

## **Grundsätze des Schiedsrichtereinsatzes** (Prüfungsgegenstand)

1. Ein Schiedsrichter (SR) leitet einen Kampf souverän, d.h. die Rechte der Mannschaftsführer sind weitgehend erloschen.
2. Der SR muss sich absoluter Objektivität befleißigen. Zugehörigkeit zu einem beteiligten Verein oder anderer Bereiche darf niemals eine Entscheidung beeinflussen.
3. Vom SR muss Ruhe und Überzeugung ausgehen, vor allem in Grenzsituationen und in der Hektik der Schlussphase eines Kampfes. Nie Ruhe und Übersicht verlieren.
4. Der SR soll nicht autoritär, aber bestimmt auftreten. Wichtig sind Entschlossenheit bei Entscheidungen und genaue Regelkenntnis
9. Bei Entscheidungen muss sofort eine gute Begründung folgen. Diese Begründung muss die Beteiligten überzeugen.
9. Ein SR muss im Auftreten und vor allem in Bezug auf Pünktlichkeit ein absolutes Vorbild sein. Die Qualität eines SR ist vor allem auch eine Sache des persönlichen Auftretens.
7. Ein SR muss unbedingt darauf achten, dass angesetzte Termine und Uhrzeiten eingehalten werden. Möglichst keine Ausnahmen!
8. Alle Spieler müssen gleich behandelt werden. Keine Bevorzugung von Meistern vor Nichtmeistern oder von Senioren vor Jugendlichen.
9. Bei Streitfall muss der SR wie ein Fels in der Brandung stehen und die Gemüter beruhigen. Nicht provozieren lassen!
10. Ein SR darf nie das Gefühl haben oder verbreiten, er sei der Vorgesetzte der Spieler. Vielmehr soll der SR die Funktion eines Helfers haben.

### **Aufgaben des Schiedsrichters vor dem Kampf**

- 1.1 Rechtzeitig, d, h. mindestens dreißig Minuten vor Beginn des Wettkampfes anwesend sein.
- 1.2 Von beiden Mannschaftsführern die Mannschaftsaufstellungen anfordern
- 1.3 Lage des Brettes, Aufstellung der Figuren und Einstellung der Uhren kontrollieren.
- 1.4 Der SR stellt sich den Mannschaften vor.
- 1.5 Die Mannschaftsführer auf ihre Rechte und Pflichten hinweisen.
- 1.6 Die Mannschaftsaufstellungen bekannt geben. Es müssen alle Spieler nominiert sein!
- 1.7 Pünktlich die Uhren anstellen bzw. die Uhren von Weiß starten lassen.

### **2. Während des Kampfes**

- 2.1 Darauf achten, dass sich niemand in die Partien einmischt. Mannschaftsführer dürfen nur Remis-Angeboten zustimmen oder zur Ablehnung raten. Keine Kommentare zu den Partiestellungen!
- 2.2 Nach Ablauf von vollen Stunden die Uhren kontrollieren. Bei defekten Uhren innerhalb der ersten Stunde Korrektur in optimaler Form vornehmen. Nach Ablauf der ersten Stunde nur neue Uhr einsetzen, alte Zeiten übernehmen. (Faustregel)
- 2.3 Wenn der Schiedsrichter einen unmöglichen Zug bemerkt. sollte er von sich aus sofort darauf aufmerksam machen.
- 2.4 Schiedsrichter und auch alle anderen Personen dürfen nicht darauf aufmerksam machen, wenn ein Spieler vergessen hat, seine Uhr zu drücken.
- 2.5 Bei Meinungsverschiedenheiten muss der Schiedsrichter eine Entscheidung treffen. Die Entscheidung muss gut begründet werden und überzeugend sein.
- 2.6 Darauf achten, dass während der Partie keine unnötigen Diskussionen, auch nicht zwischen Spielern, entstehen.
- 2.7 Wenn bei Zeitnot die Spieler nicht mehr mitschreiben, muss der SR Kontrolle ausüben und evtl. auf Zeitüberschreitung erkennen. Bei mehreren Zeitnotpartien frühzeitig Hilfskräfte zum Mitschreiben ernennen. Es dürfen nur autorisierte Personen mitschreiben!

### **3. Nach dem Kampf**

- 3.1 Spielbericht ausfüllen und von den Mannschaftsführern unterschreiben lassen.
- 3.2 Bei angekündigten oder eingelegten Protesten unverzüglich einen schriftlichen Bericht anfertigen und dem zuständigen Spielleiter zusenden.

## Merksätze in der Zeitnotphase

Ein guter Schiedsrichter (SR) soll ständig alle Partien beobachten und zum Schluss einer Runde ein Gespür dafür haben, an welchen Brettern Zeitnot entstehen könnte. Kommt nur einer der Spieler in Zeitnot, während der andere Spieler noch über genügend Zeit verfügt, sollte man lediglich beobachten, dass der nicht in Zeitnot befindliche Spieler genau und Zug um Zug mitschreibt.

In Partien, in denen beide Spieler nur noch Striche markieren und dies eventuell auch noch unterlassen, muss der SR oder eine von **ihm** beauftragte Person am Brett stehen und die Züge auf einem gesonderten Formular mitschreiben bzw. mitstricheln.

### **Merksatz:**

Bei beginnender Zeitnot (beider Spieler) muss der SR die Partie mitschreiben bzw. mitstricheln. Entstehen mehrere Zeitnotpartien, muss der SR an diese Bretter Hilfskräfte stellen, die gleichen Kompetenzen wie der SR haben.

### **Merksatz:**

Ein mitschreibender SR sollte vorrangig die Uhr im Auge behalten und die geschehenen Züge zumindest genau mitstricheln.

### **Merksatz:**

Sobald das Blättchen eines Spielers gefallen ist, notiert sich der SR welcher Spieler am Zug ist und stellt daraufhin beide Uhren ab. Er fordert beide Spieler auf sofort ihre Partieformulare zu vervollständigen. Er kann ihnen dazu auch seine Mitschrift aushändigen. Sind beide Partieformulare vervollständigt, startet der SR die Uhr des am Zug befindlichen Spielers. Kann die Notation auch mit seiner Aufzeichnung nicht vervollständigt werden, notiert sich der SR die Stellung der Partie und lässt dann die Partie an einem anderen Brett im Saal unter seiner Aufsicht von beiden Spielern rekonstruieren und die Züge in die Partieformulare eintragen. Danach begeben sich alle wieder an das Originalbrett und der SR startet die Uhr des am Zug befindlichen Spielers.

### **Merksatz:**

Die Partieaufzeichnung gehört dem Veranstalter. Sie ist dem SR während der Partie jederzeit zu überlassen

### **Merksatz:**

Wird nach dem Fallen des Blättchens und der damit verbundenen Verlusterklärung der Partie festgestellt, dass die Notationen zu Beginn der Zeitnotphase falsch waren und die erforderliche Zügezahl bereits erreicht wurde, muss der SR die Verlusterklärung zurücknehmen und weiterspielen lassen.

### **Merksatz:**

Mit dem Fallen des Blättchens vor der Zeitkontrolle ist eine Partie beendet. Alle späteren Vereinbarungen sind gegenstandslos.

### **Merksatz:**

Vor dem Beginn der Partie werden alle Uhren eine Minute zurückgestellt. Fällt das Blättchen innerhalb der letzten Minute vor der Zeitkontrolle, ist die Partie verloren. Fällt das Blättchen früher als eine Minute, gilt das als Mangel an der Uhr.

### **Merksatz:**

Der Kontrollzug gilt erst dann als ausgeführt, wenn die Uhr abgestellt worden ist; das bedeutet, dass nach Ausführung des Kontrollzuges das Blättchen noch oben stehen muss!

### **Merksatz:**

Mit einem Matt- oder Pattzug ist eine Partie sofort beendet. Danach ist eine Reklamation wegen Zeitüberschreitung bedeutungslos!

### **Merksatz:**

Die überlegene Ruhe und Sicherheit eines SR überträgt sich auf die Zeitnotspieler und auf das ganze Turnier.

