

Aufgaben des Schiedsrichters

1. Vor dem Wettkampf

- 1.1. den Schiedsrichter selbst betreffend
 - 1.1.1. Einsatzmöglichkeiten mit dem zuständigen Spielleiter abstimmen
 - 1.1.2. Terminkalender mit Einsätzen führen
 - 1.1.3. Einladung des gastgebenden Vereins bestätigen
 - 1.1.4. Routenplan festlegen
 - 1.1.5. Rechnungsformular erstellen oder Quittung vorbereiten
 - 1.1.6. Handy aufladen
 - 1.1.7. notwendige Utensilien mitnehmen
 - 1.1.7.1.eigene Uhr
 - 1.1.7.2.Handy
 - 1.1.7.3.Schreibutensilien (falls an mehreren Brettern mitgeschrieben werden muss)
 - 1.1.7.4.Rechnung bzw. Quittung
 - 1.1.7.5.Telefonnummer des zuständigen Spielleiters
 - 1.1.7.6.beschriebene und frankierte Umschläge
 - 1.1.7.7.Fide-Regeln, TO, Ausschreibung
 - 1.1.7.8.beschreibbares Papier (Protestfall)
 - 1.1.7.9.Spielberichtskarten; Mannschaftsaufstellungen
 - 1.1.8. rechtzeitig losfahren
 - 1.1.9. gefahrene km notieren
- 1.2. den Wettkampf betreffend
 - 1.2.1. Erreichbarkeit (Erkennbarkeit) des Spiellokals begutachten
 - 1.2.2. rechtzeitige Öffnung überwachen
 - 1.2.3. Raumtemperatur und Belüftungsmöglichkeiten begutachten
 - 1.2.4. Mobiliar begutachten
 - 1.2.5. Bewegungsfreiheit beurteilen
 - 1.2.6. Störfaktoren erkennen und gegebenenfalls beseitigen
 - 1.2.7. Mannschaftsführer ermitteln
 - 1.2.8. Spielberichtskarte entgegennehmen; Zeitpunkt beachten
 - 1.2.9. Spielberichtskarte überprüfen
 - 1.2.10. Erkennung der vom Gastgeber geplanten Sitzordnung (Farbverteilung!)
 - 1.2.11. Möglichkeit überprüfen, kalte und warme Getränke zu erwerben
 - 1.2.12. Vorhandensein eines Raucherraumes überprüfen
 - 1.2.13. Vorhandensein eines Analysehauses überprüfen
 - 1.2.14. Vorhandensein geeigneter und erreichbarer Toiletten überprüfen
 - 1.2.15. Uhrenkontrolle (Funktionsfähigkeit; Stellung; Ersatzuhr)
 - 1.2.16. Kontrolle der Bretter
 - 1.2.17. Kontrolle der Notationsformulare
 - 1.2.18. Festlegung des Turnierareals
 - 1.2.19. Vorstellung der eigenen Person
 - 1.2.20. Worterteilung an den Gastgeber
 - 1.2.21. Feststellung ob beide Mannschaften „angetreten“ sind (50%)
 - 1.2.22. Verlesen der Spielpaarungen
 - 1.2.23. In Gang setzen der Uhren

2. Während des Wettkampfes

2.1. allgemein

- 2.1.1. Notationspflicht (Lesbarkeit der Notation) der Spieler überprüfen
- 2.1.2. Uhrenkontrolle
- 2.1.3. Entscheidung über kampflösen Partiegewinn nach einer Stunde
- 2.1.4. Überwachung der Raumtemperatur und der Belüftung

2.2. Zeitnotphase

- 2.2.1. Notationspflicht der Spieler überprüfen
- 2.2.2. Eigene Partienotation
- 2.2.3. Aufgabenverteilung falls mehrfach nicht mehr mitgeschrieben wird
- 2.2.4. Blättchenfall überwachen
- 2.2.5. Bemerkungen von Mitspielern oder Zuschauern sanktionieren
- 2.2.6. Notationsformulare unterschreiben lassen und einsammeln
- 2.2.7. Figuren wieder aufbauen und Ausgang der Partie markieren:
König(e) in die Mitte stellen
- 2.2.8. Stand des Wettkampfes für alle gut einsehbar dokumentieren

3. Nach dem Wettkampf

- 3.1.1. Rechnung übergeben und Geld entgegennehmen
- 3.1.2. Ergebnismeldung
- 3.1.3. Spielberichtskarte abschicken
- 3.1.4. Partieformulare versenden

Klaus Löffelbein
Stand: Dezember 2007