

# Regelauslegung bei Jugendturnieren

## Allgemeines

### Aufgabe der Schiedsrichter

Schiedsrichter bei Jugendmeisterschaften müssen einerseits auf die Einhaltung der FIDE-Regeln achten und damit die sportliche Qualität der Meisterschaft sichern. Andererseits dürfen sie nicht vergessen, dass die FIDE-Regeln an den internationalen Spitzensport adressiert sind und sie den Entwicklungsstand der Teilnehmer und den Rahmen der Meisterschaft angemessen zu berücksichtigen haben.

### Verbindlichkeit

Diese Hinweise stellen eine Sammlung typischer Situationen dar, die bei Jugendmeisterschaften auftreten. Sie dienen als verbindliche Leitlinie. Trotzdem: Jeder Fall ist anders und angemessen zu handhaben. Wenn die Umstände es verlangen, ist Abweichung also möglich. Ist von "höheren Altersklassen" die Rede, so zielt die Maßnahme für alle Jugendlichen ab der Altersklasse U14 oder DWZ 1600 ab.

### Verhältnismäßigkeit

Schiedsrichterliche Maßnahmen dienen dazu, eine Turnierstörung zu beheben oder einen Regelverstoß zu sanktionieren. Danach wird auch in diesen Richtlinien unterschieden. Zu ergreifende Maßnahmen orientieren sich immer am Grundsatz der Verhältnismäßigkeit.

### Verstöße gegen die FIDE-Regeln

- Spieler haben Partie mit falschen Farben begonnen.  
Bis 10 Minuten: neu beginnen. Danach Partie fortsetzen lassen. Dann unbedingt Farbtausch auf Paarungsliste vermerken!
- Ein Spieler bietet zur Unzeit ein Remis an.  
Auf die Regelungslage hinweisen. Bei Störung des Gegners unterbinden.
- Ein Spieler reklamiert Matt, obwohl es keines ist.  
Der Gegner soll erklären, ob er die Stellung ebenfalls für Matt hält. Wenn ja, ist die Partie beendet. Keine suggestiven Fragen stellen!
- Ein Spieler schreibt seine Züge im Voraus auf.  
Wenn der Gegner sich beschwert, eingreifen. In höheren Altersklassen grundsätzlich eingreifen. In jüngeren nach der Partie auf die Regelungslage hinweisen.
- Ein Spieler reklamiert falsch dreifache Stellungswiederholung oder 50-Züge-Regel.  
Abhängig vom Alter muss zumindest sinngemäß die Absicht der Reklamation erkennbar sein. In höheren Altersklassen darf korrekte Reklamation erwartet werden.
- Berührt-Geführt wird missachtet.  
Keine Lockerung! Schiedsrichter greift immer ein.
- Bei der Rochade wird der Turm zuerst berührt.

Nur dann und nur erklärend eingreifen, wenn der Gegner reklamiert. In höheren Altersklassen immer eingreifen.

- Die Umwandlung wird nicht korrekt durchgeführt.

Korrigierend eingreifen, wenn bspw. Bauer auf dem Brett steht. Ansonsten nur dann und nur erklärend eingreifen, wenn der Gegner reklamiert.

- Ein Spieler begeht einen sonstigen Regelverstoß.

Der Schiedsrichter entscheidet, ob ein Eingriff nötig ist. Er greift in jedem Fall ein, wenn ein beteiligter Spieler ihn auf den Verstoß hinweist.

- Personen weisen auf Regelmissachtungen hin.

Spieler sind für Partien selbst verantwortlich. Der Schiedsrichter entscheidet, ob der Hinweis so wichtig ist, dass er eingreifen muss.

- Das Handy eines Spielers klingelt.

Im Grundsatz führt das Handyklingeln - unabhängig, welche technische Funktion dafür verantwortlich ist - zur Nullung.

- Spieler verspätet sich.

Die DSJ-Regelung lautet: "Bei Meisterschaften, die in einem ununterbrochenen Zeitraum am gleichen Ort stattfinden, erhält jeder Spieler, der nach der Erklärung des Schiedsrichters, die Runde sei eröffnet (Spielbeginn), im Spielbereich eintrifft, eine Zeitstrafe von 15 Minuten. Er hat die Partie verloren, wenn er später als 15 Minuten nach Spielbeginn im Spielbereich eintrifft oder im gleichen Turnier bereits eine Zeitstrafe nach Satz 1 erhalten hat. Der Schiedsrichter darf anders entscheiden."

Die Schiedsrichter streben einen pünktlichen Rundenbeginn an. Von der Ausnahmemöglichkeit ist nur sehr zurückhaltend Gebrauch zu machen. Die erstmalige Zeitstrafe ist genau dafür gedacht, Fällen von leichter Fahrlässigkeit (also Sich-Verlaufen, Zeit vergessen, etc.) zu begegnen. Für die Befreiung von der 15-Minuten-Strafe oder der Nullung bleiben nur Fälle, in denen der Spieler klar unverschuldet zu spät kommt (stecken gebliebener Fahrstuhl, in Unfall verwickelt, etc.). Der Spieler muss nur im Spielbereich sein (Spielareal genügt nicht; dass er am Brett sitzt, ist hingegen nicht nötig). Außer in unverschuldeten Fällen wird jede Verspätung mit einer gelben Karte geahndet, im Wiederholungsfall mit roter Karte.

- Spieler schreibt nicht mit.

Der Schiedsrichter greift jederzeit sofort ein, insbesondere falls sich bei Zeitnot ein Vorteil verschafft wurde. Es herrscht die gesamte Zeit Mitschreibpflicht.

- Remisvereinbarung vor Vollendung des 20. Zugs.

Abhängig vom Zeitpunkt der Feststellung wird:

- die Partie fortgesetzt,
- die Partie annulliert und neu gespielt,
- die Partie 0:0 gewertet. Hatten die Spieler Gelegenheit, die Partie zu analysieren, wird sie nie fortgesetzt.

## Störungen

Es gilt: Eingreifen, sobald eine Störung eintritt! Ggf. Zeitgutschrift für gestörte Spieler.

### Störungen durch Zuschauer

- Personen sammeln sich im Turniersaal, auch im Eingangsbereich.  
Der Gruppenbildung folgt i.d.R. Lärm. Daher durchsetzen, dass niemand sitzt (Augenmaß, z.B. Schwangere!) und dass sich Gruppen zügig auflösen.
- Personen unterhalten sich im Turniersaal (ca. 3).  
Unterbinden.
- Personen missachten die Absperrung, auch Dehnung der Seile.  
Unterbinden.
- Personen beeinflussen die Partie (auch, indem sie Getränken reichen).  
Unterbinden. Sollen Dinge ans Brett gereicht werden (etwa vergessene Namensschildchen), so soll dies durch die Schiedsrichter und unmittelbar nach Ausführung des gegnerischen Zugs erfolgen.
- Personen halten sich lange an einem Brett auf.  
Auch Schachsport ist öffentlich, Zuschauer sind für Teilnehmer also erst einmal zumutbar. Dies gilt vor allem bei Jugendlichen. Wenn der Schiedsrichter Anhaltspunkte hat, dass sich ein Spieler gestört fühlt, behutsam eingreifen. Ein erklärendes Gespräch reicht meist aus.
- Ein Handy eines Zuschauers oder Betreuers klingelt.  
Saalverweis für eine Runde, gelbe Karte. Rote Karte, wenn abgehoben wird. Im Wiederholungsfall rote Karte und Turnierverbot.  
Delegationsleiter sind zwecks Erreichbarkeit angehalten, auch im Turniersaal ihr Handy auf Vibration eingeschaltet zu lassen und werden somit nicht sanktioniert.

### Störungen durch Spieler

- Spieler rennen durch den Turniersaal oder drängeln sich zwischen Tischen hindurch oder behindern andere Spieler.  
Unterbinden.
- Ein Spieler weint, hat Schmerzen, etc.  
Augenmaß. Uhr anhalten, um sich Überblick zu verschaffen. In den unteren Altersklassen ist eine kurze Unterbrechung problemlos möglich. Ggf. Betreuer, auch des Gegners, benachrichtigen. Nötigenfalls Gruppenleiter oder Hauptschiedsrichter hinzuziehen.
- Spieler unterhalten sich.  
Spieler dürfen sich während der Runden nicht unterhalten. Ansprechpartner sind ausschließlich die Schiedsrichter. Durchsetzung mit Augenmaß. Alter des Spielers und Konstellation beachten:
  - Gegner untereinander (Spieler hinweisen)
  - Spieler mit Eltern (Eltern hinweisen)
  - Spieler mit Betreuern/Trainern (Betreuer/Trainer hinweisen)

# Handlungsempfehlungen für Schiedsrichter

- Prüfen der Anwesenheit zu Rundenbeginn.

Schiedsrichter oder Helfer positionieren sich an den Spielsaaleingängen und erfassen alle Spieler, die nach Rundenbeginn eintreffen.

- Die Partiennotationen differieren wegen eines Schreibfehlers.

Beobachten. Im Falle einer noch ausstehenden Zeitkontrolle schon mal im Hintergrund prüfen, wo der Fehler liegen könnte. Bei Plättchenfall und klar geschaffter Zugzahl die Partie weiterlaufen lassen, Notationen nach Partieende korrigieren lassen. Bei Plättchenfall und unklarer Zeitkontrolle Uhren anhalten und prüfen. Wenn offensichtlich ist, welcher Spieler sich verschrieben hat, muss dieser auf seine Zeit korrigieren. In der U10 gelten großzügigere Maßstäbe.

- Remisreklamation wegen dreifacher Stellungswiederholung, 50-Züge-Regel, tote Stellung.

Vor Eintritt in die Klärung wird ein zweiter Schiedsrichter hinzugezogen, der die Klärung beobachtet und nur im Falle von Bedenken eingreift. Vor Eintritt in die Klärung sind die Uhrzeit und Spielerzeiten zu notieren.

- Fünffache Zugwiederholung, 75 Züge ohne Schlagen oder Bauernzug.

Bei sicherem Sachverhalt die Partie remis erklären, andernfalls nicht eingreifen.

- Ein Spieler kann dauerhaft nicht mitschreiben oder die Uhr nicht drücken.

Geeigneten Mitschreibenden stellen lassen, 10 Minuten Bedenkzeitabzug vor Partiebeginn. Kein Zeitabzug bei Spielern mit Behinderung.

- Uhrenkontrolle.

Alle volle Stunde sollten die Bedenkzeiten notiert werden.

- Ergebnismeldung.

Die Spieler geben die Partieformulare beim Schiedsrichter oder in einem vorgesehenen Behältnis ab. Das Liegenlassen der Partieformulare auf dem Brett soll unterbleiben. In der U10 und U12 sollen die Spieler sich melden, der Schiedsrichter kontrolliert, ob auf beiden Partieformularen das selbe Ergebnis steht und die Formulare unterschrieben wurden.

- Uhren nicht ausstellen.

Die Uhren werden erst mit Rundenende, d.h. nicht unmittelbar nach Beendigung der Partie abgestellt. Muss eine Partie wieder aufgenommen werden, kann mit der bekannten Zeit fortgesetzt werden.

- Fehlerhafte Partieübertragung.

Eine fehlerfreie Partieübertragung ist anzustreben, darf aber nicht zu Lasten der Spieler gehen. Allenfalls am Anfang darf kurz in die Partie eingegriffen werden um die Übertragung zu gewährleisten.

- Fotos.

Fotos dürfen in der ersten Viertelstunde geschossen werden. Blitz ist mit Augenmaß gestattet. Handys dürfen nicht genutzt werden.

- Rauchen.

Es gilt das JuSchG als Maßstab. Die Regelungen sind seit 2007 recht streng, sie lauten:  
"Tabakwaren dürfen an Kinder und Jugendliche (also bis 18 Jahre) weder abgegeben noch darf ihnen das Rauchen in der Öffentlichkeit gestattet werden."