der Bedienung und der Funktionalität der Spielplattform vertraut zu machen.

¹ Zusatz der Übersetzer

Artikel 3: Ziehen der Figuren auf dem virtuellen Schachbrett.

- 3.1 Das virtuelle Schachbrett besteht aus einem 8 x 8 Gitter von 64 gleich großen Quadraten, die abwechselnd hell und dunkel sind (die „weißen“ und die „schwarzen“ Felder). Das rechte untere Feld ist weiß.
- 3.2 Die Züge auf dem virtuellen Schachbrett werden mittels eines Geräts ausgeführt, z.B. eines Computers mit einer Maus oder eines Tablets.
- 3.3 Die Spielplattform soll nur regelgemäße Züge annehmen.
- 3.4 Der am Zug befindliche Spieler darf jede von der Spielplattform angebotene Funktion zur Ausführung seiner Züge nutzen.
- 3.5 Die Spielplattform muss mindestens die Möglichkeit bieten, das Ausgangsfeld und das Zielfeld für die Ausführung des Zuges auszuwählen.
- 3.6 Die folgenden Zusatzoptionen dürfen aktiviert sein und vom Spieler genutzt werden:
 - a) *Smart move*: Der Spieler darf ein einziges Feld auswählen, wenn nur ein einziger Zug von bzw. zu diesem Feld möglich ist.
 - b) *Pre-move*: Der Spieler gibt seinen Zug ein, bevor sein Gegner den eigenen Zug ausführt. Der Zug wird automatisch auf dem Brett als unmittelbare Antwort auf den Zug des Gegners ausgeführt.
 - c) Automatische Umwandlung in eine Dame: Der Spieler darf seine Spielplattform so einstellen, dass ein Bauer unmittelbar in eine Dame umgewandelt wird, ohne dass zuvor die Möglichkeit zur Auswahl der Umwandlungsfigur besteht.
- 3.7 Alle Züge und die nach jedem Zug verbleibende Zeit werden automatisch durch die Spielplattform aufgezeichnet und sind für beide Spieler sichtbar.
- 3.8 Wenn einem Spieler die Ausführung der Züge nicht möglich ist, darf er einen Assistenten, der aus Sicht des Schiedsrichters geeignet sein muss, stellen, um diese auszuführen.

Artikel 4: Virtuelle Schachuhr

- 4.1 „Virtuelle Schachuhr“ bedeutet die einzelnen Zeitanzeigen beider Spieler, die von der Spielplattform angezeigt werden.
- 4.2 Sobald ein Spieler seinen Zug auf dem Schachbrett ausgeführt hat, wird seine Uhr automatisch angehalten und die Uhr des Gegners gestartet.
- 4.3 Bricht die Verbindung eines Spielers zur Spielplattform während der Partie ab, muss die Uhr dieses Spielers weiterlaufen.
- 4.4 Jeder Spieler muss eine Mindestzahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode einschließlich einer zusätzlichen Bedenkzeit pro Zug abgeschlossen haben. Dies muss in den Regeln für den Wettbewerb im Voraus festgelegt werden.

- 4.5 Ein Spieler hat seine Partie verloren, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht abgeschlossen hat. Die Partie ist jedoch automatisch remis, wenn eine Stellung entstanden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den König des Spielers durch eine beliebige Folge regelgemäßer Züge mattzusetzen.

Artikel 5: Beendigung der Partie

- 5.1 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mattgesetzt hat.
- 5.2 Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, dass er aufgibt, indem er den Aufgabeknopf („*resign*“) drückt oder eine andere Funktion, die die Spielplattform hierzu anbietet, nutzt.
- 5.3 Der Spieler kann durch jede Funktion, die die Spielplattform hierzu anbietet, remis anbieten. Das Angebot kann nicht zurückgenommen werden und bleibt gültig, bis der Gegner es annimmt, es durch Ausführung eines Zuges zurückweist, oder bis das Spiel in anderer Weise beendet wird.
- 5.4 Die Partie wird automatisch remis gegeben, wenn
- 5.4.1 die gleiche Stellung zum dritten Mal in der Weise, wie es in Artikel 9.2.2 der FIDE-Schachregeln beschrieben ist, auf dem Brett entstanden ist;
- 5.4.2 der Spieler, der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Eine solche Stellung heißt „*Pattstellung*“;
- 5.4.3 eine Stellung entstanden ist, in der keiner der Spieler den gegnerischen König mit irgendeiner Folge regelgemäßer Züge mattsetzen kann;
- 5.4.4 die letzten 50 Züge von jedem Spieler abgeschlossen worden sind, ohne dass ein Bauer gezogen hat und ohne dass eine Figur geschlagen worden ist.

Teil III: Regeln für Online-Wettbewerbe

Artikel 6: Wettbewerbsformate

- 6.1 Online-Wettbewerbe können in folgenden Formaten durchgeführt werden:
- 6.1.1 als Online-Schachwettbewerb ohne besondere Spielerüberwachung, möglicherweise automatisiert durch eine Spielplattform ohne Überwachung durch einen Schiedsrichter. „*Online-Schach*“ ist der allgemeine Begriff für Internet-Schachpartien. Die Regeln für diese Art von Veranstaltungen werden von den Spielplattformen festgelegt.
- 6.1.2 als „*Online-Schachwettbewerb mit Überwachung*“, bei dem Spieler durch einen nicht persönlich anwesenden Schiedsrichter überwacht werden (siehe Teil III a);
- 6.1.3 als „*Hybrid-Schachwettbewerb*“, bei dem alle Spieler durch einen persönlich anwesenden Schiedsrichter überwacht werden, während sie online spielen (siehe Teil III b).

- 6.2 Die Regeln des Wettbewerbs müssen festlegen, nach welchem der in Artikel 6.1 aufgeführten Wettbewerbsformate gespielt wird.

Artikel 7: Punktvergabe

- 7.1 Außer nach anders lautender Bestimmung in den Regeln für den Wettbewerb gilt, dass ein Spieler, der seine Partie gewinnt oder kampflos gewinnt, einen Punkt (1), der seine Partie verliert oder kampflos verliert, keinen Punkt (0) und der remis spielt, einen halben Punkt (1/2) erzielt.
- 7.2 Die Gesamtzahl der Punkte eines Spiels kann nicht höher sein als die Höchstzahl an Punkten, die unter normalen Umständen für diese Partie vergeben wird. Die Punkte, die einem einzelnen Spieler vergeben werden, müssen auch unter normalen Umständen erzielbar sein; z.B. ist ein Ergebnis von 3/4 - 1/4 nicht erlaubt.

Teil III a: Regeln für Online-Wettbewerbe mit Überwachung

Artikel 8: Allgemeine Bestimmungen

- 8.1 Das „Turnierareal“ umfasst den „Spielbereich“ und die Toiletten. „Spielbereich“ ist der Raum, in dem der Spieler seine Züge ausführt. Die Regeln für den Wettbewerb können verlangen, dass der Spielbereich durch Kameras überwacht wird.
- 8.2 Im Spielbereich darf sich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters keine andere Person als der Spieler aufhalten.
- 8.3 Bedenkzeit und Durchführungsart müssen in den Regeln für den Wettbewerb festgelegt werden.
- 8.4 Wenn es die Spielplattform zulässt, dass ein Spieler einen Zug im Widerspruch zu Artikel 3.3 (regelwidrige Züge) ausführt, müssen die Regeln für den Wettbewerb bestimmen, wie mit solchen Regelwidrigkeiten verfahren wird.
- 8.5 Die Regeln für den Wettbewerb legen im Voraus die Wartezeit fest. Ist keine Wartezeit festgelegt, beträgt sie 0. Falls die Regeln für den Wettbewerb eine Wartezeit ungleich 0 bestimmen und zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, die Regeln für den Wettbewerb sehen etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 8.6 Die Spielplattform muss ein Remisangebot neben dem Zug des Spieles anzeigen, sogleich wenn remis geboten wird.

Artikel 9: Verhalten der Spieler

- 9.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte; das beinhaltet auch das Verhalten des Spielers vor der Kamera.
- 9.2 Jeder Spieler muss sich mit einem zugelassenen Gerät mit der Spielplattform verbinden, um seine Partien aufnehmen zu können.

- 9.3 Jeder Spieler muss seinen persönlichen Account nutzen, wenn er auf der Spielplattform an einem Schachwettbewerb teilnimmt.
- 9.4 Die Spieler müssen vor der Kamera angemessen gekleidet sein und ggf. für das Turnier festgelegte Bekleidungsrichtlinien beachten.
- 9.5 Während der Partie darf ein Spieler den Spielbereich oder das Turnierareal nur mit Zustimmung des Schiedsrichters verlassen.
- 9.6 Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, irgendwelche elektronischen Geräte, Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zu benutzen oder auf einem anderen Schachbrett eine Partie zu analysieren.
- 9.7 Während des Spiels dürfen Spieler keine Kopfhörer in oder über ihren Ohren tragen.
- 9.8.1 Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne ausdrückliche Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät im Turnierareal bei sich zu haben. Die Regeln für den Wettbewerb können jedoch gestatten, dass ein solches Gerät in unmittelbarer Nähe des Spielbereichs untergebracht wird, sofern es ausschließlich der Aufrechterhaltung der Verbindung zum Internet dient.
- 9.8.2 Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein verbotenes Gerät im Turnierareal hat, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie. Die Regeln für den Wettbewerb können eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen. Der Hauptschiedsrichter kann den Spieler auch vom Wettbewerb ausschließen.
- 9.8.3 Der Schiedsrichter kann verlangen, dass der Spieler seine Kleidung, Taschen, den Inhalt von Schubladen und Schränken oder andere Gegenstände vorzeigt. Der Körper des Spielers einschl. seiner Ohren darf ebenso untersucht werden. Diese Untersuchungen werden mittels Kamera durchgeführt. Wird über die Untersuchung der Ohren hinaus der Körper des Spielers untersucht, muss dies durch eine Person desselben Geschlechts geschehen, ohne dass andere diese sehen können. Die Untersuchung darf nicht aufgezeichnet werden.
- 9.9 Rauchen, einschließlich E-Zigaretten, ist vor der Kamera nicht erlaubt.
- 9.10 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört ungerechtfertigtes Antragstellen, ungerechtfertigtes Anbieten von remis, das Versenden unangemessener Nachrichten oder das Aktivieren einer Geräuschquelle im Turnierareal.
- 9.11 Ein Verstoß gegen die Artikel 9.1 bis 9.10 wird gemäß Artikel 10.9 bestraft.
- 9.12 Spieler, deren Partie beendet ist, werden als Zuschauer betrachtet; sie müssen die Anweisungen des Schiedsrichters und die Regeln für den Wettbewerb befolgen; z.B. ihre Mikrofone stumm schalten, ihre Kameras ausschalten und bzw. oder das Teilen des Bildschirms beenden.
- 9.13 Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der FIDE-Online-Schachregeln verlangen.
- 9.14 Sofern die Regeln für den Wettbewerb nichts anderes bestimmen, kann ein Spieler gegen eine Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen. Zulässig ist auch ein Protest gegen ein

Ergebnis, auch wenn dieses durch die Spielplattform festgelegt und durch den Schiedsrichter bestätigt worden ist.

- 9.15 Spieler dürfen andere Partien ihres laufenden Wettbewerbs beobachten, vorausgesetzt sie befolgen die Anweisungen über das während der Partie erlaubte Verhalten und sehen nur die aktuelle Position, Zeit und bzw. oder das Ergebnis. Spielern ist der Zugang zu jeglicher Art von Partieanalyse während ihrer Partie verboten.

Artikel 10: Aufgabenbereich des Schiedsrichters

- 10.1 Der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der FIDE-Online-Schachregeln.
- 10.2 Der Schiedsrichter
- 10.2.1 sorgt für faires Spiel,
- 10.2.2 handelt im besten Interesse des Wettbewerbs,
- 10.2.3 sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen,
- 10.2.4 sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden,
- 10.2.5 überwacht den Fortgang des Wettbewerbs,
- 10.2.6 ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen,
- 10.2.7 befolgt die FIDE Anti-Cheating-Regelungen und Richtlinien für FIDE Online-Schachwettbewerbe.
- 10.3 Die Schiedsrichter beobachten die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzen Entscheidungen, die sie getroffen haben, durch und verhängen in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.
- 10.3.1 Der Schiedsrichter kann Assistenten einsetzen, um Partien und Spieler zu beobachten.
- 10.4 Der Schiedsrichter hat vor dem Start der Partie den Spielbereich auf Eignung zu überprüfen.
- 10.5 Bei externen Störungen darf der Schiedsrichter einem oder beiden Spielern zusätzliche Bedenkzeit gewähren.
- 10.6 Der Schiedsrichter darf in eine Partie nicht eingreifen, außer in den Fällen, die in den FIDE Online-Schachregeln erwähnt sind.
- 10.7 Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf andere Weise einmischen. Zuschauer dürfen sich nicht in Partien einmischen. Der Schiedsrichter darf die Störer aus dem Turnierareal weisen.
- 10.8 Ohne Genehmigung des Schiedsrichters ist der Gebrauch eines Mobiltelefons oder jeder Art von Kommunikationsmittel für jedermann im Turnierareal und entsprechend der Bestimmung des Schiedsrichters in allen angrenzenden Bereichen verboten.
- 10.9 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:

- 10.9.1 Verwarnung,
- 10.9.2 Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
- 10.9.3 Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
- 10.9.4 Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstpunktzahl,
- 10.9.5 Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,
- 10.9.6 Verlust der Partie für den zu Bestrafenden (der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners),
- 10.9.7 ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,
- 10.9.8 Ausschluss von einer oder mehreren Runden,
- 10.9.9 Ausschluss vom Turnier.

Artikel 11: Verbindungsabbrüche

- 11.1 Für die Verbindung zur Spielplattform ist der Spieler verantwortlich. Er hat für eine stabile Internetverbindung und ein funktionierendes Spielgerät zu sorgen.
 - 11.1.1 Die Herstellung der Verbindung mittels eines mobilen Gerätes ist nur mit vorheriger Zustimmung des Schiedsrichters zulässig.
- 11.2 Der Spieler hat die Anweisungen des Schiedsrichters bezüglich der Anwesenheit auf der Spielplattform zu befolgen.
- 11.3 Die Regeln für den Wettbewerb bestimmen die Folgen und möglichen Sanktionen für den Fall eines Abbruchs der Verbindung zur Spielplattform während des gesamten Laufs der Runde.
- 11.4 Bricht während der Partie die Verbindung zur Spielplattform ab, läuft die Uhr des Spielers weiter.
 - 11.4.1 Wenn der Spieler die Verbindung wiederherstellt, bevor seine Bedenkzeit abgelaufen ist, hat er mit der restlichen Bedenkzeit auf seiner Uhr weiterzuspielen. Der Schiedsrichter entscheidet, ob weitere Sanktionen angemessen sind.
 - 11.4.2 Wenn der Spieler vor Ablauf der Bedenkzeit die Verbindung nicht wiederherstellen kann, verliert er die Partie, außer die Regeln für den Wettbewerb treffen eine anderweitige Bestimmung (einschließlich bezüglich der Zeit, innerhalb derer der Spieler die Verbindung wiederherstellen muss). Die Partie ist jedoch remis bei der in Artikel 4.5 geregelten Situation.
- 11.5 Während des Verbindungsabbruchs dürfen beide Spieler ihren Platz nicht ohne Zustimmung des Schiedsrichters verlassen.

Artikel 12: Spielgerät

- 12.1 Während der Partie darf der Spieler nur *einen* Bildschirm benutzen und muss diesen mit dem Schiedsrichter teilen, sofern die Regeln für den Wettbewerb nichts anderes bestimmen.

- 12.2 Während des Laufs der Runde ist dem Schiedsrichter auf Anforderung ein Zugriff auf alle geöffneten Anwendungen auf dem Gerät des Spielers zu gewähren.
- 12.3 Während des Laufs der Runde darf ohne Zustimmung des Schiedsrichters außer der zum Spielen verwendeten Anwendung und einem Video-Konferenzsystem keine andere Anwendung auf dem Gerät des Spielers geöffnet sein.

Artikel 13: Video-Konferenzsystem

- 13.1 Wenn unter Video-Überwachung gespielt wird, muss während des Wettbewerbs ein Video-Konferenzsystem (VCS) zur Benutzung durch Spieler und Schiedsrichter bereitstehen. Das System soll folgende Funktionen aufweisen:
 - 13.1.1 eine komplett sichtbare Ansicht des Spielers, die mindestens sein Gesicht und, sofern erforderlich, den Spielbereich zeigt,
 - 13.1.2 akustische Wahrnehmung des Spielers und der Umgebung mittels Mikrofon,
 - 13.1.3 Bildschirmteilung durch den Spieler (unter Kontrolle von Spieler und Schiedsrichter).
- 13.2 Jeder Spieler ist gehalten, das VCS zu dem vom Schiedsrichter bestimmten Zeitpunkt zu starten und die Verbindung während der gesamten Runde aufrecht zu erhalten.
- 13.3 Unterbricht ein Spieler die Verbindung zum VCS, ist aber noch mit der Spielplattform verbunden, dann ist es ihm untersagt, eine Figur auf dem Schachbrett zu ziehen, bis er wieder mit dem VCS verbunden ist.
- 13.4 Die Regeln für den Wettbewerb können bestimmen, dass ein System von gelben (Verwarnung) und roten (Partieverlust) Karten verwendet wird, um die Verhängung von Sanktionen wegen Verbindungsabbrüchen des VCS zu unterstützen.

Artikel 14: Kameras und Mikrofone

- 14.1 Wenn unter Video-Überwachung gespielt wird, muss der Spieler eine Webcam benutzen, die während der Partie sein ganzes Gesicht zeigt. Das Bild darf die Umgebung des Spielers nicht verbergen; z.B. ist kein virtueller Hintergrund erlaubt.
- 14.2 Die Beleuchtung im Raum muss ausreichend sein, damit die Augenbewegungen des Spielers übertragen und durch den Schiedsrichter überwacht werden können.
- 14.3 Das Mikrofon des Spielers muss ständig Geräusche, die in der Umgebung des Spielers hörbar sind, dem Schiedsrichter übertragen.
- 14.4 Die Regeln für den Wettbewerb können zusätzliche Überwachungsgeräte (z.B. Kameras) vorschreiben.

Artikel 15: Regelverstöße

- 15.1 Ein Spieler darf den Schiedsrichter um Hilfe bitten. Wenn ein Spieler den Schiedsrichter zu Hilfe ruft, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hat. Hat der Spieler keinen triftigen Grund hierfür, wird er gemäß Artikel 10.9 bestraft.

- 15.2 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird die Partie nicht fortgesetzt und eine neue Partie mit der richtigen Farbverteilung gespielt, sofern weniger als 10 Züge durch beide Spieler ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 Zügen oder mehr wird die Partie fortgesetzt.
- 15.3 Wenn eine Partie in Situationen, die in Artikel 5.4 beschrieben sind (automatische Remisstellungen), nicht automatisch remis gegeben wird, legt der Schiedsrichter das Partieergebnis auf remis fest.
- 15.4 Wenn eine Spielplattform automatisch eine Partie im Widerspruch zu Artikel 4.5 (Matt noch möglich) für remis erklärt, ist der Schiedsrichter befugt, das automatisch festgestellte Ergebnis zu ändern.
- 15.5 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren falsch ist, muss der Schiedsrichter sofort eingreifen. Er muss die richtige Einstellung vornehmen und, soweit notwendig, die Zeit anpassen. Die Einstellungen der Uhren bestimmt er nach bestem Ermessen.
- 15.6 Wenn die Partie aus irgendeinem Grund unterbrochen werden muss, stellt der Schiedsrichter, wenn möglich, die Schachuhr ab. Wenn dies nicht möglich ist, fügt er einem oder beiden Spielern Bedenkzeit hinzu.

Teil III b: Regeln für Hybrid-Schachwettbewerbe

Artikel 16: Allgemeine Bestimmungen

- 16.1 Der Hauptorganisator bestimmt die Turnierareale für den Wettbewerb. Jedes Turnierareal steht unter der Kontrolle eines örtlichen Organisations.
- 16.2 Jeder Organisator vor Ort ist verpflichtet, ein Turnierareal bereitzustellen, das für die Durchführung des Hybrid-Schachwettbewerbs geeignet ist. Das „Turnierareal“ umfasst den Spielbereich, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher sowie weitere, vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche. Der Spielbereich ist der Bereich in dem die Partien eines Wettbewerbs gespielt werden. Nur Spielern und Schiedsrichtern ist der Zugang zum Spielbereich erlaubt.
- 16.3 Jedes Turnierareal muss durch Kameras überwacht werden.
- 16.4 In allen Turnierarealen müssen Maßnahmen zur Sicherung von Fair Play gemäß den FIDE *Anti-Cheating Regulations* und den FIDE *Anti-Cheating Protection Measures* durchgeführt werden. Ohne Zustimmung des Schiedsrichters ist es für jedermann verboten, ein Mobiltelefon oder ein anderes Kommunikationsgerät im Turnierareal und in vom Schiedsrichter bezeichneten benachbarten Bereichen zu benutzen.
- 16.5: Jeder Organisator vor Ort muss eine Internetverbindung im Turnierareal zur Verfügung stellen. Die Spieler sind nicht für ihre Verbindung zur Spielplattform und zu einem Kommunikationssystem (soweit durch die Regeln für den Wettbewerb gefordert) verantwortlich, es sei denn diese regeln etwas Abweichendes.
- 16.6 In jedem Turnierareal stellt der Organisator vor Ort elektronische Geräte für die Durchführung der Online-Partien (Spielgeräte) bereit, außer die Regeln für den Wettbewerb bestimmen dies anders.
- 16.7 Während der Partie hat jeder Spieler Zugang zu einem virtuellen Schachbrett auf seinem Spielgerät und zu jeder anderen für diesen Zweck benötigten Software. Auf dem Spielgerät darf keine andere Webseite, Anwendung oder Software geöffnet sein. Ausgenommen ist nur ein (Video-)Kommunikationssystem, sofern die Regeln für den Wettbewerb dies verlangen.
- 16.8 Für jedes Turnierareal müssen mindestens zwei Schiedsrichter eingesetzt werden: ein Hauptschiedsrichter vor Ort (LCA) und ein Technischer Schiedsrichter vor Ort (LTA).
- 16.9 Die Gesamtzahl der in jedem Turnierareal erforderlichen Schiedsrichter ist abhängig von der Art der Veranstaltung, dem Turniertyp, der Anzahl der Teilnehmer und der Bedeutung der Veranstaltung.
- 16.10 Wenn die Spielplattform es erlaubt, dass Spieler einen Zug im Widerspruch zu Artikel 3.3 (regelwidrige Züge) ausführen, müssen die Regeln für den Wettbewerb bestimmen, wie mit solchen Regelwidrigkeiten verfahren wird.

- 16.11 Die Regeln für den Wettbewerb legen im Voraus die Wartezeit fest. Ist keine Wartezeit festgelegt, beträgt sie 0. Falls die Regeln für den Wettbewerb eine Wartezeit ungleich 0 bestimmen und zu Beginn keiner der Spieler anwesend ist, verliert der Spieler mit den weißen Figuren die gesamte Zeit bis zu seinem Eintreffen, es sei denn, die Regeln für den Wettbewerb sehen etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheidet anders.
- 16.12 Die Spielplattform muss ein Remisangebot neben dem Zug des Spieles anzeigen, sogleich wenn remis geboten wird.

Artikel 17: Verhalten der Spieler

- 17.1 Die Spieler dürfen nichts unternehmen, das dem Ansehen des Schachspiels abträglich sein könnte.
- 17.2 Die Spieler dürfen ihre eigenen Spielgeräte im Turnierareal nicht benutzen, sofern die Regeln für den Wettbewerb nichts anderes bestimmen.
- 17.3 Während der Partie ist es einem Spieler verboten, ohne Zustimmung des Schiedsrichters irgendein elektronisches Gerät bei sich zu haben. Der Schiedsrichter kann von einem Spieler verlangen, dass dieser in einem abgesonderten Bereich die Untersuchung seiner Kleidung, seiner Taschen, anderer Gegenstände oder seines Körpers zulässt. Der Schiedsrichter oder eine von ihm beauftragte Person darf den Spieler untersuchen, wobei der Untersuchende das gleiche Geschlecht wie der zu Untersuchende haben muss. Wenn es offenbar ist, dass ein Spieler ein verbotenes Gerät im Turnierareal hat, verliert er die Partie. Der Gegner gewinnt die Partie. Die Regeln für den Wettbewerb können eine andere, weniger strenge Bestrafung vorsehen. Der Hauptschiedsrichter kann den Spieler auch vom Wettbewerb ausschließen.
- 17.4 Die Regeln für den Wettbewerb können es zulassen, dass ein elektronisches Gerät in der Tasche eines Spielers untergebracht wird, sofern das Gerät vollständig abgeschaltet ist. Diese Tasche muss gemäß der Weisung des Hauptschiedsrichters vor Ort untergebracht werden.
- 17.5 Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, irgendwelche Notizen oder Informationsquellen zu nutzen oder Ratschläge zu erhalten.
- 17.6 Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu stören. Dazu gehört auch ungerechtfertigtes Antragstellen, ungerechtfertigtes Anbieten von remis, das Versenden unangemessener Nachrichten oder das Aktivieren einer Geräuschquelle im Turnierareal.
- 17.7. Während der Partie darf ein Spieler den Spielbereich oder das Turnierareal nur mit Zustimmung des Schiedsrichters verlassen.
- 17.8 Die Spieler müssen die eventuell für das Turnier festgelegten Bekleidungsrichtlinien beachten.
- 17.9 Ein Verstoß gegen eine Regelung der Artikel 17.1 bis 17.8 wird gemäß Artikel 18.4 bestraft.
- 17.10 Ein Spieler darf vom Schiedsrichter eine Erklärung bestimmter Punkte der FIDE-Online-Schachregeln verlangen.
- 17.11 Sofern die Regeln für den Wettbewerb nichts anderes bestimmen, kann ein Spieler gegen eine Entscheidung des Schiedsrichters Protest einlegen. Zulässig ist auch ein Protest gegen ein

Ergebnis, auch wenn dieses durch die Spielplattform festgelegt und durch den Schiedsrichter bestätigt worden ist.

Artikel 18: Aufgabenbereich des Schiedsrichters

- 18.1 Der Schiedsrichter achtet auf die Einhaltung der FIDE-Online-Regeln.
- 18.2 Der Schiedsrichter
 - 18.2.1 sorgt für faires Spiel,
 - 18.2.2 handelt im besten Interesse des Wettbewerbs,
 - 18.2.3 sorgt für durchgehend gute Spielbedingungen,
 - 18.2.4 sorgt dafür, dass die Spieler nicht gestört werden,
 - 18.2.5 überwacht den Fortgang des Wettbewerbs,
 - 18.2.6 ergreift besondere Maßnahmen im Interesse behinderter Spieler und derjenigen, die medizinische Betreuung benötigen,
 - 18.2.7 befolgt die FIDE *Anti-Cheating Regulations* und FIDE *Anti-Cheating Protection Measures* (siehe Artikel 16.4).
- 18.3 Die Schiedsrichter beobachten die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzen Entscheidungen, die sie getroffen haben, durch und verhängen in angebrachten Fällen Strafen über Spieler.
- 18.4 Der Schiedsrichter kann eine oder mehrere der folgenden Strafen verhängen:
 - 18.4.1 Verwarnung,
 - 18.4.2 Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
 - 18.4.3 Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
 - 18.4.4 Erhöhung der Punktzahl im Partieresultat des Gegners bis zu der in dieser Partie erreichbaren Höchstpunktzahl,
 - 18.4.5 Kürzung der Punktzahl im Partieresultat der zu bestrafenden Person,
 - 18.4.6 Verlust der Partie für den zu Bestrafenden (der Schiedsrichter bestimmt auch das Ergebnis des Gegners),
 - 18.4.7 ein im Voraus festgelegtes Bußgeld,
 - 18.4.8 Ausschluss von einer oder mehreren Runden,
 - 18.4.9 Ausschluss vom Turnier.
- 18.5 Vor dem Start der Partien ist der LCA für die Überprüfung aller Spielgeräte auf Übereinstimmung mit den Anforderungen des Artikels 16.7 verantwortlich.
- 18.6 Vor dem Start der Partien ist der LCA für die Durchführung der Fair Play-Überprüfung aller Spieler verantwortlich.

- 18.7 Der LCA ist für die Überprüfung der Kameraaufzeichnungen im Turnierareal verantwortlich.
- 18.8 Der LTA ist für die Überwachung der Verbindung der Spieler zum HIP und zum Kommunikationssystem vor und während der Partien verantwortlich, sofern in den Regeln für den Wettbewerb vorgeschrieben.
- 18.9 Der LTA erstattet dem Hauptschiedsrichter sofort Bericht über jeden Verbindungsabbruch. Ist die Verbindung, auf Grund welcher Umstände auch immer, wiederhergestellt, entscheidet der Hauptschiedsrichter unter anderem über:
- a) Wiederaufnahme der Partie von der beim Abbruch erreichten Stellung,
 - b) Verkürzung der verbleibenden Bedenkzeit des Spielers, dessen Verbindung abgebrochen war,
 - c) Neustart der Partie ab der Ausgangsstellung mit der vollen Bedenkzeit,
 - d) Neustart der Partie ab der Ausgangsstellung mit verkürzter Bedenkzeit.

Artikel 19: Regelverstöße

- 19.1 Ein Spieler darf den Schiedsrichter um Hilfe bitten. Wenn ein Spieler den Schiedsrichter zu Hilfe ruft, entscheidet der Schiedsrichter, ob der Spieler einen triftigen Grund dazu hat. Hat der Spieler keinen triftigen Grund hierfür, wird er gemäß Artikel 18.4 bestraft.
- 19.2 Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird die Partie nicht fortgesetzt und eine neue Partie mit der richtigen Farbverteilung gespielt, sofern weniger als 10 Züge durch beide Spieler ausgeführt worden sind. Nach Ausführung von 10 Zügen oder mehr wird die Partie fortgesetzt.
- 19.3 Wenn eine Partie nicht automatisch remis gegeben wird in Situationen, die in Artikel 5.4 beschrieben sind (automatische Remisstellungen), erklärt der Schiedsrichter die Partei remis.
- 19.4 Wenn eine Spielplattform automatisch eine Partie im Widerspruch zu Artikel 4.5 (Matt noch möglich) für remis erklärt, ist der Schiedsrichter ermächtigt, das automatisch festgestellte Ergebnis zu ändern.
- 19.5 Wenn während einer Partie festgestellt wird, dass die Einstellung einer oder beider Uhren falsch ist, muss der Schiedsrichter sofort eingreifen. Er muss die richtige Einstellung vornehmen und, soweit notwendig, die Zeit anpassen. Die Einstellungen der Uhren bestimmt er nach bestem Ermessen.
- 19.6 Wenn die Partie aus irgendeinem Grund unterbrochen werden muss, stellt der Schiedsrichter, wenn möglich, die Schachuhr ab. Wenn dies nicht möglich ist, fügt er einem oder beiden Spielern Bedenkzeit hinzu.

Artikel 20: Benutzung klassischen Schachmaterials bei Hybrid-Wettbewerben

Wenn die Bedenkzeit eines Turniers ein Inkrement von mindestens 30 Sekunden je Zug, beginnend mit Zug 1, vorsieht, können die Regeln für den Wettbewerb bestimmen, dass den Spielern die

Benutzung klassischen Schachmaterials (Bretter und Figuren) der Einfachheit halber während der Partien gestattet ist. In diesem Fall gilt Folgendes:

- 20.1 Nach wie vor sind das virtuelle Schachbrett und die virtuelle Schachuhr für die Partie maßgeblich.
- 20.2 Die Regeln für den Wettbewerb bestimmen die notwendige Anzahl von Schiedsrichtern.
- 20.3 Die Züge auf dem virtuellen Schachbrett dürfen von einem deutlich hörbaren Tonsignal (Klick) begleitet werden, so dass der Spieler ohne Zeitverlust den letzten Zug seines Gegners wahrnehmen kann. Dies muss so eingerichtet werden, dass andere Partien nicht gestört werden.
- 20.4 Jeder Spieler ist selbst für das Ziehen der Figuren auf dem klassischen Schachbrett verantwortlich. Auf dem klassischen Schachbrett ist nur die Wiedergabe der von jedem Spieler auf dem virtuellen Schachbrett ausgeführten Züge erlaubt.
- 20.5 Abgesehen vom ersten Zug von Weiß ist es einem Spieler nicht erlaubt, seinen Zug auf dem virtuellen Schachbrett auszuführen, bevor er seinen vorhergehenden Zug auf dem klassischen Schachbrett ausgeführt hat. Die Stellung auf dem klassischen Schachbrett muss immer die gleiche sein wie auf dem virtuellen Schachbrett; der einzige Unterschied, der entstehen darf, ist der letzte Zug.
- 20.6 Bei Verstößen gegen die Artikel 20.4 bis 20.5 ist der Schiedsrichter berechtigt, einzugreifen und Strafen gemäß Artikel 18.4 zu verhängen.
- 20.7 Die Regeln für den Wettbewerb können die Verwendung von Formularen für die Aufzeichnung der Partie durch die Spieler verlangen.²

Anhang I: FIDE Fair Play-Regeln für Online-Wettbewerbe mit Überwachung

Die folgenden Regeln behandeln das Online-Schach. Sie sind bei allen offiziellen FIDE-Wettbewerben anzuwenden. Bei nationalen und privaten Wettbewerben wird nachhaltig die Übernahme dieser Regeln empfohlen, ggf. mit notwendigen Anpassungen.

A. Allgemeine Bestimmungen

1. Alle Partien des Wettbewerbs müssen während der Partien und bzw. oder nach Partieende durch eine Software (Fair Play-Software) geprüft werden.
2. Die einzige von der FIDE zugelassene Fair Play-Software ist das FIDE *Game Screening Tool*. Andere Software erfordert die ausdrückliche Genehmigung der FIDE *Fair Play Commission* (FPL).

² Das Original lautet: „*The specific competition regulations may impose mandatory use of scoresheets by the players.*“. Dabei ist unklar, ob nur allgemein der Plural verwendet wird für die Spieler, die auf klassischem Brett spielen, oder ob der Spieler und auch sein Gegner in diesem Fall der Notationspflicht unterliegen.

3. Die meisten Plattformen werden die Partien eines Wettbewerbs automatisch durch ihre eigenen Anti-Cheating-Programme laufen lassen. Diese Programme spielen in FIDE-Wettbewerben keine offizielle Rolle. Sie geben nur Anhaltspunkte, die weitere Untersuchungen erfordern.
4. Die Spieler müssen unter ihren Realnamen antreten.
5. Die Spieler sind gehalten, unter Benutzung einer Videokonferenz-Plattform sich im Aufnahmebereich einer Kamera aufzuhalten. (Zwischen den Runden ist den Spielern das Ausschalten der Kamera erlaubt.) Die Bilder der Videokonferenz-Plattform können durch den Organisator aufgezeichnet werden. Es muss sichergestellt sein, dass nur der Hauptschiedsrichter, das Expertengremium, sofern vorhanden, sowie die Mitglieder der *Ethics and Disciplinary Commission* (EDC) und der FPL nötigenfalls Zugang hierzu erhalten und dass die Aufzeichnungen ein Jahr nach der offiziellen Verkündung des Ergebnisses gelöscht werden, außer es wurden Verfahren gegen Teilnehmer des besagten Wettbewerbs durch FPL oder EDC eröffnet.
6. Die Spieler können jederzeit aufgefordert werden, ihre Umgebung und den Task Manager ihres Computers zu zeigen. Die Spieler können vom Schiedsrichter angewiesen werden, ihren Bildschirm zu teilen und die Chat-Funktion während der Partie auszuschalten. Der Organisator muss sich vergewissern, dass eine angemessene rechtliche Beratung über den Datenschutz und den Schutz von Kindern eingeholt wurde, bevor er dies in den Regeln für den Wettbewerb vorschreibt.
7. Andere Wettbewerbe müssen in Übereinstimmung mit den obigen Grundsätzen und bzw. oder mit den Online Fair Play-Richtlinien der nationalen Föderation durchgeführt werden. Wenn ein solcher Wettbewerb auf einer Plattform durchgeführt wird, die ihre eigenen Fair Play-Richtlinien anwendet, müssen die Spieler darüber informiert sein, dass die Schiedsrichter nicht in die Entscheidungen der Plattform eingreifen können.
8. Schiedsrichter müssen sich mit den Vorgehensweisen der Plattform vertraut machen, in Bezug auf:
 - i) den Umgang mit Cheating-Vorwürfen,
 - ii) die Kennzeichnung oder das Sperren von Accounts,
 - iii) für die Bearbeitung von Protesten.
- 8a. Werden die offiziellen Ergebnisse vom Hauptschiedsrichter und nicht von der Plattform festgestellt, sollen die Regeln für den Wettbewerb bestimmen, ob die errungenen Punkte von Spielern, die nach der Partie gesperrt oder ausgeschlossen worden sind, den Gegnern zugesprochen werden oder nicht.
- 8b. Preise sollen an Spieler nicht ausgegeben werden, bis die Fair Play-Prüfungen durch die Plattform und mittels des *FIDE Game Screening Tool* durchgeführt und abgeschlossen worden sind.
9. Die Regeln für den Wettbewerb, insbesondere bei offiziellen FIDE Wettbewerben, können Disqualifikation und andere Strafen vorsehen, ohne dass Cheating nachgewiesen worden sein

muss. In diesem Fall werden die Sanktionen nicht auf das Spielen am Brett ausgeweitet, wenn weitere Beweise fehlen.

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.
11. Die FPL kann eine Unterkommission oder Task Force nur für Online-Schach einrichten.
12. Die Regeln für den Wettbewerb dürfen nicht bestimmen, dass die gesamte Verantwortung für die Fair Play-Angelegenheiten des Wettbewerbs bei der Plattform liegt.

B. Tatbestände des Online Cheating

1. Begrifflich ist Cheating im Online-Schach definiert als ein Verhalten eines Spielers zur Erlangung eines Vorteils gegenüber einem Gegner oder zur Erreichung eines Ziels in einer Online-Partie, wenn er den Vorteil oder das Ziel bei Einhaltung der Spielregeln aller Wahrscheinlichkeit nach nicht erreicht hätte.
2. Insbesondere meint Cheating
 - i) die vorsätzliche Nutzung elektronischer Geräte oder anderer Informationsquellen oder Ratschläge während einer Partie, oder
 - ii) die Manipulation von Schachwettbewerben, d.h. eine vorsätzliche Vereinbarung, Handlung oder Unterlassung, die auf eine unzulässige Änderung des Ergebnisses oder des Verlaufs eines Schachwettbewerbs abzielt, um die Unvorhersehbarkeit des genannten Schachwettbewerbs ganz oder teilweise zu beseitigen, um sich oder anderen einen unzulässigen Vorteil zu verschaffen. Die Manipulation von Schachwettbewerben schließt ein, ist aber nicht beschränkt auf Ergebnisverfälschung, „Sandbagging“ (bewusstes Zurückbleiben hinter der tatsächlichen Spielstärke), Ergebnisabsprache, Rating-Betrug und vorsätzliche Teilnahme an fingierten Wettbewerben oder Partien.
3. Cheating-bezogene Tatbestände speziell im Online-Schach sind *Hacking* und Identitätsdiebstahl, z.B. wenn jemand anderer anstelle des Spielers spielt. Die Art, wie mit Verstößen dieser Art umgegangen wird, entspricht der Behandlung von Cheating-Vorwürfen-Vergehen, einschließlich der Anwendung der internen Disziplinarmaßnahmen der FIDE.
4. Statistische Beweise können zu der Annahme führen, dass Cheating begangen worden ist, außer der Spieler kann anhand der Abwägung der Wahrscheinlichkeit nachweisen, dass er ehrlich gespielt hat.

C. Beweislast und Maßstäbe für den Nachweis

1. Die FPL 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.4 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.

D. Falsche Anschuldigung

1. Falsche Anschuldigung ist ein Missbrauch des Rechts auf freie Meinungsäußerung. Falsche Anschuldigungen im Schach wie in jedem anderen Bereich können den Ruf schädigen. Das Recht auf Schutz des guten Rufes ist als Teil des Rechts auf Achtung des Privatlebens geschützt.

Bei der Entscheidung darüber, ob eine Anschuldigung offensichtlich unbegründet ist und als ein Missbrauch des Rechts auf freie Meinungsäußerung angesehen werden kann, sind folgende Kriterien in Betracht zu ziehen:

- a) Zulänglichkeit der Faktenbasis der Anschuldigung;
- b) der Level des Wettbewerbs;
- c) Titel und Rating des Spielers, der des Online-Cheatings beschuldigt wird;
- d) das Endergebnis des Spielers im fraglichen Wettbewerb;
- e) Art und der Umfang der Verbreitung der Anschuldigung (soziale Medien, öffentliche Interviews, Blogs etc.).

Die Liste der Kriterien ist nicht abschließend.

2. Falsche Anschuldigung im Online-Schach wird entsprechend behandelt wie beim Spielen am Brett.

E. Sanktionen

1. Sanktionen, die für Online-Cheatingverstöße verhängt werden, können auf das Spielen am Brett ausgedehnt werden. Soweit der FIDE *Code of Ethics* eine Sperre von einem Jahr vorsieht, kann diese für das Spielen am Brett auf sechs Monate reduziert werden.
2. Andere Gesichtspunkte für die Sanktionierung beim Spielen am Brett werden entsprechend auf Online-Schach angewendet: das Alter des Spielers, die Häufigkeit und die Art des Verstoßes, die Art des Wettbewerbs und andere Umstände sind umfassend in Betracht zu ziehen.

F. Jurisdiktion

Bezüglich aller offiziellen FIDE Veranstaltungen hat die FPL die Jurisdiktion in allen Angelegenheiten hinsichtlich Cheating, einschließlich falscher Anschuldigungen.

Zu den Personen, die der Jurisdiktion der FPL unterworfen sind, gehören Spieler, Begleitpersonal und Mannschaftsführer. Zum Begleitpersonal gehören unter anderem Delegationsleiter, Sekundanten,

Trainer, Manager, Psychologen, Organisatoren, Zuschauer, Verwandte, Journalisten, Schach-Offizielle, Schiedsrichter, wenn sie in Cheating-Fälle involviert sind.

G. Anzeigen und Untersuchungen

1. Einleiten einer Untersuchung

Untersuchungen können aufgrund einer nach dem Wettbewerb erhobenen Anzeige eingeleitet werden. Untersuchungen können auch ausgelöst werden durch:

- i) den Bericht des Hauptschiedsrichters eines Wettbewerbs;
- ii) auf Initiative der FPL;
- iii) auf Zuleitung der EDC oder eines anderen nach der Satzung zuständigen Gremiums der FIDE.

2. Anzeigen

2.1 Eine Beschwerde kann von den Teilnehmern des betroffenen Wettbewerbs (Spieler, Kapitäne und Offizielle) mit FIDE ID-Nummer erhoben werden. Die Frist für die Erhebung eines Protestes endet 24 Stunden nach dem Ende der letzten Runde.

2.2 Beschwerden müssen in Textform über das FIDE Office an die FPL gerichtet werden. Der Anzeigersteller muss sämtliche Informationen geben, die im Beschwerdeformular verlangt werden, und die Gründe für die Beschwerde detailliert angeben, unter Aufführung aller zum Zeitpunkt der Erhebung der Beschwerde verfügbaren Fakten.

2.3 Mündliche oder formlose Beschwerden werden nicht entgegengenommen.

2.4 Alle Beschwerden müssen alle zum Zeitpunkt der Erhebung der Beschwerde verfügbaren Fakten aufführen.

2.5 Beschwerden, die sich nur auf die Annahme gründen, dass eine Person stärker gespielt hat als nach ihrer Rating zu erwarten war, werden nicht behandelt.

2.6 Die FPL kann eine Untersuchung einleiten, die sich auf jede Information gründet, die ihr zur Kenntnis gelangt und einen möglichen Cheating-Fall einschließlich falscher Anschuldigung zum Gegenstand hat.

2.7 Alle Informationen über Beschwerden und Untersuchungen haben bis zum Abschluss der Untersuchung durch die FPL vertraulich zu bleiben. Verstößt der Anzeigersteller, der Hauptschiedsrichter oder jede andere Person mit Kenntnis von der Beschwerde oder den Untersuchungen vor dem Abschluss der Untersuchungen gegen die Verpflichtung zur Vertraulichkeit, kann die FPL gegen alle, die hiergegen verstoßen haben, ein Verfahren vor der EDC anstrengen.

H. Untersuchungsverfahren

1. Die FPL ist befugt, Voruntersuchungen über einen vermeintlichen oder möglichen Fall von Online-Cheating durchzuführen.

2. Ist eine Beschwerde unzulässig oder offensichtlich unbegründet, kann die FPL sie mit Mehrheitsbeschluss zurückweisen.
3. Ein Mitglied der FPL – Untersuchungsführer (IP) genannt – nominiert durch den Vorsitzenden der FPL nach einem Rotationssystem, wird mit der Untersuchung des Beschwerdegegenstands beauftragt. Er ist unabhängig und unterliegt keinen Weisungen eines Verfahrensbeteiligten.
4. Der Untersuchungsführer soll den vorliegenden statistischen Beweis berücksichtigen. Es sind auch evtl. vorliegende gegenständlich vorhandene oder durch Beobachtung gewonnene Beweise in die Untersuchung einzubeziehen. Es können ebenso zusätzliche Beweise im Lauf der Untersuchung erhoben werden.
5. Spieler, Organisatoren, Schiedsrichter, nationale Föderationen, Betreiber der Online Plattform, auf der die Partien gespielt worden sind, und andere Beteiligte sind angehalten, mit dem Untersuchungsführer zusammenzuarbeiten. Andernfalls kann es zu einer Überweisung des Verfahrens an die EDC kommen.
6. Der Untersuchungsführer soll jeden Fall innerhalb eines angemessenen Zeitraums untersuchen, der in der Regel nicht länger als zwei Wochen dauern soll.
7. Zum Abschluss der Untersuchung verfasst der Untersuchungsführer einen Bericht an die FPL, der Folgendes enthalten soll: den Anlass der Untersuchung, die tatsächlichen Umstände des Vorfalles, das Ergebnis der Untersuchung und einen Sanktionsvorschlag. Der Bericht soll auch auf andere Verletzungen von FIDE Regularien, die der Untersuchungsführer ermittelt hat, eingehen. Die FPL kann den Untersuchungsführer beauftragen, zusätzliche Tatsachen zu berücksichtigen und bzw. oder weitere Ermittlungen durchzuführen.
8. Sobald der Untersuchungsführer einen Bericht als abgeschlossen erachtet, entscheidet die FPL durch Mehrheitsbeschluss, ob der Fall der EDC zu einer Entscheidung vorgelegt wird. Andernfalls wird die Anzeige zurückgewiesen. Die FPL leitet ihre Untersuchungsergebnisse an den Anzeigerstatter und die angezeigte Person weiter. Ist die nationale Föderation der angezeigten Person in den Fall einbezogen, wird auch sie informiert.

I. Verfahrensregeln

1. Die Verjährungsfrist beträgt ein Jahr, beginnend am Tag der letzten Runde des betroffenen Online-Wettbewerbs.
2. Die Arbeitssprache des Untersuchungsführers ist Englisch. Der Untersuchungsführer kann auf Antrag eines Verfahrensbeteiligten bestimmen, dass eine andere Sprache als Englisch durch die Verfahrensbeteiligten benutzt wird. In diesem Fall kann der Untersuchungsführer anordnen, dass ein Beteiligter oder alle Beteiligten die Kosten der Übersetzung ganz oder teilweise tragen. Der Untersuchungsführer kann anordnen, dass alle ihm in anderer Sprache als in Englisch eingereichten Dokumente zusammen mit einer beglaubigten Übersetzung in die Verfahrenssprache vorgelegt werden.
3. Wenn der Untersuchungsführer einen Fall nicht zurückweist, muss er den Angezeigten in Textform (Brief, E-Mail oder anders) über den anhängigen Fall informieren und ihm das

- Recht einräumen, eine Stellungnahme abzugeben und Dokumente zu seinen Gunsten vorzulegen.
4. Der Anzeigerstatter und der Angezeigte haben das Recht, durch eine Person ihrer Wahl vertreten oder unterstützt zu werden.
 5. Das Verfahren betreffende Dokumente müssen in Textform, vorzugsweise per E-Mail, eingereicht werden.
 6. Jeder Verfahrensbeteiligte trägt die ihm unmittelbar oder mittelbar entstehenden Kosten selbst.
 7. Ist ein am Untersuchungsverfahren Beteiligter zugleich Beteiligter in einem Disziplinarverfahren einer anderen FIDE Kommission, soll die FPL relevante Informationen der betreffenden FIDE-Kommission zuleiten.

J. Zulassungsbedingungen zu Online-Sportveranstaltungen

Bei der Anmeldung zu einem Wettbewerb akzeptiert jeder Spieler die oben aufgeführten Regelungen als Voraussetzungen für die Zulassung; er stimmt zu, dass seine Teilnahme diesen Regelungen unterworfen ist. Insbesondere stimmt der Spieler zu, dass er durch ein *Online Screening Tool* überprüft wird und dass er evtl. disziplinarische Sanktionen zu erwarten hat.

Anhang II: Regelungen für Online-Wettbewerbe mit Überwachung für ganz oder teilweise Sehbehinderte und Spieler, die keine Figuren bewegen können

1. Alle Spielplattformen, die Schachwettbewerbe organisieren, müssen ganz oder teilweise Sehbehinderten und Spielern, die keine Figuren bewegen können, barrierefreien Zugang einräumen. Wo dies nicht möglich ist, müssen die Organisatoren je Spieler einen Online-Helfer bereitstellen, der durch die *FIDE Commission for the Disabled* geschult und anerkannt ist.
2. Die ganz oder teilweise Sehbehinderten und Spieler, die keine Figuren bewegen können, müssen mindestens fünf Tage vor dem Turnierstart den Organisatoren eine ärztliche Bescheinigung zur Zulassung übersenden und bei Turnierstart in der *FIDE Disabled Chess Players List* (<https://dis.fide.com/wr0>) registriert sein. Anhand der vorgelegten Bescheinigungen entscheiden die Organisatoren, ob der Spieler zur Kategorie „ganz oder teilweise Sehbehinderte und Spieler, die keine Figuren bewegen können“ gehört und einen Helfer benötigt.
3. Online-Helfer sind dafür verantwortlich, dass sie und ihre Spieler sich 15 Minuten vor dem Start der Partie in Zoom einwählen und die Verbindung herstellen.
4. Das von den Spielen benutzte eigene Schachbrett muss für den Helfer in vollem Umfang sichtbar sein.
5. Beim Start der Partie und während der gesamten Dauer der Partie ist allein der Helfer für die Verbindung zur Spielplattform, für die Ausführung der angesagten Züge und für die Ansage der gegnerischen Züge an seinen Spieler verantwortlich.

6. Der Spieler muss sicherstellen, dass er den Helfer laut und deutlich hören kann. Die Ansage der Züge muss ausführlich erfolgen (z.B.: „Bauer von e2 nach e4“), und in Englisch oder in einer anderen, zwischen Spieler und Helfer vereinbarten Sprache erfolgen.
7. Der Helfer kann nutzen:
 - einen neuen Account in der Spielplattform, speziell für dieses Turnier, oder
 - den bestehenden Account des Spielers mit dessen Einverständnis.
8. Der Spieler darf jederzeit während der Partie nach der Anzahl der gespielten Züge und der verbleibenden Bedenkzeit auf seiner Uhr wie auch der des Gegners fragen.
9. Der Spieler kann zu jeder Zeit durch seinen Assistenten remis anbieten oder ein Remis-Angebot annehmen. Zwischen dem Helfer und dem Spieler ist keine weitergehende Kommunikation erlaubt; in unvorhergesehenen Fällen erhält der Helfer Anweisungen vom Hauptschiedsrichter.
10. Während der Partie darf ein Spieler den Spielbereich oder das Turnierareal nur mit Zustimmung des Schiedsrichters verlassen.
11. Im Übrigen gelten alle anderen Bestimmungen der FIDE Online-Schachregeln auch für ganz oder teilweise Sehbehinderte und Spieler, die keine Figuren bewegen können, wobei das Wort „Spieler“ durch das Wort „Helfer“ zu ersetzen ist.

Ergänzung der Online-Schachregeln:

Artikel 5.1 Ganz oder teilweise Sehbehinderte und Spieler, die keine Figuren bewegen können, dürfen zusätzlich zum virtuellen Schachbrett, das vom Helfer bedient wird, ihr eigenes Schachbrett benutzen.

Artikel 17.1.1 Eingesetzte Online-Helfer müssen den Spieler vollständig im Blick haben.

Artikel 18.1 Eingesetzte Online-Helfer müssen das Gesicht des Spielers vollständig sehen.

Anhang III: Regelungen für Hybrid-Wettbewerbe für ganz oder teilweise Sehbehinderte und Spieler, die keine Figuren bewegen können

1. Dem Organisator vor Ort wird empfohlen, einen Helfer für ganz oder teilweise sehbehinderte Spieler bereitzustellen.³ Die Pflichten des Helfers sind:
 - 1.1 Ausführung der Online-Züge gemäß Ansage seines Spielers.
 - 1.2 Ansage der Züge des Gegners.
 - 1.3 Informieren seines Spielers auf dessen Anforderung über die Zeitanzeigen der Schachuhr.
 - 1.4 Informieren seines Spielers über ein Remisangebot des Gegners sowie Weitergabe eines Remisangebots, das der Spieler abgegeben hat.

³ Hier fehlen im englischen Originaltext die „*Unable to Move Chess Players*“, also Spieler, die keine Figuren bewegen können. Da sie in der Überschrift des Anhangs erwähnt sind, dürfte es sich um ein Redaktionsversehen handeln.

- 1.5 Im Übrigen ist keine Kommunikation zwischen dem Helfer und dem Spieler erlaubt.
- 1.6 Die Helfer werden vom Hauptschiedsrichter, dem Hauptschiedsrichter vor Ort und den Schiedsrichtern überwacht.
2. Im Übrigen gelten alle anderen Bestimmungen, wobei das Wort „Spieler“ durch das Wort „Helfer“ zu ersetzen ist.

Glossar für die in den FIDE Online-Schachregeln verwendeten Begriffe

Das Glossar enthält Definitionen nur für Begriffe, die speziell in den Online-Schachregeln verwendet werden. Die Verweisung nach dem Begriff bezieht sich auf den Artikel, in dem der Begriff zum ersten Mal in diesem Dokument erscheint.

Automatische Umwandlung, Artikel 3.6.c: Ein Bauer verwandelt sich automatisch in eine Dame oder eine andere Figur entsprechend den Einstellungen, die der Spieler in der Spielplattform ausgewählt hat.

Cheating, Anhang I, 8.i: Vorsätzliche Nutzung einer Hilfe von außen durch einen Spieler, um einen Vorteil gegenüber dem Gegner zu erlangen (wie Benutzen eines Computers oder Ratschläge eines anderen Spielers). Cheating bezeichnet auch die vorsätzliche Manipulation von Schachwettbewerben, wie beispielsweise Sandbagging, Ergebnisabsprache, Rating-Betrug und vorsätzliche Teilnahme an fingierten Wettbewerben oder Partien.

Ergebnisabsprache, Anhang I, B.c: Absprache der Ergebnisse eines Wettbewerbs, bevor die Partien gespielt werden.

Fair Play-Software, Anhang I, A.1: Software Tools, die durch einen Spieleanbieter und die FIDE verwendet werden, um die Partien aller Spieler Zug für Zug zu überwachen. Die durch die FIDE zugelassene Fair Play-Software ist das *FIDE Game Screening Tool*.

FPL, Anhang I, A.2: Abkürzung für *FIDE Fair Play Commission*.

Hacking, Anhang I, B.3: Geschieht, wenn eine andere Person den Namen eines Spielers benutzt und damit vortäuscht, dieser spiele.

Hauptorganisator, Artikel 16.1: Die Person, die für die Bestimmung und Freigabe aller Turnierareale für einen Online-Wettbewerb verantwortlich ist.

HIP, Artikel 16.5: Internet-Plattform des Betreibers.

Hybrid-Schach, Artikel 6.1.3: Ein Hybrid-Schachwettbewerb ist eine Veranstaltung, bei der alle Spieler während der online gespielten Partien durch einen persönlich anwesenden Schiedsrichter überwacht werden.

LCA, Artikel 16.8: Hauptschiedsrichter vor Ort.

Organisator vor Ort, Artikel 16.1: Die Person, die für die Aufsicht über ein einzelnes Turnierareal verantwortlich ist. Der Organisator vor Ort berichtet unmittelbar dem Hauptorganisator.

LTA, Artikel 18.8: Technischer Schiedsrichter vor Ort.

Online-Schachwettbewerb, Artikel 6.1.1: Eine Veranstaltung ohne besondere Überwachung der Spieler, die in der Regel von einer Spielplattform ohne Überwachung durch einen Schiedsrichter durchgeführt wird.

Organisator vor Ort, Artikel 16.1: Die Person, die für die Aufsicht über ein einzelnes Turnierareal verantwortlich ist. Der Organisator vor Ort berichtet unmittelbar dem Hauptorganisator.

Sandbagging, Anhang I, B.2: Vorsätzliches Spielen unterhalb der tatsächlichen Spielstärke.

Spielgerät, Artikel 12: Bezeichnet einen Computer, ein Laptop, Desktop oder ein anderes zulässiges Gerät, das der Spieler zur Ausführung seiner Züge auf der Spielplattform benutzt.

Spielplattform, Artikel 2: Bezeichnet das Betriebssystem (Host System) oder die Spielumgebung für das Online-Schachspielen.

Untersuchungsführer (IP), Anhang I, H.3: Bezeichnet ein Mitglied der FIDE *Fair Play Commission*, dem die Verantwortung für die Untersuchung eines Cheating-Vorfalles oder -Vorwurfs übertragen ist.

VCS, Art. 13: Videokonferenzsystem.

Verbindungsabbruch, Artikel 11: Geschieht, wenn die Internetverbindung oder das elektronische Signal zwischen dem Spielgerät eines Spielers und der Spielplattform aus irgendeinem Grund verloren geht.

Virtuelles Schachbrett, Artikel 3: Bezeichnet die Darstellung des Schachbretts und der Figuren, die durch die Spielplattform auf dem Bildschirm des Spielers in einer Weise erzeugt wird, wie sie durch den Spieler mithilfe der Software der Spielplattform angepasst wurde.

Virtuelle Schachuhr, Artikel 4: Zeigt die jedem Spieler verbleibende Bedenkzeit, wie sie durch die Spielplattform erzeugt und auf den Computerbildschirmen oder Displays der Spieler angezeigt wird.

Wettbewerbe mit Überwachung, Artikel 6.1.2: Eine Veranstaltung, bei der Spieler von ferne (*remote*) durch einen oder mehrere Schiedsrichter überwacht werden.