

Die FIDE - TURNIERREGELN

Genehmigt von der Generalversammlung 1986. Geändert von den Generalversammlungen 1989, 1992, 1993, 1994 und 1998

Der Bewerb muß unter Anwendung der FIDE Schachregeln gespielt werden. Die FIDE Turnierregeln müssen in Verbindung mit den Schachregeln angewandt werden und dürfen diesen in keiner Weise widersprechen. Sie sind bei allen offiziellen FIDE Bewerbungen anzuwenden. Es wird empfohlen, sie nach Möglichkeit auch bei allen FIDE gewerteten Turnieren anzuwenden.

Von Organisatoren, Teilnehmern und Schiedsrichtern, welche bei einem Turnier tätig sind, wird erwartet, daß sie schon vor dem Start des Turnieres mit diesen Regeln vertraut sind.

1. Einladung und Nennung

- 1.1 Wenn ein Veranstalter von der FIDE ernannt wurde, muß er über die jeweiligen nationalen Föderationen Einladungen an alle Teilnehmer aussenden, die für das Turnier qualifiziert sind. Bei weltweiten Veranstaltungen muß das Einladungsschreiben zuerst durch den FIDE-Präsidenten, bei Kontinentalturnieren durch den betreffenden Kontinental-Präsidenten, genehmigt werden.
- 1.2 Die Einladung sollte so vollständig wie möglich sein, die voraussichtlichen Konditionen deutlich angeben und alle Informationen enthalten, welche für die Spieler erforderlich sind.
Folgendes sollte im Einladungsschreiben enthalten sein:
 - a. Zeitpunkt und Ort des Turnieres.
 - b. Das Hotel, in welchem die Spieler wohnen werden (einschließlich e-mail-, Fax- und Telefon-Nummern).
 - c. Den Turnierplan: Datum, Zeit und Ort von: Ankunft, Eröffnungsfeier, Auslosung, Wettkämpfe, Abschlußfeier, Abreise.
 - d. Die Bedenkzeit und die Art der Uhren, welche im Turnier verwendet werden.
 - e. Die finanziellen Vereinbarungen: Reisespesen; Unterbringung, Zeitraum für den die Verpflegung übernommen wird, oder die Kosten dieses Aufenthaltes, einschließlich jener für Begleitpersonen der Spieler; Vorbereitungen für Essen; Startgeld, Taschengeld, Nenngeld, genaue Angaben über Preisgelder, einschließlich Sonderpreise, Punktegeld, die Währung, in welcher das Geld übergeben wird; Steuervorschriften; Visas und wie man diese erhält.
 - f. Die geplante Kategorie eines Rundesturnieres, die Anzahl der Teilnehmer, die Namen der eingeladenen Spieler und der Name des Schiedsrichters.
 - g. Das Datum, bis wann der Spieler eine verbindliche Antwort auf die Einladung abgeben muß und wem er seine Ankunftszeit mitteilen soll.
 - h. Die Rechte der Spieler gegenüber Medien.
 - i. Das verwendete Auslosungssystem.
- 1.3 Wenn es technisch möglich ist muß die Einladung zu einem FIDE Turnier mindestens vier Monate vor dem Start des Turnieres ausgesandt werden.

- 1.4 Die nationale Föderation, welche für die Organisation eines FIDE-Turnieres verantwortlich ist, kann die Organisationsaufgaben einem Veranstalter übertragen. Die nationale Föderation muß ein Organisationskomitee ernennen, eines seiner Mitglieder muß zum Turnierdirektor bestimmt werden. Das Organisationskomitee ist für alle finanziellen, technischen und organisatorischen Probleme verantwortlich, für die Sicherstellung der erforderlichen Bedingungen, der Materialien, der Unterbringung und der Öffentlichkeitsarbeit.
- 1.5 Der Veranstalter muß die medizinische Behandlung und Medikamente für alle Teilnehmer, Sekundanten, Schiedsrichter und Funktionäre eines FIDE-Turnieres sicherstellen und muß sie gegen Unfälle und eine erforderliche medizinische Versorgung versichern, einschließlich der Medikamente, in Fällen von akuten Erkrankungen, chirurgischen Eingriffen, usw., nicht aber in Fällen von chronischen Krankheiten. Das Organisationskomitee muß einen offiziellen Arzt für die Veranstaltung bestimmen.
- 1.6 Sobald eine Einladung an einen Spieler gesandt wurde, darf diese nicht zurückgezogen werden, sofern der Spieler die Einladung innerhalb der Frist für die Antwort annimmt. Wenn ein Bewerb abgesagt oder verschoben wird, muß der Organisator eine Entschädigung zur Verfügung stellen.
- 1.7 Sobald ein Spieler eine Einladung angenommen hat muß er auch spielen, ausgenommen in Fällen von höherer Gewalt, wie zum Beispiel Krankheit oder Unabkömmlichkeit. Die Annahme einer anderen Einladung ist kein erlaubter Grund für eine Absage.

2. Auslosung

- 2.1 Die Auslosung ist für Spieler, Besucher und Medien zugänglich.
- 2.2 Die Auslosung muß mindestens 12 Stunden (eine Nacht) vor dem Beginn der ersten Runde stattfinden. Alle Teilnehmer sollten an der Auslosungsveranstaltung teilnehmen. Ein Spieler, welcher nicht rechtzeitig vor der Auslosung eingetroffen ist, kann im Ermessen des Haupt-Schiedsrichters angenommen werden.
- 2.3 Wenn ein Spieler von einem Turnier nach der Auslosung, aber vor Beginn der ersten Runde ausscheidet oder ausgeschlossen wird, dann muß nochmals ausgelost werden, ausgenommen in folgenden zwei Fällen:
- a. wenn bei einer geraden Anzahl von Teilnehmern der ausgeschiedene Spieler die letzte Startnummer hatte;
 - b. wenn ein Ersatzmann den ausgeschiedenen Spieler ersetzt.
- 2.4.1 Wenn die Auslosung in irgendeiner Weise beeinflusst wird, z.B. wenn Spieler der gleichen Föderation nach Möglichkeit in den letzten drei Runden nicht aufeinander treffen sollen, dann muß dies so rasch wie möglich den Spielern mitgeteilt werden.

- 2.4.2 Diese Beeinflussung der Auslosung kann durch Verwendung der "Varma-Tabellen" (nachstehend angegeben) vorgenommen werden, welche für Turniere von 10 bis 24 Teilnehmern anzupassen sind.

Anweisungen für "beeinflusste" Auslosung der Startnummern:

1. Der Schiedsrichter muß im voraus unmarkierte Umschläge vorbereiten, welche jede eine der untenstehenden Nummern enthalten. Die Umschläge, welche eine Gruppe von Nummern enthalten werden danach in unmarkierte größere Umschläge gegeben.
2. Die Reihenfolge, in welcher die Spieler ihre Nummern ziehen wird im voraus festgelegt. Die Spieler der Föderation mit der größten Anzahl von Vertretern muß zuerst ziehen. Falls zwei oder mehr Föderationen die gleiche Anzahl von Vertretern aufweisen, wird die Reihenfolge durch die alphabetische Reihung der FIDE Landeskodes bestimmt. Unter den Spielern der gleichen Föderation wird die Reihenfolge durch die alphabetische Reihung ihrer Namen bestimmt.
3. Zum Beispiel: der erste Spieler der ersten Mannschaft mit der größten Anzahl von Spielern muß einen der großen Umschläge auswählen, welcher mindestens genügend Nummern für seine Mannschaft enthält, und danach eine der Nummern aus diesem Umschlag ziehen. Die anderen Spieler der gleichen Mannschaft müssen ebenfalls ihre Nummern aus dem gleichen Umschlag ziehen.
Die übrigbleibenden Nummern stehen für andere Spieler zur Verfügung.
4. Danach ziehen die Spieler der nächsten Mannschaft und der Vorgang wird fortgesetzt bis alle Spieler ihre Startnummern gezogen haben.
5. Die folgenden "Varma-Tabellen" können bei 10 bis 20 Spielern verwendet werden:
9/10 Spieler A: (3, 4, 8); B: (5, 7, 9); C: (1, 6); D: (2, 10)
11/12 Spieler A: (4, 5, 9, 10); B: (1, 2, 7); C: (6, 8, 12); D: (3, 11)
13/14 Spieler A: (4, 5, 6, 11, 12); B: (1, 2, 8, 9); C: (7, 10, 13); D: (3, 14)
15/16 Spieler A: (5, 6, 7, 12, 13, 14); B: (1, 2, 3, 9, 10); C: (8, 11, 15); D: (4, 16)
17/18 Spieler A: (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); B: (1, 2, 3, 10, 11, 12); C: (9, 13, 17); D: (4, 18)
19/20 Spieler A: (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); B: (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); C: (5, 10, 19); D: (4, 20)
21/22 Spieler A: (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); B: (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); C: (11, 16, 21); D: (5, 22)
23/24 Spieler A: (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); B: (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); C: (12, 18, 23); D: (5, 24).

3. Der Wettkampf

- 3.1 Alle Partien müssen im Turniersaal zu der vom Veranstalter im voraus festgesetzten Zeit gespielt werden.
- 3.2 Mechanische Uhren müssen so eingestellt sein, daß jede von ihnen bei der ersten Zeitkontrolle sechs Uhr zeigt.
- 3.3 Der Schiedsrichter muß den Zeitpunkt für den Beginn und für den Spielabbruch bekanntgeben.

4. Der Mannschaftsführer

4.1 Die Rolle des Mannschaftsführers ist grundsätzlich eine administrative. Entsprechend den Bestimmungen des betreffenden Turnieres kann vom Mannschaftsführer verlangt werden, zu einer bestimmten Zeit eine schriftliche Liste mit den Namen der Spieler seiner Mannschaft abzuliefern, welche an jeder einzelnen Runde teilnehmen, die Ergebnisse des Wettkampfes beim Ende der Begegnung einem Schiedsrichter zu melden, usw.

4.2 Der Mannschaftsführer ist berechtigt, den Spielern seiner Mannschaft zu raten ein Remisangebot zu machen oder anzunehmen oder eine Partie aufzugeben, sofern die Bestimmungen eines Bewerbes nichts anderes festlegen. Er muß sich darauf beschränken, nur einen kurzen Hinweis abzugeben, welcher ausschließlich auf den Wettkampf betreffenden Umständen beruht.

Er darf zu einem Spieler sagen "Biete remis an", "Nimm remis an" oder "Gib die Partie auf".

Zum Beispiel, wenn er von einem Spieler gefragt wird, ob dieser ein Remisangebot annehmen solle, sollte der Mannschaftsführer "ja" oder "nein" antworten, oder die Entscheidung dem Spieler selbst überlassen.

Der Mannschaftsführer muß sich jeder Einmischung während der Partie enthalten. Er darf weder eine Meinung die Stellung auf dem Schachbrett betreffend an einen Spieler geben, noch irgendeine andere Person zur Stellung der Partie befragen. Für Spieler gilt dasselbe Verbot.

Wenn auch bei einem Mannschaftswettkampf ein gewisser Teamgeist vorhanden ist, der über die eigene Partie eines Spielers hinausgeht, ist eine Schachpartie grundsätzlich ein Wettkampf zwischen zwei Spielern. Daher muß der Spieler selbst die endgültige Entscheidung über die Führung seiner eigenen Partie haben. Wenn auch der Rat eines Mannschaftsführers für den Spieler schwerwiegend sein sollte, ist der Spieler nicht unbedingt gezwungen, diesen Rat anzunehmen. Ebenso kann der Mannschaftsführer nicht ohne Wissen und Zustimmung des Spielers an dessen Stelle oder wegen dessen Partie tätig werden.

Alle Gespräche müssen unter den Augen des Schiedsrichters stattfinden und er kann darauf bestehen, das Gespräch mitzuhören.

Ein Mannschaftsführer sollte seine Mannschaft immer dazu anhalten, sowohl den Wortlaut als auch den Sinn des Artikel 12 der FIDE Schachregeln betreffend das Verhalten der Spieler zu befolgen. Mannschaftswettkämpfe sollten im besonderen Geiste höchster Sportlichkeit durchgeführt werden.

5. Das Verhalten der Spieler

5.1 Wenn Partien eindeutig im voraus abgesprochen wurden, sollten Veranstalter Strafen verhängen.

5.2 Ein Spieler, der eine verlorene Partie nicht fortsetzen möchte und weggeht ohne aufzugeben oder den Schiedsrichter zu verständigen, ist unhöflich. Er kann im Ermessen des Veranstalters wegen Unsportlichkeit bestraft werden.

- 5.3 Ein Spieler, der drei Partien kampflos verloren hat (weil er am Beginn des Wettkampfes nicht innerhalb einer Stunde erschienen ist) muß vom Turnier ausgeschlossen werden, sofern die Bestimmungen der Veranstaltung nichts anderes festlegen.
- 5.4 Wenn ein Spieler aus einem Rundenturnier ausscheidet oder ausgeschlossen wird, hat das folgende Auswirkungen:
- a. Wenn ein Spieler weniger als 50 % seiner Partien beendet hat, muß sein Ergebnis in der Turniertabelle verbleiben (zur Wertung und zur Erinnerung), aber die von ihm oder gegen ihn erzielten Punkte werden in der Endreihung nicht berücksichtigt. Die nicht gespielten Partien des Spielers werden durch " - " in der Turniertabelle angezeigt und die jene seiner Gegner durch " + ". Wenn keiner der Spieler anwesend ist wird das durch zwei " - " angezeigt.
 - b. Wenn ein Spieler mindestens 50 % seiner Partien beendet hat, muß sein Ergebnis in der Turniertabelle verbleiben und wird in der Endreihung berücksichtigt. Die nicht gespielten Partien des Spielers werden wie oben angezeigt.
- 5.5 Wenn ein Spieler aus einem Schweizer System Turnier ausscheidet verbleiben die von ihm oder von seinen Gegnern erzielten Punkte zur Reihung in der Turniertabelle. Für seine Wertungsziffer werden nur tatsächlich gespielte Partien berücksichtigt.
- 5.6 Die Artikel 5.4 und 5.5 sind auch bei Mannschaftsturnieren anzuwenden, sowohl ungespielte Wettkämpfe als auch ungespielte Partien sind deutlich als solche anzuzeigen.
- 5.7 Ein Spieler darf nur mit dem Schiedsrichter, mit seinem Gegner soweit es die Schachregeln erlauben, oder bei einem Mannschaftswettkampf mit seinem Mannschaftsführer gemäß Punkt 4 sprechen.
- 5.8 Alle Beschwerden betreffend das Verhalten von Spielern sind dem Schiedsrichter vorzubringen. Einem Spieler ist es nicht erlaubt, sich bei seinem Gegner zu beschweren.

6. Der Haupt-Schiedsrichter und seine Aufgaben

- 6.1 Der Haupt-Schiedsrichter eines weltweiten Turnieres muß vom Präsidenten der FIDE und der eines Kontinentalturnieres vom zuständigen Kontinental-Präsidenten ernannt werden, jeweils nach Absprache mit dem Veranstalter. Er muß den Titel "Internationaler Schiedsrichter" und ausreichende Erfahrung bei FIDE-Turnieren, gute Kenntnisse offizieller FIDE-Sprachen und aller wichtigen FIDE-Bestimmungen haben. FIDE und/oder das Organisationskomitee können auch eine Anzahl sonstiger Schiedsrichter ernennen.
- Seine Aufgaben sind in den FIDE-Schachregeln, den Turnierbestimmungen und anderen FIDE-Bestimmungen festgehalten. Dazu gehört während des Turnieres auch die Ergebnisse jeder Runde festzuhalten, den vorschriftsmäßigen Verlauf

des Turnieres zu überwachen, Ordnung im Spielsaal und das Wohlbefinden der Spieler während der Partien zu sichern und die Arbeit des Hilfspersonals im Turnier zu überwachen.

Vor dem Start der Wettkämpfe kann er in Abstimmung mit dem Veranstalter zusätzliche Bestimmungen erstellen.

Vor Beginn des Turnieres muß er alle Spielbedingungen überprüfen, durch den Veranstalter die erforderlichen Materialien bereitstellen lassen und darauf achten, daß eine ausreichende Anzahl von Stellvertretern und Hilfskräften bereit sind.

Er muß den Turniersaal, Licht, Heizung, Lüftung und andere Einrichtungen überprüfen. Es bleibt seine endgültige Entscheidung, ob die Spielbedingungen den Erfordernissen der FIDE-Bestimmungen entsprechen.

- 6.2 Er muß sicherstellen, daß die Auslosung genau nach den FIDE-Bestimmungen vorgenommen wird und daß sie an dem vom Veranstalter im voraus angegebenen Tag und Zeitpunkt stattfindet.
- 6.3 Er muß die besonderen Gründe vermerken, wenn die Auslosung so durchgeführt werden muß, daß Spieler derselben Föderation nicht gegeneinander antreten, z.B. in den letzten drei Runden, und das in den Bestimmungen beschriebene Verfahren befolgen (siehe 2.4).
- 6.4 Der Schiedsrichter muß sicherstellen, daß das Schiedsgericht, falls ein solches durch die Bestimmungen vorgeschrieben ist, vor dem Beginn der ersten Runde - üblicherweise bei der Auslosung - gewählt wird.
- 6.5 Am Ende eines Turnieres muß der Schiedsrichter dem zuständigen FIDE Organ und der veranstaltenden Föderation einen offiziellen schriftlichen Bericht mit entsprechenden Unterlagen über den Ablauf der Veranstaltung senden. Gleichzeitig muß er durch die veranstaltende Föderation die Turniertabelle und andere für Wertungszwecke erforderliche Daten einsenden. Bei einem großen Turnier nach Schweizer System sollte ein Wertungsbeauftragter als sein Assistent bestellt werden, der die große Menge an Daten zum Zweck der Wertung sammelt.

7. Strafen, Berufungen

- 7.1 Falls es einen Streit gibt muß der Haupt-Schiedsrichter alles unternehmen um die Angelegenheit einvernehmlich zu lösen. Falls das mißlingt und wenn Strafen durch die Schachregeln oder Bestimmungen nicht genau festgelegt sind, hat der Haupt-Schiedsrichter unbeschränkte Vollmacht wegen Übertretungen der Regeln oder zur Aufrechterhaltung der Disziplin Strafen zu verhängen oder andere Lösungen anzubieten, welche die beleidigte Partei zufriedenstellen.
- 7.2 Ein Schiedsgericht muß vor Beginn der ersten Runde bestimmt oder gewählt werden. Es muß aus einem Vorsitzenden, zwei Mitgliedern und mindestens zwei Reserve-Mitgliedern bestehen. Wenn möglich sollten der Vorsitzende, die Mitglieder und die Reserve-Mitglieder verschiedenen Föderationen angehören. Keiner in der Veranstaltung tätiger Schiedsrichter darf Mitglied des Schiedsgerichtes sein.

- 7.3 Wenn es den Anschein haben könnte, daß der Vorsitzende oder eines der Mitglieder des Schiedsgerichtes ein persönliches Interesse an der Beschwerde haben, dann müssen sie durch eines der Reserve-Mitglieder ersetzt werden.
- 7.4 Ein Spieler kann gegen jede Entscheidung des Haupt-Schiedsrichters oder eines seiner Assistenten berufen, vorausgesetzt die Berufung wird schriftlich spätestens zu dem im voraus festgesetzten Zeitpunkt vorgelegt. Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind endgültig.

8. Rauchverbot

Das Rauchen darf im Turniersaal während der Dauer des Turnieres nicht erlaubt sein. Dies gilt für jeden Anwesenden: Spieler, Funktionäre, Medienvertreter und Zuschauer.

Die Turnierveranstalter haben den Spielern und Funktionären einen gesonderten Raum außerhalb des Turniersaales zur Verfügung zu stellen, in welchem das Rauchen erlaubt ist. Dieser Raum soll vom Turniersaal leicht erreichbar sein. Falls örtliche Vorschriften das Rauchen innerhalb der Räumlichkeiten gänzlich verbieten sollte den Spielern und Funktionären ein einfacher Ausgang ins Freie ermöglicht werden.

9. Fernsehrechte, Filmen und Fotografieren

- 9.1 Fernsehrechte, einschließlich Video- und Filmrechte, gehören dem Veranstalter. Wenn aber ein Veranstalter bestimmt wird, muß die FIDE eine Vereinbarung treffen, welche den prozentuellen Anteil des Geldes für den Veranstalter, die Spieler und die FIDE regelt.
- 9.2 Fernsehkameras sind mit Zustimmung des Veranstalters im Turniersaal nur dann gestattet, wenn sie geräuschlos arbeiten und unaufdringlich sind. Videokameras ohne jedes Licht sind während die Partien im Gang sind im Zuschauerraum erlaubt. Der Haupt-Schiedsrichter muß sicherstellen, daß die Spieler durch die Anwesenheit von Fernsehen, Videos oder Kameras in keiner Weise gestört oder abgelenkt werden.
- 9.3 Nur berechtigte Reporter mit einer ausdrücklichen Genehmigung des Haupt-Schiedsrichters dürfen im Turniersaal fotografieren. Die Genehmigung dafür wird auf die ersten zehn Minuten nach dem Beginn der ersten Runde und auf die ersten fünf Minuten nach dem Beginn jeder folgenden Runde eingeschränkt, ausgenommen der Haupt-Schiedsrichter trifft eine andere Entscheidung.

10. Verschiedenes

Veranstalter und Schiedsrichter eines FIDE-Turnieres sollten auch die "Bestimmungen für die Organisation von hochrangigen Turnieren (C.01), genehmigt von der Generalversammlung 1983 und geändert von den Generalversammlungen 1991 und 1992" beachten.

Anhang zu den FIDE Turnierregeln

1. Behandlung ungespielter Partien

Um zu vermeiden, daß ungespielte Partien die Endreihung der Spieler unangemessen beeinflussen, müssen solche Partien folgendermassen gewertet werden:

Unabhängig vom Resultat einer ungespielten Partie (Freilos, kampfloser Gewinn oder Verlust, ungespielte Partie wegen Ausscheidens aus dem Turnier oder Abwesenheit eines Spielers bei einer oder mehreren Runden) wird für Zwecke einer Zweitwertung das Ergebnis immer als Unentschieden gegen den Spieler selbst behandelt.

Diese Regelung hat aber keinen Einfluß auf die Summe der Rundenfortschritte oder das Koya System. In diesen Systemen wird das Ergebnis gewertet.

2. Liste der üblicherweise verwendeten Zweitwertungen

In allen Systemen müssen die Spieler in absteigender Reihung des entsprechenden Wertungssystems gereiht werden. Bei der folgenden Auflistung ist eine Wertung der Systeme nicht beabsichtigt.

2.1 Zweitwertungen, welche die Ergebnisse des Spielers verwenden

2.1.1 Summe der Rundenfortschritte

Nach jeder Runde hat ein Spieler ein bestimmtes Zwischenergebnis. Diese Zwischenergebnisse werden zusammengezählt und ergeben die "Summe der Rundenfortschritte".

2.1.1.1 gekürzte Summe der Rundenfortschritte

ist die Summe der Rundenfortschritte, abzüglich dem Zwischenergebnis einer oder mehrerer Runden, beginnend mit der ersten Runde.

2.1.2 Mannschaftspunkte bei Mannschaftsbewerben

2 Punkte für ein gewonnenes Match (eine Mannschaft hat mehr Punkte erreicht wie die halbe Anzahl der Bretter einer Mannschaft)

1 Punkt für ein unentschiedenes Match (eine Mannschaft hat so viele Punkte erreicht wie die halbe Anzahl der Bretter einer Mannschaft)

0 Punkte für ein verlorenes Match (eine Mannschaft hat weniger Punkte erreicht als die halbe Anzahl der Bretter einer Mannschaft)

2.1.3 Das Koya System für Rundenturniere

ist die Anzahl der Punkte, welche gegen Gegner erzielt wurden, die 50 % oder mehr Punkte erreicht haben

2.1.3.1 Das erweiterte Koya System

das Koya System kann durch Einschluß von Punktgruppen mit weniger als 50 % Schritt für Schritt erweitert werden

2.1.4 Direkte Begegnung

wenn alle punktgleichen Spieler gegeneinander gespielt haben kann die Anzahl der Punkte aus diesen Begegnungen entscheiden

2.1.5 Anzahl der gewonnenen Partien.

2.2 Zweitwertungen, welche die Ergebnisse der Gegner verwenden

2.2.1 Das Buchholz System

- 2.2.1.1 Der Buchholz-Wert ist die Summe der Endergebnisse von allen Gegnern eines Spielers
- 2.2.1.2 Der mittlere Buchholz-Wert 1 ist der Buchholz-Wert vermindert um das höchste und das niedrigste Ergebnis der Gegner
- 2.2.1.3 Der mittlere Buchholz-Wert 2 ist der Buchholz-Wert vermindert um die beiden höchsten und die beiden niedrigsten Ergebnisse der Gegner
- 2.2.1.4 Der gekürzte Buchholz-Wert 1 ist der Buchholz-Wert vermindert um das niedrigste Ergebnis der Gegner
- 2.2.1.5 Der gekürzte Buchholz-Wert 2 ist der Buchholz-Wert vermindert um die beiden niedrigsten Ergebnisse der Gegner
- 2.2.1.6 Die Buchholz-Summe ist die Summe der Buchholz-Werte der Gegner
- 2.2.2 Das Sonneborn-Berger System
 - 2.2.2.1 Sonneborn-Berger System für Einzelturniere ist die Summe der Endergebnisse der Gegner, welche der Spieler besiegt hat, und die Hälfte der Endergebnisse der Gegner, mit denen er remis gespielt hat
 - 2.2.2.2 Sonneborn-Berger System für Mannschaftsturniere ist die Summe der Endergebnisse der gegnerischen Mannschaften, jedes multipliziert mit dem Ergebnis gegen diese Mannschaft.
- 2.3 Zweitwertungen, welche Wertungszahlen verwenden**
 - 2.3.1 Die durchschnittliche Wertungszahl der Gegner ist die Summe der Wertungen der Gegner eines Spielers, dividiert durch die Anzahl der Runden
 - 2.3.1.1 Die gekürzte durchschnittliche Wertungszahl ist die durchschnittliche Wertungszahl der Gegner, vermindert um eine oder mehrere Wertungszahlen der Gegner, beginnend mit dem schwächsten Gegner
 - 2.3.2 Die Turnierleistung (unter Berücksichtigung der 350-Punkte-Regel).

3. Anwendbarkeit der Zweitwertungs-Systeme auf die unterschiedlichen Turnierarten

Die Auswahl des Zweitwertungs-Systems, welches in einem Turnier verwendet werden soll, muß im voraus festgelegt werden, wobei die Art des Turnieres (Schweizer System, Rundenturnier, Mannschaftsturnier usw.) zu berücksichtigen ist und die Zusammensetzung der Spieler, welche im Turnier erwartet werden. So ist zum Beispiel die Verwendung eines Zweitwertungs-Systems, welches die Wertungszahlen der Spieler verwendet, in einem Turnier zweifelhaft, wenn die Wertungszahlen nicht zur Verfügung stehen oder nicht gleichartig sind oder nicht unbedingt vergleichbar sind (z.B. Jugend/Senioren-Turniere).

Bei einem Turnier sollten nur Wertungen aus einer der drei oben beschriebenen Gruppen verwendet werden. Zum Beispiel: a) Summe des Rundenfortschrittes und b) Buchholz-Wert wäre falsch.

Für die verschiedenen Arten von Turnieren werden folgende Zweitwertungen empfohlen:

Einzel-Rundenturniere:

- direkte Begegnung
- Koya System
- Sonneborn-Berger Wertung
- Anzahl der gewonnenen Partien

Mannschafts-Rundenturniere:

- Partiepunkte
- Mannschaftspunkte
- direkte Begegnung
- Sonneborn-Berger Wertung

Einzel Schweizer System (alle Spieler haben bestehende Wertungen):

- Wertungsdurchschnitt der Gegner
- Turnierleistung

Einzel Schweizer System (die meisten Spieler haben Wertungen):

- direkte Begegnung
- Summe der Rundenfortschritte
- Buchholz-Wertung
- Sonneborn-Berger Wertung
- gewonnene Partien

Einzel Schweizer System (die meisten Spieler haben keine Wertungen):

- direkte Begegnung
- Buchholz-Wertung
- Sonneborn-Berger Wertung
- gewonnene Partien

Mannschafts Schweizer System:

- Partiepunkte
- Mannschaftspunkte
- direkte Begegnung
- Buchholz-Wertung
- Sonneborn-Berger Wertung

01/1999