

Regler för ungdomsschack

mest under Skol-SM-nivå

Anpassade regler för barn

Speciellt relativa nybörjare

Regler för ungdomsschack

- Anpassning kräver mycket av domaren!
- Många barn är duktiga i schack och förväntar sig att reglerna följs, Skol-SM o Lilla GP.
- Men på distrikt och klubb kan man använda mildare regler för barn.
- Används i Skol-SM i de yngsta klasserna.

Regler för ungdomsschack

- Vi har infört snällare regler för ungdomstävlingar som ger ”**mera schack**” och ”**roligare schack**”.
- Nybörjare ska inte förlora på ett eller två regelstridiga drag = ”mera schack”.
- Om vi hjälper barnen så blir det också ”roligare schack”
- Domare kan anpassa nivån på bedömningen efter spelarnas nivå. Hjälpa.

Regler för ungdomsschack

- **Smidighet och anpassning** är viktigare än exakt regeltolkning.
- Vi som domare och ungdomsledare ska hjälpa barnen och lära dem schack och regler.
- Därför har vi gjort en
- **PM för tävlingsfunktionärer** till ungdomstävlingar

Regler

- **Domaren ska ingripa** vid felaktigheter som vi ser. Rörd är förd, släppt pjäs osv.
- Vi domare kan då ingripa och hjälpa barnen, vilket ger bättre och roligare schack

Regler (forts)

- Släppt pjäs gäller.... Dock är ett ***regelstridigt*** drag inte fullföljt förrän klockan är omställd!
- (Många barn är snabba och vill ha straffminut redan innan klocktryckning, men nej.)
- Spelare får fråga domaren om hur reglerna fungerar – vi förklarar.

Regler (forts)

- Fallen kläpp (tiden är slut) **ska** påtalas av domaren, vid alla betänketider.
- Regelstridigt drag **kan ge** straffminut + eller - 1 min. Domaren bestämmer om straffminut utdelas eller ej. Men inte förlust p.g.a. regelstridiga drag (nybörjare - bedömning).
- Inte ofta ge straffminut i de **lägsta klasserna**, tar bara lång tid att ställa om klockan.

Under rond (forts)

- Domare: I början av **alla** ronderna , men speciellt i rond 1 och 2, kolla att klockan går (är startad).
- Gå runt och **titta på alla klockor!**
- Starta de klockor som inte är startade!

Under rond (forts)

- Mobilringning ger varning – säg stäng av!
- Mobilringning igen - förlust
- Mota undan åskådare som **står för nära och trängs.**
- Andra barn **får inte hänga på bordet.**
Klubbkamrater kan störa motspelare, se upp!
- OBS! Se till att W.O. rapporteras rätt
- Om fel färg – rapportera rätt vinnare!

Under rond (forts)

- Säg till under spel om fel hand på klockan och hårt slag på klockan. Direkt efter ett drag.
- Säg till om spelare glömt trycka på klockan.
- **Rörd är förd** gäller efter regelstridigt drag.
- Om någon tydligt spelar på att bara vinna på tid – titta på partiet en stund och döm ev. remi! Och förklara varför.

Under rond (forts)

- Om **båda kungarna** står i schack – stanna klockan och tala med barnen.
- (Nya reglerna säger remi!. Efter ett drag)
- Men försök backa tillbaka ett drag var.
- Backa till en rimlig ställning – inte så att en vinner lätt.
- ELLER annars, döm remi!

Under rond (forts)

- Om **en kung** står i schack – stanna klockan och tala med barnen.
- Försök backa tillbaka och gå ur schacken

Under rond (forts)

- Vid "Rörd är förd", men också vid andra tillfällen när det är oklart. Fråga spelarna en och en –
- Vad hände? Vad gjorde du, **kan du visa?**
- Du kanske inte lyfte pjäsen. Det kan ofta ge rätt lösning, om han rört pjäsen eller inte.

Under rond (forts)

- Om spelarna **inte kan komma överens** om hur ställningen ska vara – Du kan först föreslå remi, om det blir nödvändigt kan du ändå döma remi eftersom ni inte kan återskapa rätt ställning (som båda är överens om). Ett alternativ är att backa något drag, om någon kommer ihåg.
- Det här kan vara riktigt svårt.

Under rond (forts)

- **Viktigt**
- Om någon spelare ”uppför sig dåligt” – t.ex. retar/psykar någon – (Det har hänt!) se till att han/hon kontrolleras senare, säg till din gruppleddare, så att spelaren kan följas i kommande ronder.

Föräldrar och ledare

- **Ska**
- Respektera domslut
- Stänga av sina telefoner

Föräldrar och ledare

- **Får:**
- Uppmuntra sitt barn före partiet!
- Tillkalla domaren vid konstiga situationer
- Titta på spelet från tillåten plats (bakom)
- Trösta/uppmuntra sitt barn efter partiet.

Föräldrar och ledare

- **Får inte:**
- Påpeka feldrag
- Påpeka att tiden är slut
- Påpeka glömt trycka på klockan
- Lägga sig i partierna
- Ge tecken
- Störa spelarna
- Förälder/ledare som lägger sig i ett parti, kan utvisas ur lokalen resten av rondan eller mera.

Föräldrar

- Föräldrar bör alltid **stå bakom** sitt barn, det undviker onödig ögonkontakt, som kan ge misstanke om fusk.

Domaruppgifter före rond

- Ställa och kontrollera klockor och pjäser (rätt betänketid)
- Kontrollera Dam och Kung på rätt ruta.
- Hjälpa barnen att hitta sin plats. Viktigt!
- Domare behöver vara på plats **i god tid** före start.

Domaruppgifter under rond

- Domarna ska **gå runt bland borden** och övervaka spelet.
- Domare kan (eller bör) säga till om någon glömt trycka på klockan.
- I första hand **ge stöd och hjälpa till** döm i andra hand!
- Kontrollera och se till att resultat rapporteras.

Extra synpunkter

- **Remispiel.** Om vi ser att barnen bara flyttar fram och tillbaka prata med barnen.
- Om de vill ha remi – OK, annars
- **Remivarning** som låter ungefär: ”Spelet får fortsätta, men om jag ser att ni bara flyttar fram och tillbaka och inget händer, så kommer jag att döma remi.”

Extra synpunkter

- Vinst på tid. Domaren **ska** säga till om **kläppen har fallit** (flaggan visas) och det medför förlust på tid. Man måste ha mattsättande material för att vinna, annars är det remi.
Vad är mattsättande material?
- **Möjlighet** för domare att **döma remi**, om spelarna inte kan eller försöker vinna.

Lära barnen

- Man får inte slå kungen. Men kanske inte förlust här, utan backa tillbaka före feldraget.
- En hand och samma hand på klockan, det här får man tjata om. Säg räknas som felaktigt.
- Rockad med kungen först
- Rörd är förd och släppt pjäs
- Man får inte använda två händer och inte ställa pjäser snett eller så de ligger.