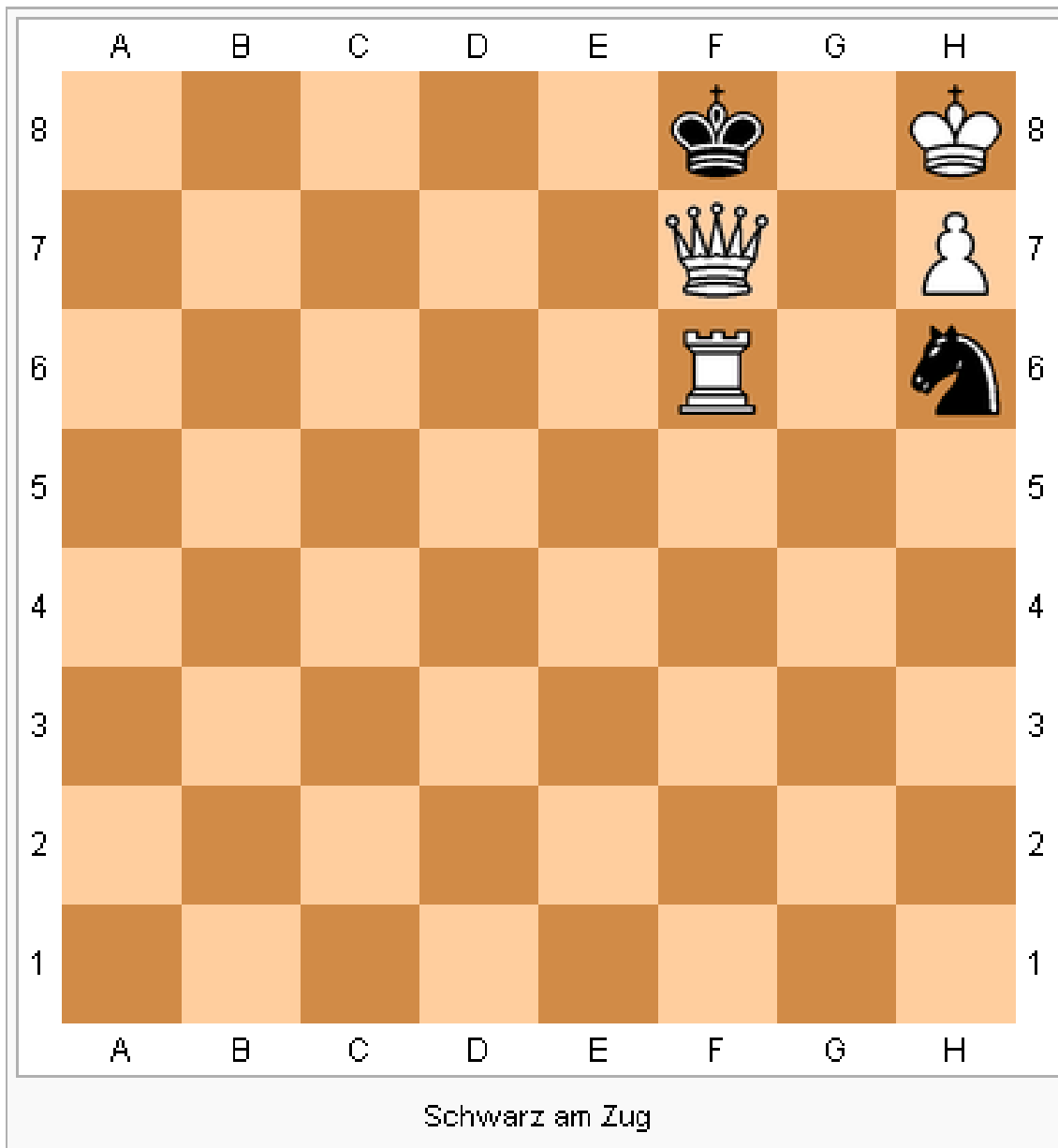


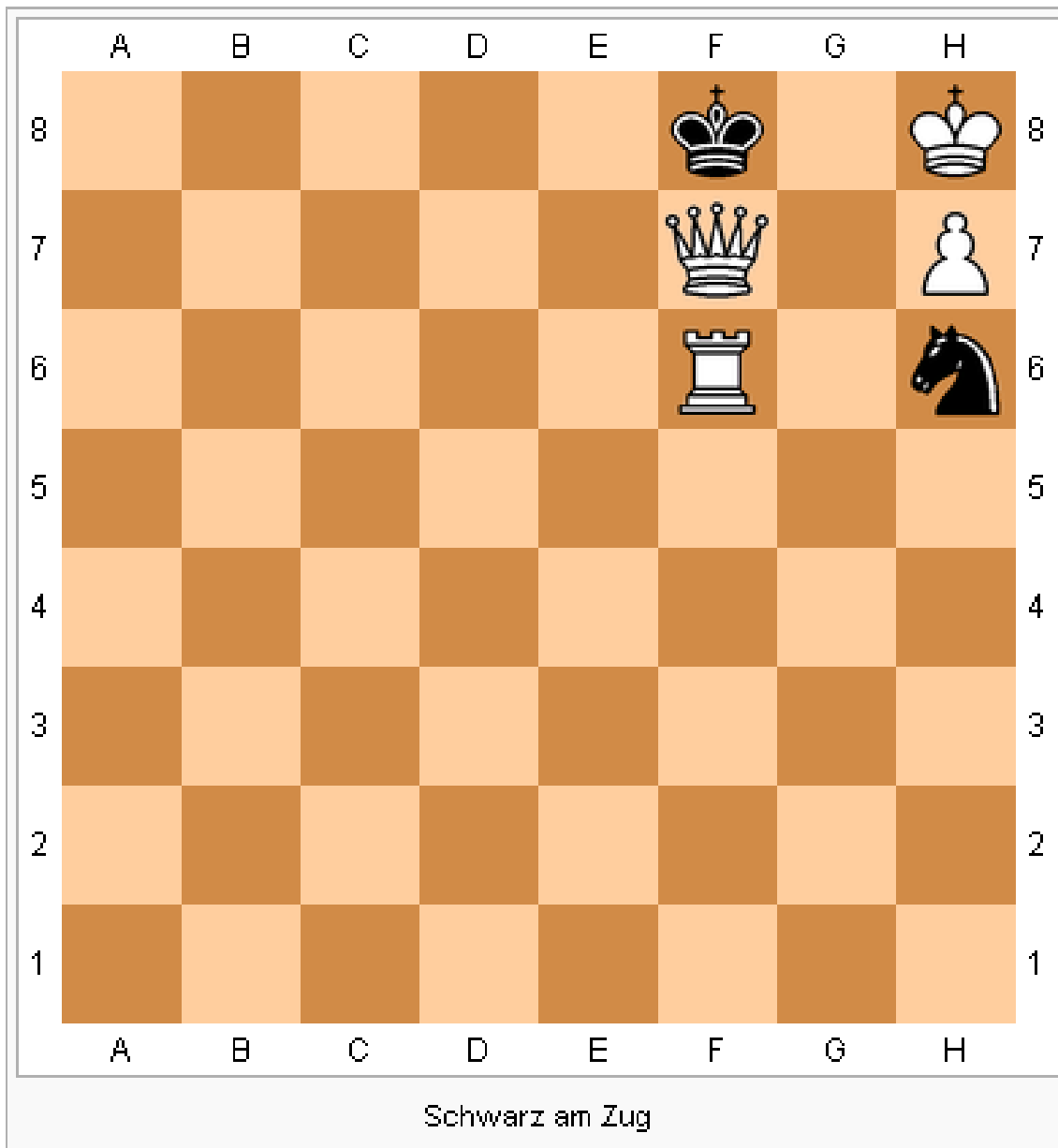
In der Endspurtphase einer Partie ist nach dem letzten schwarzen Zug folgende Stellung entstanden:
 Wie lautet jeweils das korrekte Ergebnis der Partie in den folgenden Fallkonstellationen?

Fall 1:
 Nachdem 1.Dxf7+ gespielt worden ist, sieht der Schiedsrichter, dass das Fallblättchen von Weiß gefallen ist.



In der Endspurtphase einer Partie ist nach dem letzten schwarzen Zug folgende Stellung entstanden:
 Wie lautet jeweils das korrekte Ergebnis der Partie in den folgenden Fallkonstellationen?

Fall 1:
 Nachdem 1.Dxf7+ gespielt worden ist, sieht der Schiedsrichter, dass das Fallblättchen von Weiß gefallen ist.

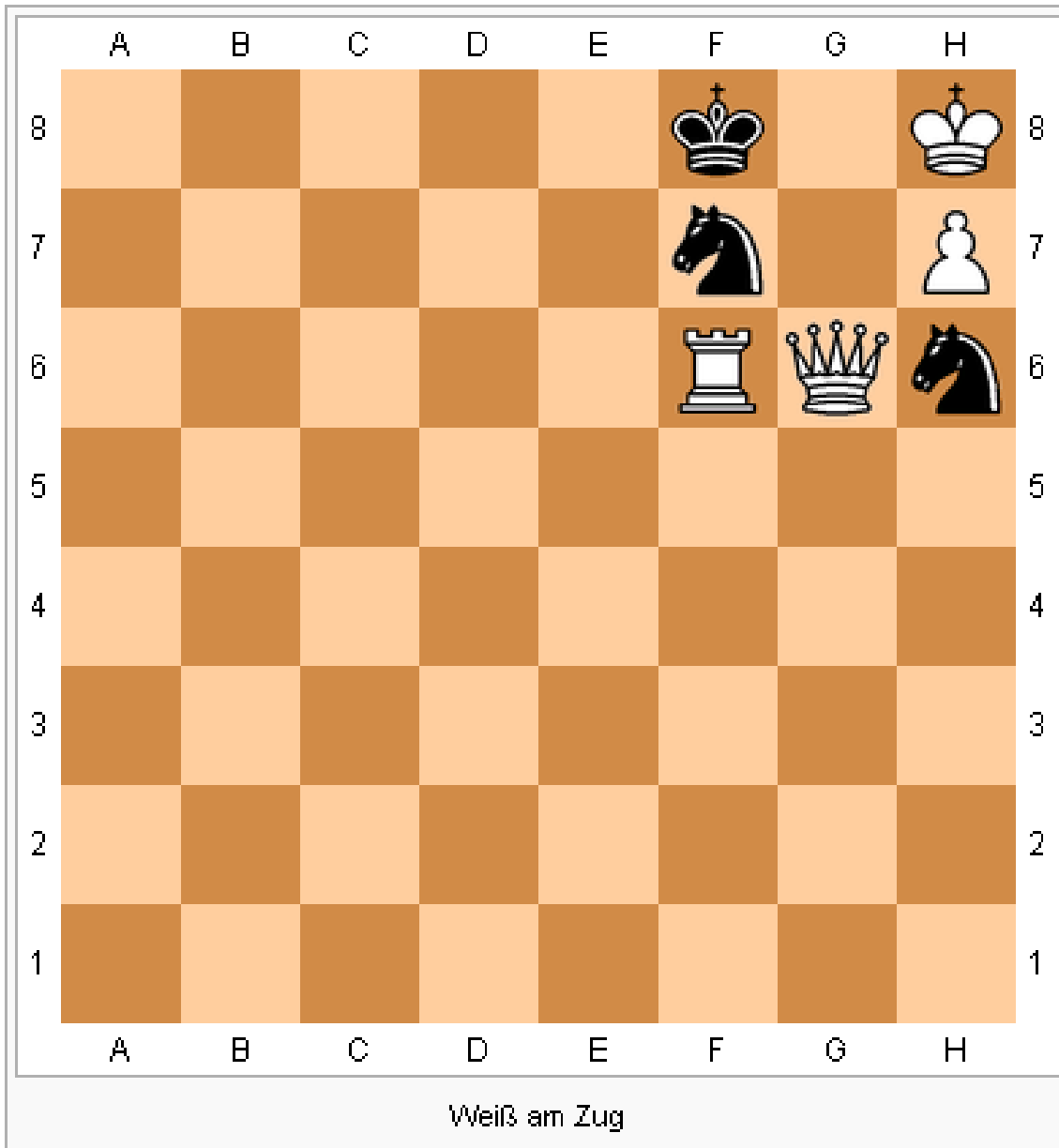


In der Endspurtphase einer Partie ist nach dem letzten schwarzen Zug folgende Stellung entstanden:
 Wie lautet jeweils das korrekte Ergebnis der Partie in den folgenden Fallkonstellationen?

Fall 1:

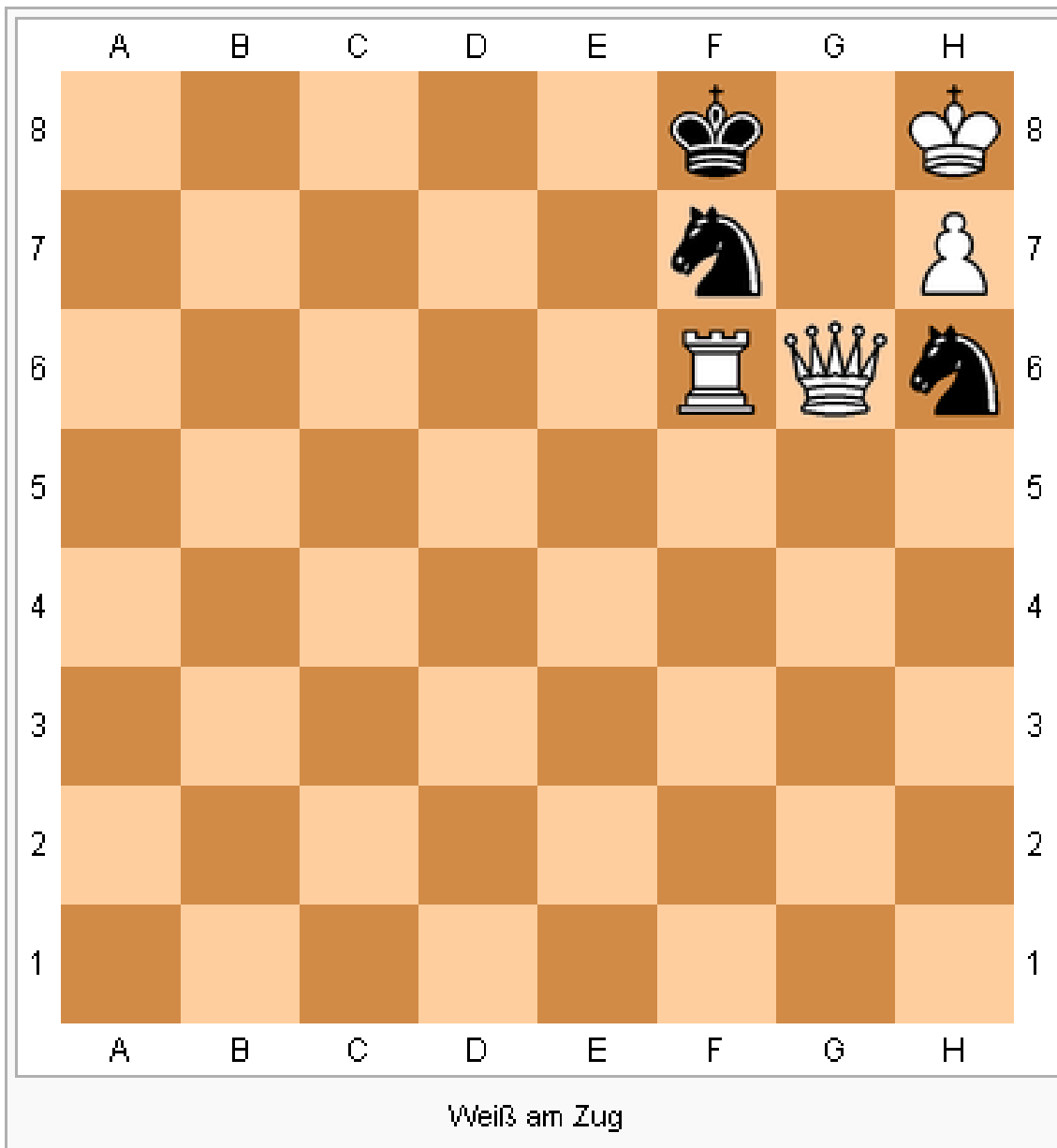
Nachdem 1.Dxf7+ gespielt worden ist, sieht der Schiedsrichter, dass das Fallblättchen von Weiß gefallen ist.

$\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ gem. Art. 6.9 Satz 2, weil es Schwarz nach dem erzwungenen 1...Sxf7+ 2.Txf7 nicht mehr möglich ist, Weiß matt zu setzen.



Fall 2:

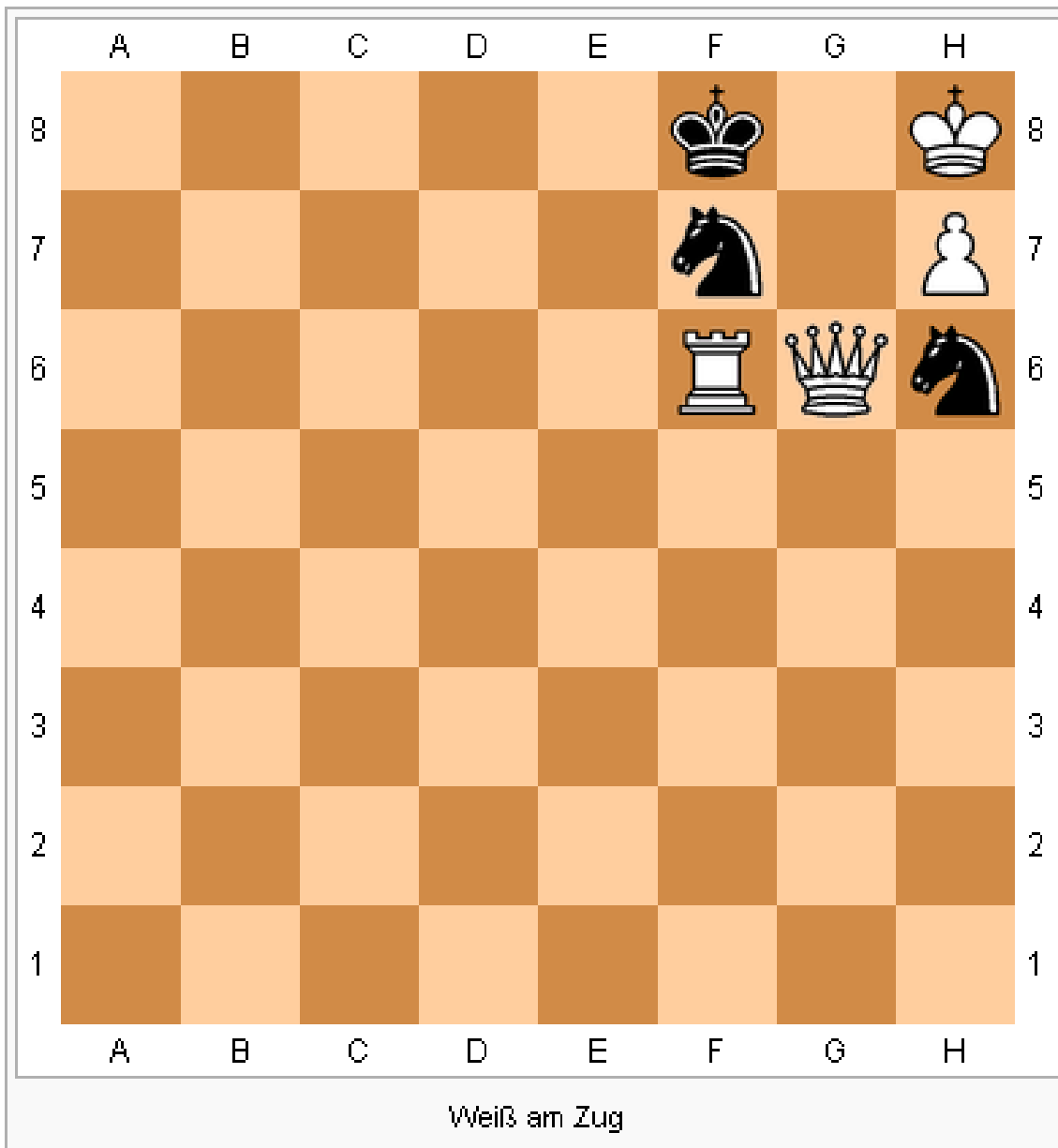
Als Weiß in der Ausgangsstellung seine Dame in die Hand nimmt, sieht der Schiedsrichter, wie das Fallblättchen von Weiß fällt.



Fall 2:

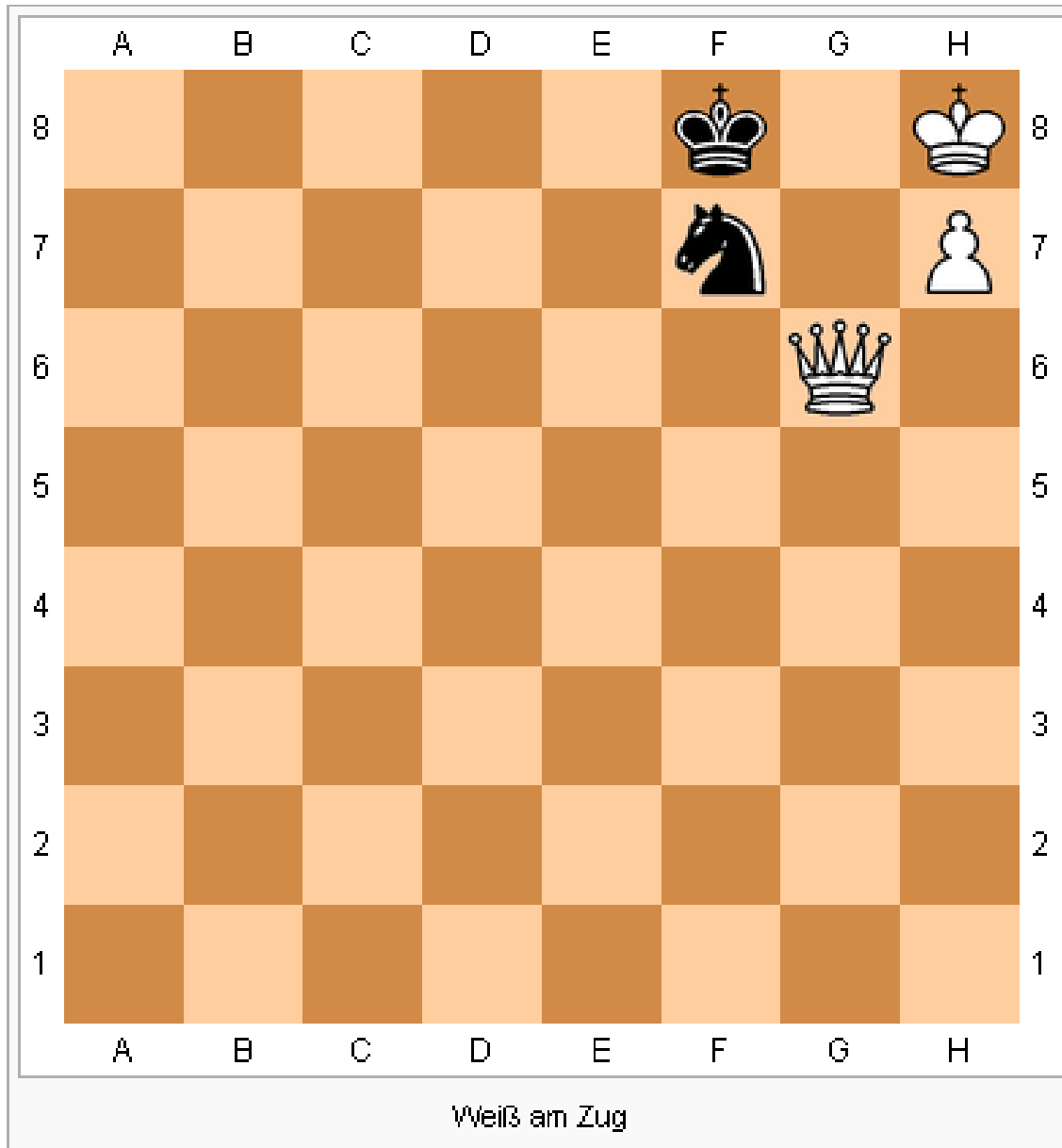
Als Weiß in der Ausgangsstellung seine Dame in die Hand nimmt, sieht der Schiedsrichter, wie das Fallblättchen von Weiß fällt.

0-1 gem. Art. 6.9 Satz 1; Art. 6.9 Satz 2 findet keine Anwendung, weil durch das Berühren der Dame allein noch keine „Stellung entstanden ist“, in der es Schwarz nicht möglich ist, Weiß matt zu setzen (in der Ausgangsstellung kann z. B. 1.Txf7 Ke8 2.Tf8+ Kxf8 3.Df7+ Sxf7# folgen); die Verpflichtung gem. Art. 4.3 a), nach dem Berühren der Dame mit 1.Dxf7+ fortzusetzen, ist in Bezug auf die Zeitüberschreitung irrelevant, sonst würde sich die „Berührt-geführt“-Regel hier auch zum eigenen Vorteil auswirken!



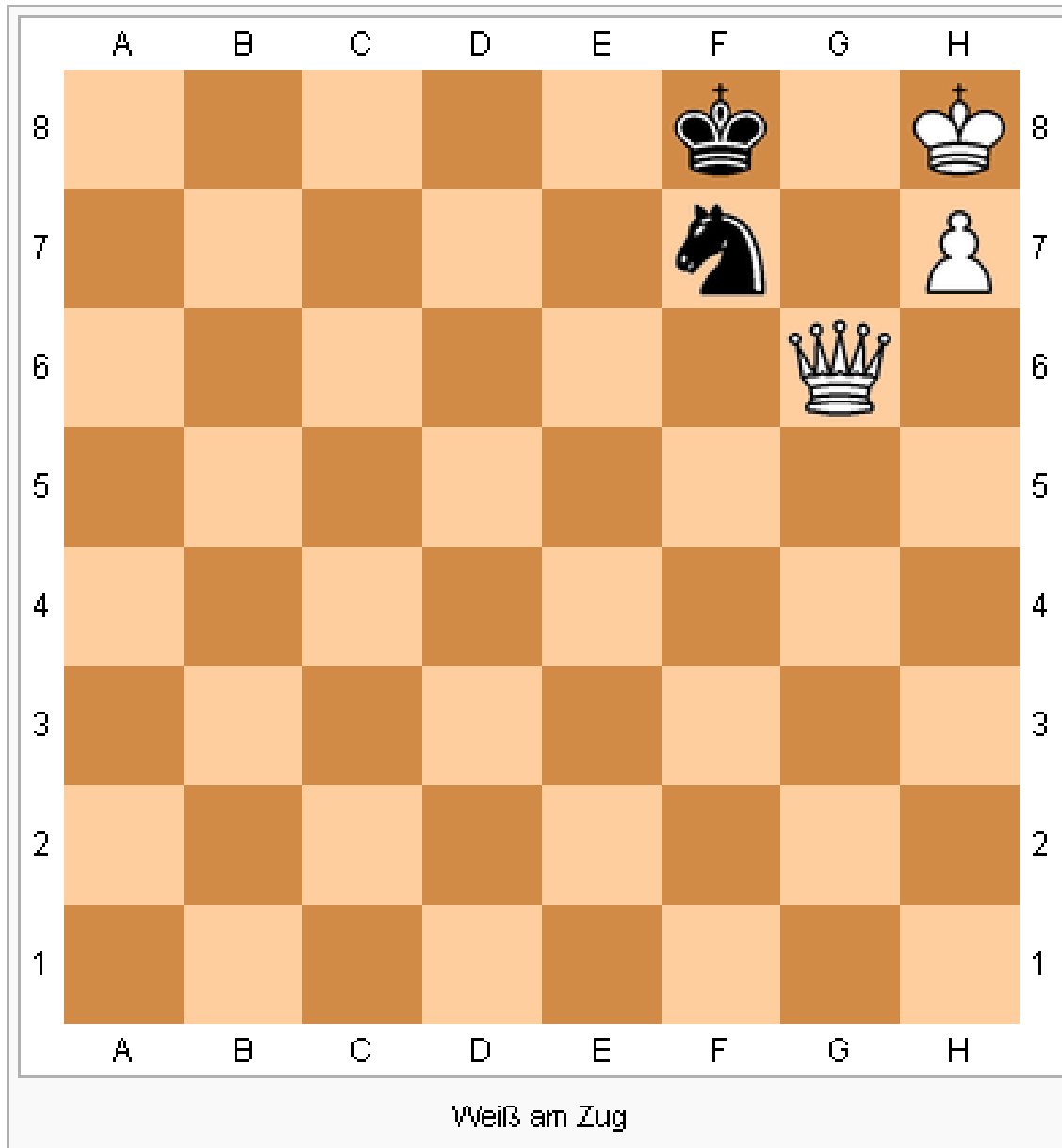
Fall 3

Nachdem 1.Txf7+ Sxf7+
gespielt worden ist, klingelt
das Mobiltelefon von Weiß.



Fall 3

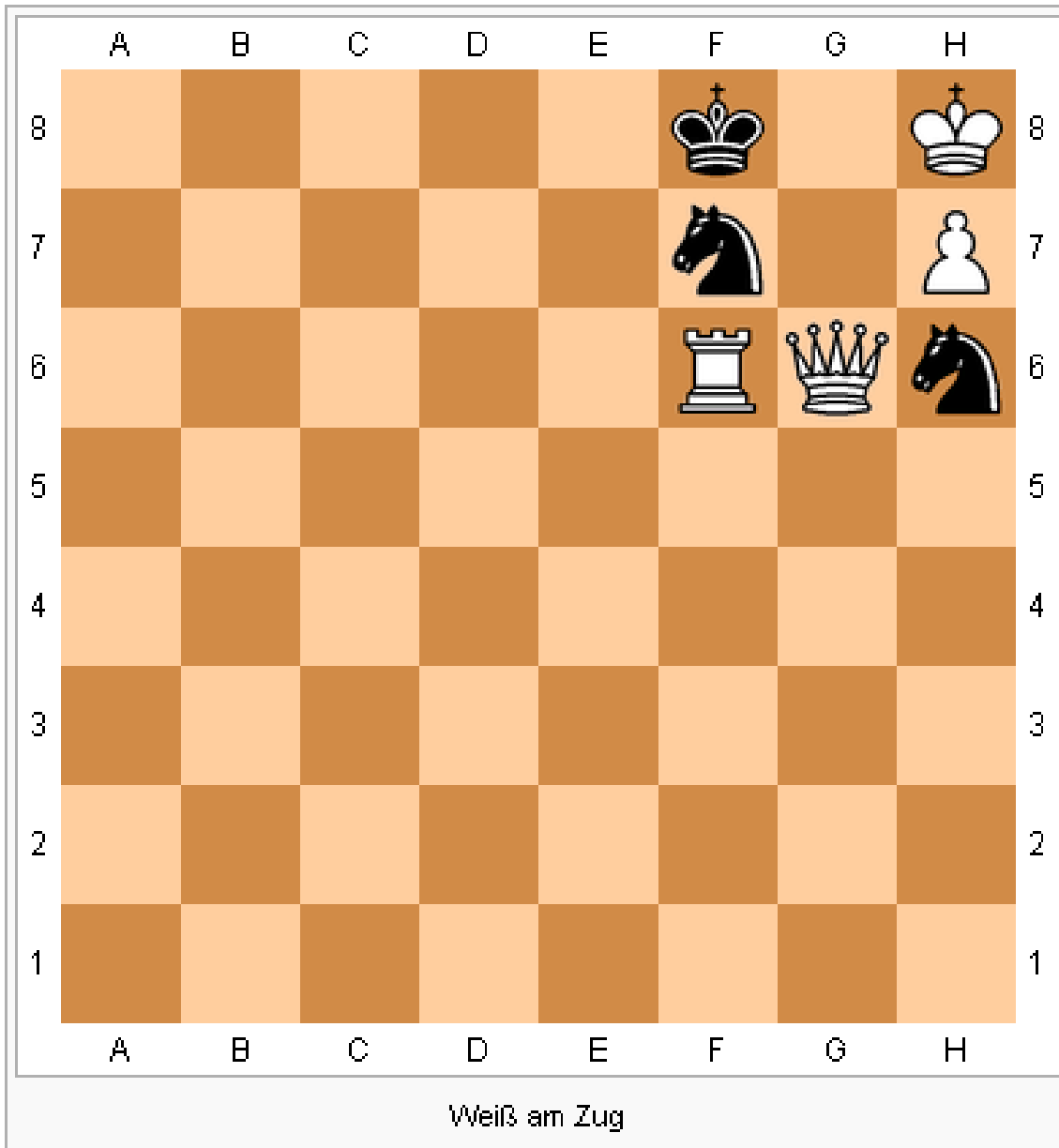
Nachdem 1.Txf7+ Sxf7+
gespielt worden ist, klingelt
das Mobiltelefon von Weiß.



Fall 3

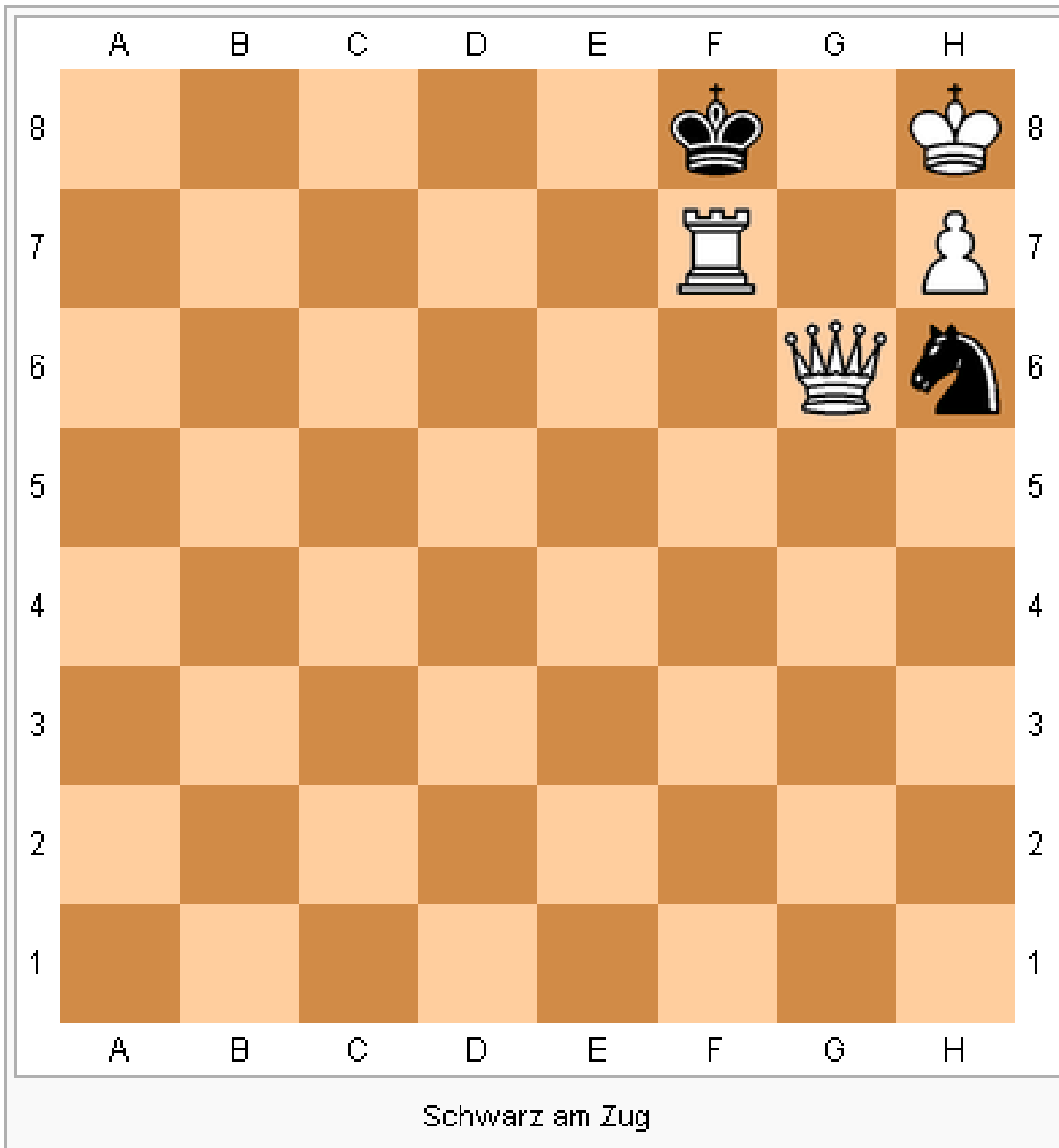
Nachdem 1.Txf7+ Sxf7+ gespielt worden ist, klingelt das Mobiltelefon von Weiß.

½-½ gem. Art. 5.2 b), weil durch Ausführung des Zuges 1...Sxf7+ eine „tote Stellung“ (es muss 2.Dxf7+ Kxf7 folgen) entstanden und die Partie dadurch – noch vor dem Klingeln des Mobiltelefons – „sofort beendet“ worden ist.



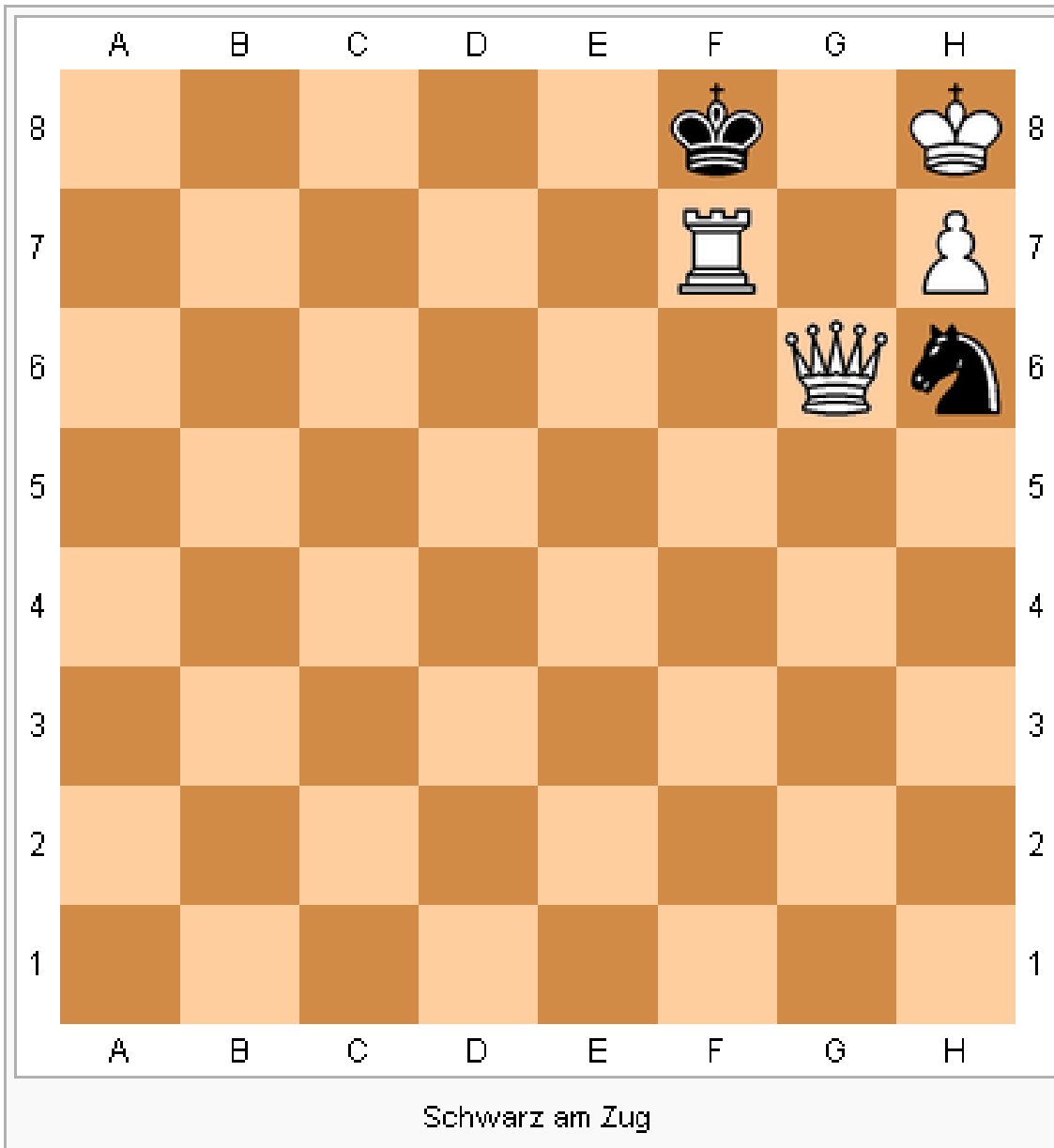
Fall 4

Weiß spielt 1.Txf7+. Als Schwarz daraufhin seinen Springer auf h6 in die Hand nimmt, klingelt das Mobiltelefon von Weiß.



Fall 4

Weiß spielt 1.Txf7+. Als Schwarz daraufhin seinen Springer auf h6 in die Hand nimmt, klingelt das Mobiltelefon von Weiß.



Fall 4

Weiß spielt 1.Txf7+. Als Schwarz daraufhin seinen Springer auf h6 in die Hand nimmt, klingelt das Mobiltelefon von Weiß.

0-½ gem. Art. 12.3 b) Sätze 2 und 4, weil nach dem Wortlaut von Satz 4 allein darauf abzustellen ist, ob Schwarz „die Partie nicht mit einer beliebigen Folge von regelgemäßen Zügen gewinnen kann“, und – anders als in Art. 5.2 b) und 6.9 Satz 1 – nicht vorausgesetzt wird, dass auf dem Brett bereits eine entsprechende „Stellung entstanden ist“, also das Berühren des Springers auf h6 aufgrund der sich daraus gem. Art. 4.3 a) ergebenden Verpflichtung zu 1...Sxf7+ im Hinblick auf den dann erzwungenen weißen Zug 2.Dxf7+ hier sehr wohl relevant ist; es sollte aber auch das Ergebnis **0-1** mit dem Argument vertretbar sein, dass hier ebenfalls allein auf die bereits auf dem Brett entstandene Stellung abzustellen und die unterbliebene Formulierung „Stellung entstanden ist“ insoweit lediglich als ein Redaktionsversehen anzusehen sei.