

Schach dem „Großmeister-Remis“

Nachdem ich die letzte Ausgabe dieser Regelecke dem Thema E-Doping oder Cheating, also der unerlaubten Verwendung elektronischer Hilfsmittel gewidmet hatte, möchte ich mich heute einmal mit dem fast ähnlich unliebsamen Thema der sogenannten Großmeister-Remis beschäftigen.

Was versteht man denn nun landläufig unter einem solchen „GM-Remis“? Eigentlich sollte hierbei die Betonung weniger auf dem Begriff Remis liegen. Ein solches Remis ist eigentlich nur die Folge einer Partie die im Englischen die schöne Bezeichnung „uncompetitive game“ trägt, ins Deutsche übersetzt etwa ein „nicht konkurrenzbetontes Spiel“. Jeder Turnierbesucher hat es bestimmt schon einmal erlebt: In einer der im Turnierverlauf späteren Runden kommt es zu der Spitzenbegegnung der die Rangliste anführenden Titelträger. Doch statt einer interessanten Partie zuschauen zu dürfen, muss sich der interessierte Zuschauer manchmal ziemlich beeilen, um die Kontrahenden überhaupt noch am Brett anzutreffen. Was ist passiert? Diese haben mehr oder minder lustlos einige Züge absolviert, der Remisausgang stand von vornherein eigentlich bereits fest.

Was bleibt ist Frust bei vielen: Zuschauer, die vergeblich auf eine interessante Begegnung gewartet hatten, Sponsoren, die die eingekauften Titelträger gar nicht richtig präsentieren durften und vielleicht auch anderer Turnierteilnehmer, die so ihre Chancen auf einen Spitzenplatz schwinden sehen, da die Titelträger an der Spitze unter sich, sich gegenseitig nicht „wehtun“ und fast wie ein Team auftreten.

Ich versuche mir manchmal vorzustellen, was passieren würde, gäbe es ein solches Verhalten von Spitzensportlern in anderen Sportarten. Man stelle sich zwei Boxer vor, die in der ersten oder zweiten Runde sagen würden: „Ok, heute machen wir mal Remis.“ Und wenn es so etwas tatsächlich einmal außerhalb vom Schach gibt, so bleibt es noch Jahrzehnte danach in der Erinnerung: Jeder Fußballfan, der es miterlebt hat, kann sich sicher an die Begegnung Deutschland: Österreich der WM von 1982 in Spanien erinnern, die als „Nichtangriffspakt von Gijón, oder besser auch die Schande von Gijón“ in die Geschichtsbücher eingegangen ist. Das Ablauf und das Ergebnis dieses Spiels waren durchaus mit denen eines GM-Remis im Schach vergleichbar.

Stellt sich die Frage, was dagegen tun? Die sicher bekannteste Maßnahme dagegen ist die sogenannte Sofia Regel, so benannt nach dem Austragungsort des M-Tel Masters Turniers auf welchem diese Regel zum ersten Male in 2005 auf einem bedeutenden Turnier angewandt wurde. In ihrer originalen Form besagt sie, dass Remisvereinbarungen nur mit Zustimmung des Schiedsrichters getroffen werden dürfen. Im Laufe der Zeit fand diese Regelung einige Abwandlungen, insbesondere wurde das Verbot der Remisvereinbarung an den Fortschritt der Partie gekoppelt, das heißt an die Anzahl der ausgeführten Züge gekoppelt. Seit 2009 ist diese Sofia Regel auch in den FIDE Regeln verankert, so heißt es in Artikel 9.1 a):

Das Turnierreglement darf bestimmen, dass Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters entweder für eine bestimmte Anzahl von Zügen oder gar nicht Remis vereinbaren dürfen.

Auch die im Juli 2013 wirksam werdenden Änderungen lassen diesen Artikel im Wesentlichen unverändert und bringen nur feine redaktionelle Schärfungen:

9.1 a) Das Turnierreglement darf bestimmen, dass Spieler ohne die Zustimmung des Schiedsrichters vor Erreichen einer bestimmten Anzahl von Zügen oder gar nicht Remis vereinbaren dürfen.
Etliche Turniere und Wettbewerbe machen inzwischen von dieser Regelung Gebrauch, so ist in der Turnierordnung der 1. Schachbundesliga zu lesen:

19.2 Es ist den Spielern verboten, vor Vollendung des 20. Zuges ohne Zustimmung des Schiedsrichters Remis zu vereinbaren.

Weiter gehen sogar noch die Regeln der europäischen Schachvereinigung ECU, dort sind nämlich Remisvereinbarungen bis zum 40. Zug untersagt. Bei all diesen Regeln ist jedoch ein Remis aus anderen Gründen wie Patt, 3fache Stellungswiederholung; „Totremis“ oder, sofern die Remisvereinbarung komplett verboten ist auch nach der 50-Züge Regel möglich.

Dies führte dazu, dass findige Gegner bereits die Idee hatten eine Remisvereinbarung auf diese Weise zu erzwingen. Eine dabei bereits geprobte Variante ist die wohl auf den genialen Paul Morphy (1837-1884) zurückgehende Studie des kürzest möglichen Patts in nur 10 Zügen: 1. c4 h5 2. h4 a5 3. Da4 Ta6 4. Da5: Tah6 5. Dc7: f6 6. Dd7:+ Kf7 7. Db7: Dd3 8. Db8: Dh7 9. Dc8: Kg6 10. De6 Patt!

Mögliche Nachahmer seien jedoch gewarnt, ist es, wie in dieser Studie, offensichtlich, dass hier eine Remisvereinbarung vor der Partie getroffen wurde, so steht dem Schiedsrichter sogar die Möglichkeit offen die Partie mit 0:0 zu werten.

Im Übrigen scheint es auch so zu sein, dass die Sofia-Regel mit ihren Abwandlungen durchaus ein Mittel gegen die sogenannten GM-Remisen darstellt. Es gibt Statistiken die hier von einem Rückgang von vormals 23% auf nunmehr 3 bis 7% solcher „uncompetitive games“ sprechen. Wirklich wirksam ist jedoch diese Sofia Regel nur dann, wenn beide Spieler auf ein Remis aus sind. Was wäre aber möglich, die „Kampfeslust“ der Gegner generell, im Interesse der Vermeidung relativ langweiliger Partien, zu erhöhen.

Dort gibt es Überlegungen, dies etwa über Veränderungen in der Wertung der Partien zu erreichen. Hin und wieder praktiziert wurde dabei die sogenannte 3-Punkte-Regel, das heißt ein Sieg zählt 3 Punkte ein Remis 1 Punkt, gegenüber ansonsten 1 bzw. ½ Punkt, also die im Fußball seit vielen Jahren praktizierte Regelung. Im Schach hat sich allerdings gezeigt, dass diese Regelung nur dann wirklich sinnvoll und gerecht ist, liegen die Spielstärkenunterschiede der Gegner relativ dicht beieinander. Welcher mittelstarke Spieler möchte ansonsten schon, dass das in einer Sternstunde erzielte Remis gegen einen Titelträger aufgrund dieser Regel gegenüber seinem Sieg gegen einen erheblich schwächeren Gegner nochmals abgewertet wird? Hier wäre es sicher einmal wert darüber nachzudenken, ob man nicht schon bereits bei der Punktevergabe ähnliche Maßstäbe anlegt, wie bei der Berechnung der ELO oder DWZ Punkte, das heißt ein Remis gegen einen stärkeren Gegner zählt bereits bei den Punkten höher, als gegen einen schwächeren, und nicht erst bei der Feinwertung.

Aber zurück zum GM Remis, bei welchem ja die Unterschiede in den Spielstärken häufig relativ gering sind. Hier habe ich kürzlich in einem interessanten Artikel eines Mathematikers aus Borneo folgende Idee gefunden: Die Partien werden unterschiedlich gewertet, je nachdem welche Farbe man gespielt hat und zwar nach folgendem Schema: Sieg mit Weiß 1 Punkt, Verlust mit Weiß -0,1 Punkte, Sieg mit Schwarz 1,1 Punkte, Verlust mit Schwarz 0 Punkte, Remis mit Weiß 0,4 Punkte, Remis mit Schwarz 0,6 Punkte.

Ein mögliches Ergebnis einer solchen Regelung könnte sicher sein, dass die gerade zum Ende manch eines Turnieres vereinbarten Remis, weil diese ja zum Erreichen des gewünschten Platzes genügen, dass genau diese vermieden werden. Da heuete wohl kaum ein Turnier mehr ohne Computerunterstützung durchgeführt wird, wäre es sicher angebracht solche Modelle einmal zu testen und auf ihre Praxistauglichkeit zu überprüfen.

Wer Interesse an dem zitierten Artikel, der leider nur in Englisch verfügbar ist, hat, findet ihm in Internet unter: <http://www.chessbase.com/newsdetail.asp?newsid=4513>