

Schriftliche Prüfung «Schiedsrichter National»

Lesen Sie die Aufgaben sorgfältig durch und füllen Sie die Antwort mit Kugelschreiber oder Tinte aus. Die Bearbeitungszeit beträgt 100 Minuten, zuzüglich einer Unterbrechung von 20 Minuten für die mündliche Prüfung (insgesamt 120 Minuten). Für die Prüfung ist nur die Verwendung der abgegebenen Unterlagen und Bücher gestattet.

Die Maximalpunktzahl für die Prüfung beträgt 96 Punkte, für das Bestehen sind 72 Punkte notwendig, wobei in jedem der vier Prüfungsteile (Multiple Choice, Textfragen, Verständnisfragen, mündliche Prüfung) mindestens 50% der Punkte erreicht werden müssen.

Vorname	
Nachname	
1. Prüfungsteil (MC)	/ 24
2. Prüfungsteil (Text)	/ 24
3. Prüfungsteil (Verständnis)	/ 24
Mündlicher Prüfungsteil	/ 24
Total	/ 96
Prüfungsergebnis	bestanden / nicht bestanden

1. Prüfungsteil: Multiple-Choice (MC)

Bei jeder Frage können mehrere Antworten korrekt sein. Jede richtige Antwort gibt zwei Punkte, falsche Antworten führen zu Abzügen. Es gibt 12 Fragen mit maximal 24 Punkten.

Frage 1.1

Spieler A setzt matt. Noch bevor er seine Schachuhr drücken kann, fällt das Blättchen seiner Uhr. Spieler B reklamiert auf Gewinn. Welches Resultat ist korrekt?

- Gewinn für Spieler A.
- Gewinn für Spieler B.
- Unentschieden.

Frage 1.2

Eine Turnierpartie wurde mit vertauschten Farben gestartet. Die Spieler bemerken den Fehler nach dem 8. Zug von Schwarz. Welches Vorgehen ist korrekt?

- Die Partie wird mit vertauschten Farben fortgesetzt.
- Die Partie wird annulliert und mit korrekten Farben neu gestartet.

Frage 1.3

Bei einer Schnellschachpartie wurde nach 11 Zügen festgestellt, dass König und Dame von Schwarz vertauscht wurden (d.h. König steht auf d8 und Dame auf e8). Welches Vorgehen ist korrekt?

- Die Partie wird fortgesetzt, Schwarz darf rochieren.
- Die Partie wird fortgesetzt, Schwarz darf nicht rochieren.
- Die Partie wird annulliert und mit korrekter Aufstellung neu gestartet.
- Dame und König werden korrekt aufgestellt und die Partie wird fortgesetzt.

Frage 1.4

Spieler A möchte einen Springerzug machen und fasst ihn an. Dabei wirft er mit dem Ärmel den König um. Welches Vorgehen ist korrekt?

- Spieler A darf den vorgesehenen Springerzug machen.
- Spieler A hat die Partie verloren.
- Spieler A muss einen Königszug ausführen.

Frage 1.5

Spieler A möchte kurz rochieren und fasst König und Turm gleichzeitig an. Dabei bemerkt er, dass er nicht rochieren kann, da der König über ein Schach laufen müsste. Er rochiert stattdessen lang. Spieler B reklamiert beim Schiedsrichter. Wie muss dieser entscheiden?

- Spieler A darf die lange Rochade ausführen.
- Spieler A muss einen Königszug machen, darf aber nicht lang rochieren.
- Spieler A muss mit dem berührten Turm einen Zug ausführen.
- Spieler B erhält eine Zeitgutschrift von 2 Minuten.

Frage 1.6

In einer Turnierpartie hält Spieler A die Schachuhr an und geht zum Schiedsrichter. Er reklamiert Remis wegen dreifacher Stellungswiederholung. Am Brett erkennt er, dass der Spieler seinen Zug nicht notiert hat. Wie muss der Schiedsrichter entscheiden?

- Remis.
- Ablehnung des Antrags.
- Spieler B erhält eine Zeitgutschrift von 2 Minuten.

Frage 1.7

Spieler A nimmt seine Dame in die Hand und zieht auf ein von einem gegnerischen Bauern besetztes Feld und berührt dabei mit der Dame den Bauern. Als er merkt, dass der Bauer gedeckt ist, führt er einen anderen Damenzug aus. Spieler B reklamiert, dass A mit der Dame den Bauern schlagen muss. Welches Vorgehen ist korrekt?

- Spieler A muss den Bauern mit der Dame schlagen.
- Spieler A muss den Bauern nicht schlagen und darf stattdessen einen beliebigen Damenzug ausführen.
- Spieler A muss den Bauern schlagen, aber nicht zwingend mit der Dame.

Frage 1.8

Spieler A führt in Zeitnot seinen 38. Zug aus und drückt die Uhr, gleichzeitig fällt sein Blättchen. Spieler B gibt auf, da er erkennt, dass er in zwei Zügen mattgesetzt wird, ohne dass er das gefallene Blättchen entdeckt. Wie entscheiden Sie?

- Spieler A gewinnt die Partie, weil sein Gegner aufgegeben hat.
- Spieler B gewinnt die Partie, weil sein Gegner auf Zeit verloren hat.
- Sie entscheiden auf remis.

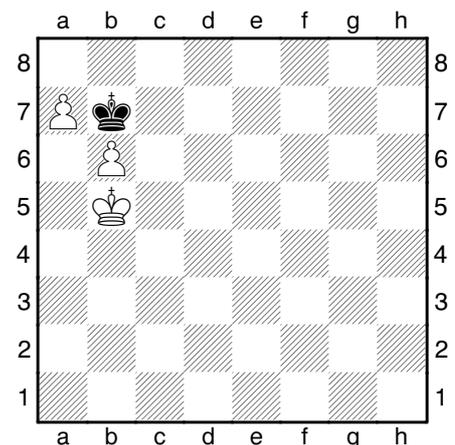
Frage 1.9

Sie sind neutraler Schiedsrichter eines SMM-Matches (60 Minuten Respektfrist). Wegen eines Stromausfalls verzögerte sich der Rundenbeginn um 30 Minuten. Ein Spieler der Gastmannschaft erscheint 70 Minuten nach offiziellem Rundenbeginn, weil er die Zeitumstellung auf Sonntag verpasst hat. Auf seiner Uhr sind erst 40 Minuten abgelaufen. Wie gehen Sie vor?

- Der Spieler hat seine Partie kampflos verloren.
- Der Spieler muss mit der verbliebenen Zeit seine Partie spielen.
- Dem Spieler werden zusätzliche 30 Minuten von seiner Zeit abgezogen und muss damit seine Partie spielen.

Frage 1.10

An einem Schülerturnier (beide Spieler haben knapp 1000 ELO) mit Richtlinie III (Endspurtphase ohne Zeitzuschlag) ist die nebenstehende Stellung entstanden mit Schwarz am Zug. Schwarz hat 1 Minute Restbedenkzeit und reklamiert Remis mit der Begründung, dass Weiss nicht mit normalen Mitteln gewinnen könne, da sein König zwischen b7 und a8 pendle, und wenn Weiss seinen König auf a6 oder c6 zöge, ein Patt aufträte. Wie entscheiden Sie?



- Remis.
- Weiterspielen lassen und weiter beobachten.
- Zeitgutschrift für Weiss.

Frage 1.11

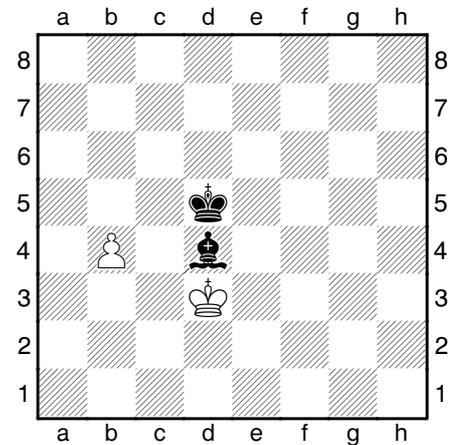
In der Schlussrunde eines Turniers (Langpartie) zieht Weiss 1. d4 und bietet Remis an, was Schwarz akzeptiert. Beide Spieler unterschreiben ihre Partieformulare und melden bei Ihnen das Resultat. Wie entscheiden Sie?

- Sie akzeptieren das Remis.
- Sie weisen das Remis zurück, da Schwarz auch mindestens einen Zug machen muss.
- Sie weisen das Remis zurück, da Langpartien gemäss FIDE-Regeln mindestens 20 Züge dauern müssen, bevor eine Remisvereinbarung abgeschlossen werden kann.

Frage 1.12

Bei einer Langpartie ist das Fallblättchen von Weiss in nebenstehender Stellung gefallen. Schwarz verlangt einen Sieg wegen Zeitüberschreitung. Weiss verlangt ein Remis, da Schwarz ihn nicht mattsetzen kann. Wie entscheiden Sie?

- Sieg für Schwarz.
- Remis.
- Zeitgutschrift von 2 Minuten für Weiss und die Partie wird unter Aufsicht weitergespielt.



2. Prüfungsteil: Textfragen

Beantworten Sie die Frage in kurzen Sätzen oder Stichworten. Für längere Antworten kann die Rückseite der Blätter verwendet werden. Jede richtige Antwort gibt maximal vier Punkte. Es gibt 6 Fragen mit maximal 24 Punkten.

Frage 2.1

Spieler A möchte seinen Bauern in eine Dame umwandeln. Da er keine Dame zur Hand hat, stellt er einen umgedrehten Turm auf das Umwandlungsfeld. Spieler B hält die Uhren an und reklamiert bei Ihnen als Schiedsrichter. Wie entscheiden Sie?

Frage 2.2

Weiss und Schwarz haben jeweils den König und ungleichfarbige Läufer. Bei Schwarz fällt das Blättchen. Wie entscheiden Sie? Wie würden Sie entscheiden, wenn Schwarz statt des Läufers einen Springer hat? Was würde passieren, wenn bei Weiss das Mobiltelefon klingelt?

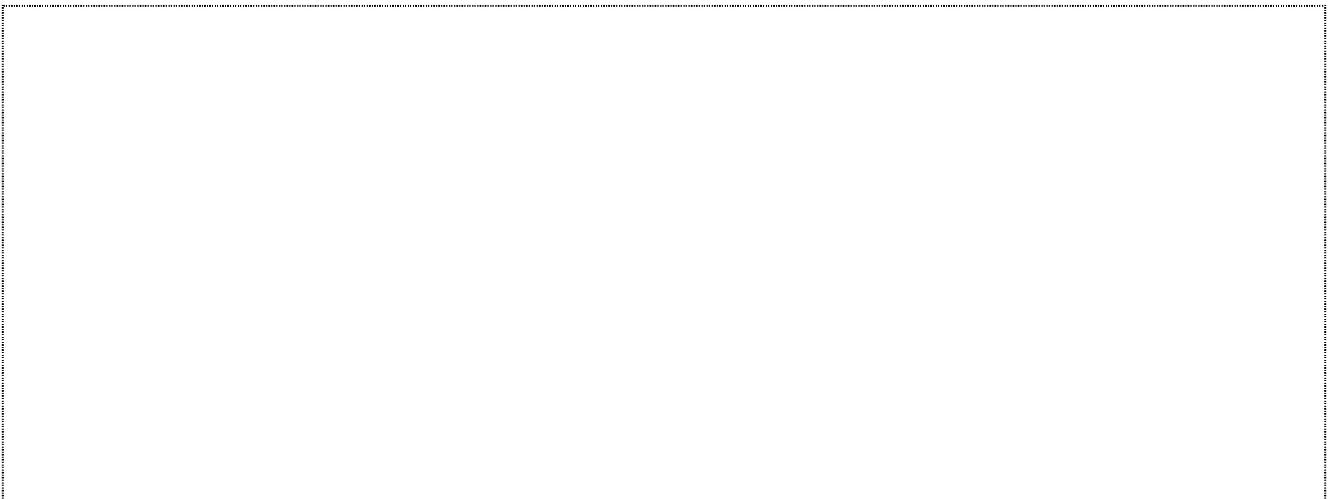
Frage 2.3

Warum darf die Schachuhr keinen Zugzähler aufweisen bzw. muss abgeschaltet werden?



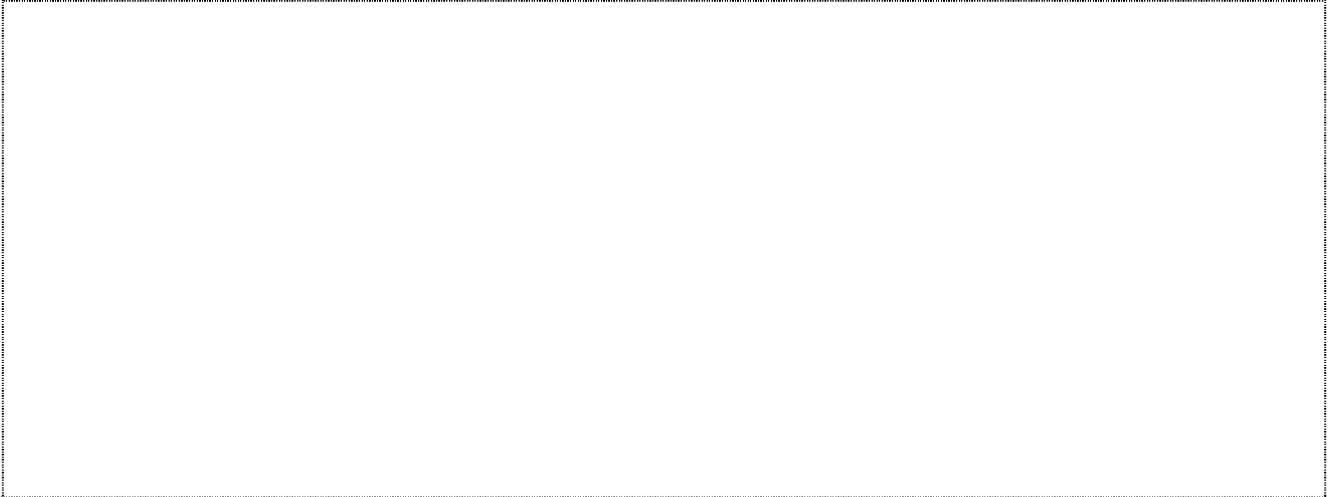
Frage 2.4

Ab welcher Kadenz gilt eine Partie nicht mehr als Schnellschach, sondern als Blitz? Welche Regelunterschiede gibt es zwischen den beiden Partietypen? Und unter welchen Bedingungen gelten die üblichen Schachregeln?



Frage 2.5

In einer Zeitnotphase (2h/40 Züge plus 1h für Rest) notieren sie die Züge. Beide Spieler haben aufgehört ihre Züge zu notieren bzw. mit Strichen zu markieren. Nach ein paar Zügen haben beide ihre 40 Züge absolviert, blitzten aber weiter. Wann und wie greifen Sie ein?



Frage 2.6

In einer Partie mit Endspurtphase reklamiert ein Spieler remis, weil er nur noch eine Minute Restbedenkzeit hat und sein Gegner nur noch auf Zeit spielt, ohne auf Gewinn zu spielen. Beim Blick aufs Brett stellen Sie fest, dass der Spieler einen Bauern weniger hat und eine komplizierte Stellung verteidigen muss. Wie gehen Sie vor und wie entscheiden Sie?



3. Prüfungsteil: Verständnisfragen

Beantworten Sie die Frage in kurzen Sätzen oder Stichworten, oder erledigen Sie die geforderte Aufgabe. Für längere Antworten kann die Rückseite der Blätter verwendet werden. Jede richtige Antwort gibt maximal sechs Punkte. Es gibt 4 Fragen mit maximal 24 Punkten.

Frage 3.1

Bei einem Rundenturnier muss die Schlussrangliste erstellt werden, allerdings hat Ihr Laptop schlapp gemacht und Sie müssen diese von Hand erstellen. Gemäss Reglement erfolgt die Rangierung nach Punktzahl, Anzahl Siege, Sonneborn-Berger, und besserem Resultat mit Schwarz. Vervollständigen Sie dazu die nachfolgende Tabelle, basierend auf den Resultaten.

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	Punkte	Siege	SB	%S	Rang
1	Albert											
2	Bernhard											
3	Christine											
4	Daniel											
5	Egon											
6	Franz											

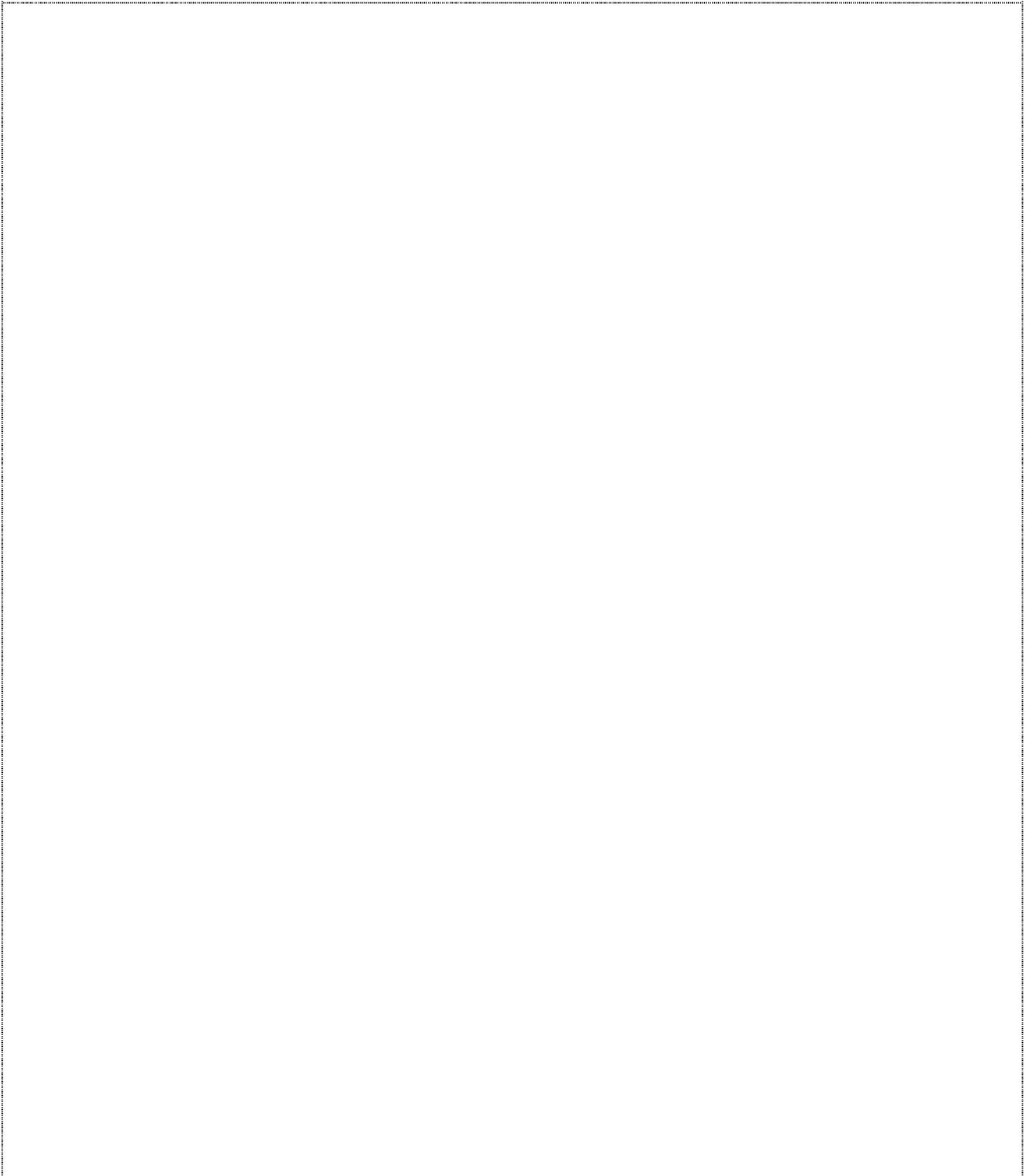
Runde	Brett 1		Brett 2		Brett 3	
1	Albert – Franz	½:½	Bernhard – Egon	0:1	Christine - Daniel	½:½
2	Franz – Daniel	½:½	Egon – Christine	1:0	Albert – Bernhard	0:1
3	Bernhard – Franz	½:½	Christine – Albert	1:0	Daniel – Egon	1:0
4	Franz – Egon	1:0	Albert – Daniel	0:1	Bernhard – Christine	1:0
5	Christine – Franz	1:0	Daniel – Bernhard	1:0	Egon – Albert	½:½

Frage 3.2

Sie möchten ein Clubturnier durchführen, welches Sie in eine Meisterkategorie (Rundenturnier) und eine allgemeine Kategorie (Open, Schweizer System) unterteilen möchten. Beide Kategorien sollen beim SSB gewertet werden. Wie müssen Sie vorgehen? Welche Fristen müssen Sie beachten, und wie können Sie das Turnier und später die Resultate melden?

Frage 3.3

Sie organisieren einen Cup mit 16 Teilnehmern. Zwei der Teilnehmer sind für die 2. Runde vorqualifiziert, da sie im Vorjahr das Finale bestritten haben (Albert und Beatrice). Zeichnen Sie ein mögliches Tableau (inkl. Vorrunde) für dieses Turnier auf, wobei Sie weitere Vornamen erfinden dürfen. Achten Sie darauf, dass die beiden Finalisten des Vorjahres erst im Finale wieder aufeinandertreffen werden.



Frage 3.4

Zählen Sie die Strafen auf, welche Ihnen als Schiedsrichter zu Verfügung stehen, und nennen Sie jeweils Beispiele von Verhalten auf, welche diese Strafe rechtfertigen würden.