

Rostock, 21.12.2023

## **Regelung bei Schulschachveranstaltungen der SJ-MV und Richtlinie für Schiedsrichter**

(betrifft SSC-Einzel, SSC-Mannschaft, LSSM)

Aufgrund verschiedenster Diskussionen um die Entscheidungen und den Arbeitsaufwand von Schiedsrichtern bei den Schulschachveranstaltungen in den letzten Jahren werden nachfolgende Festlegungen getroffen:

1. Es wird grundsätzlich nach den FIDE-Regeln mit Stand 1.1.2023 gespielt. Anhang A.4 findet keine Anwendung; Artikel 7.5, Anhang A.5.2 sowie A.5.4 sind entsprechend dieser Richtlinie eingeschränkt.
2. Es ist hierbei auf die Verhältnismäßigkeit unter Berücksichtigung der Regelkenntnisse der Schüler zu achten. Grundsätzlich sind bei Bedarf die Regeln kurz zu erläutern.
3. Bei Spielergebnismeldungen, welche durch das Holen des Schiedsrichters an das Brett erfolgt sind und bei welchen die Endstellung noch aufgebaut ist, wird nach den FIDE-Regeln entschieden.  
Bedeutet:
  - a) Es entscheidet ausschließlich die Brettstellung. Matt ist Matt, Patt ist Patt. Beides beendet entsprechend die Partie, auch wenn ein Spieler dies anders reklamiert.
  - b) Wenn die Partie noch nicht durch Matt oder Patt beendet ist, wird weitergespielt.
  - c) Es werden gegebenenfalls kurz die Regeln erläutert, ohne aber auf konkrete mögliche Züge hinzuweisen.
  - d) Zeitstrafen werden nicht verhängt, falls das Spiel weiter gehen muss
4. Beobachtet ein Schiedsrichter „sinnloses Spielen auf Zeit“, darf er die Partie analog zu Artikel 9.6.2 („75-Züge-Regel“) auch vorher abbrechen.

Beispiel:

Wenn ein Kind nur auf die Uhr schaut, eine Hand an der Uhr hat und die andere an der Figur, welche es ständig bewegt, ist keine realistische Siegesabsicht, außer auf Zeit, zu erkennen.

- a) Die Spieler werden auf die Regeln (Art des Ziehens) sowie den sachgerechten Umgang mit dem Spielmaterial (besonders der Uhr) hingewiesen.
  - b) Es wird unter Aufsicht weitergespielt und dann nach Sachverstand, Logik sowie Ermessen entschieden (Gewinnabsicht auf Brett erkennbar).
  - c) Gegebenenfalls wird auf Remis entschieden.
5. „Die Zughand ist Druckhand“ und „Einhändiges Ausführen von Zügen“ werden nur auf Spielerantrag berücksichtigt und die Spieler auf die Schachregeln verwiesen. Strafen

sollen hier aber nicht ausgesprochen werden, sondern auf das Verständnis der Spieler gehofft werden.

6. Regelwidrige Züge

- a) Regelwidrige Züge werden **nur** auf Antrag (Melden) gewertet
  - (1) Beim ersten Mal wird eine Verwarnung („gelbe Karte“) ausgesprochen.
  - (2) Beim zweiten Mal wird eine erneute Verwarnung („rote Karte“) mit dem Hinweis auf den Partieverlust bei einem erneutem Fehler ausgesprochen.
  - (3) Beim dritten Mal wird die Partie entsprechend Art. 7.5 gewertet (Sieg für den Gegner, wenn Matt noch möglich, sonst Remis).
- b) Bleibt eine regelwidrige Stellung über mehrere Züge auf dem Brett (z.B. beide Könige im Schach, Bauer auf der Grundreihe), darf der Schiedsrichter eingreifen und die Stellung vor dem Eintritt der Regelwidrigkeit herstellen. Reklamiert ein Spieler und ist die Rekonstruktion nicht möglich, endet die Partie Remis.
- c) Der Schiedsrichter soll versuchen festzustellen, wessen Uhr vor der Reklamation lief und ggf. darauf hinweisen, dass erst mit dem Drücken der Uhr der regelwidrige Zug bestraft wird.

7. „Berührt heißt geführt“

**Bedeutet:** Die Figur, die mit der Absicht zu ziehen oder zu schlagen berührt wird, muss auch gezogen werden. Eine Verletzung wird als regelwidriger Zug gewertet, wenn mit der berührten Figuren ein regelgerechter Zug ausgeführt werden kann. Es gelten im Übrigen die Bestimmungen von Artikel 4.

8. Wenn der Schiedsrichter ein Matt/Patt sieht, soll er eingreifen und die Partie entsprechend werten.

9. Zeitüberschreitung

- a) Der Spieler muss selbst reklamieren.
- b) Ein Matt/Patt auf dem Brett vor der Reklamation geht vor.
- c) Beobachtet ein Schiedsrichter ein gefallenes Plättchen, greift er ein.
- d) Wenn beide gefallen sind:
  - (1) Im Falle von elektronischen Uhren ist zu erkennen, bei wem die Zeit zuerst abgelaufen ist; derjenige hat die Partie verloren. Über das Ergebnis des Gegners wird nach FIDE-Regeln entschieden (1 oder 0,5, falls kein Gewinn mehr möglich ist).
  - (2) Im Falle von analogen Uhren wird die Partie unentschieden gewertet.

Spielleiter Schulschach SJ-MV

Jörg Sonnenberger  
FIDE-Schiedsrichter