**PM för tävlingsfunktionärer 2023**

Överdomare Tapio Tikkanen, 0708-149835,   
 Domare

Smidighet och anpassning är viktigare för de yngre än exakt regeltolkning.

**Före rond**

Domarna ska ställa och kontrollera klockor (rätt betänketid) och pjäser, Dam och Kung rätt.

Hjälpa barnen att hitta sin plats. Speciellt viktigt för de yngsta. Kolla att brädor är rättvända.

**Efter rondstart** Domarna ska gå och kontrollera att alla klockor har startats.

**Under rond**

Domarna ska **gå runt bland borden** och övervaka spelet.

Domare kan (eller bör) säga till om någon glömt trycka på klockan. (Yngre och osäkra)

Kontrollera och se till att resultat rapporteras.

De yngre: I första hand ge stöd och hjälpa spelarna ….. döm i andra hand!

**Domaren ska ingripa** vid felaktigheter som vi ser. Rörd är förd, släppt pjäs osv.

Felaktigt drag **kan ge** straffminut +1 eller - 1 minut. **Domaren bestämmer** om straffminut eller inte. Straffminut **behöver inte tilldelas ofta**, tar bara lång tid och behövs oftast inte.

För de yngre (under 13) blir det **inte förlust automatiskt** efter två eller flera **feldrag**, först när domaren bestämmer det.

Släppt pjäs gäller…. Dock är ett ***regelstridigt*** drag inte fullföljt förrän klockan är omställd!

När tiden är slut **ska** det påtalas av domaren, eller motspelaren, i alla klasser.

**Mobiler**, får inte ha på sig – Förlust! (även utan mattsättande mtrl.)

Mota undan åskådare som **står för nära och trängs**.

W.O. efter 30 minuter för alla grupper. OBS! Se till att **W.O. rapporteras rätt.** Inte lotta in i nästa rond, om vi inte vet att han/hon kommer.

Start med fel färger. Om partiet startas med fel färger får det normalt fortsätta. Men om kort tid har gått och spelarna vänder själva så accepterar vi det, viktigt hålla tidsprogrammet.

Efter rond: Rapportera ev. incidenter på (blankett) eller muntligt.

**Föräldrar och ledare**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ska:** | **Får inte:** |
| Respektera domslut | Påpeka feldrag |
| Stänga av sina telefoner | Påpeka att tiden är slut |
| Stå bakom sitt barn, undvika ögonkontakt | Påpeka glömt trycka på klockan |
| **Får:** | Ge tecken |
| Uppmuntra sitt barn före partiet! | Lägga sig i partierna |
| Tillkalla domaren vid konstiga situationer | Störa spelarna |
| Titta på spelet från tillåten plats | Gå mellan raderna |

Förälder/ledare som lägger sig i ett parti, utvisas ur lokalen resten av ronden.

**Tankar och synpunkter**:

Långpartireglers princip gäller. **Domare ska ingripa** själv när vi ser felaktigheter.

**Remispel**. Om vi ser att barnen bara flyttar fram och tillbaka …… prata med barnen. Om båda visar sig vilja ha remi är det inget problem. Om någon däremot vill vinna så kan vi dela ut en **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.*” När tiden är slut.

Vinst på tid. Domaren ska säga till om **kläppen har fallit** (flaggan visas) och det betyder förlust på tid. Måste ha mattsättande material för att vinna på tid, annars är det remi.

**Möjlighet** för domare att **döma remi**, om spelarna inte kan eller försöker vinna.

Remi om spelaren inte kan vinna på brädet. Får inte vinna bara på tid.

Ingen annan får säga något om klocka, feldrag eller annat. Svårt att döma så.

Man får inte slå kungen. (Domarens bedömning, backa ev. något drag).

Lära ut: (Säga till barnen för att lära dem).

En hand och samma hand på klockan

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.

Man får inte rätta till pjäsen efter att man tryckt på klockan. OBS! Oskick.

**Om reglerna:**

* **Start med fel färger**

Om partiet startas med fel färger gäller normalt att det får fortsätta. Men om kort tid har gått och spelarna vänder själva så accepterar vi det. Däremot vill vi hålla tidsprogrammet. Rapportera rätt vinnare vid fel färg.

* **Mobiltelefon**

Observera att det inte är tillåtet att ha mobiltelefon eller annan elektronisk enhet **på sig under partiet.** **Det blir förlust av partiet.** Det går däremot bra att lämna den till medföljande ledare eller förvara den avstängd i en jacka eller väska som inte hanteras.

* **Toalettbesök**

Ibland vill barnen gå på toaletten under spelet. Sådant kan komma ganska plötsligt och det går ju inte att planera allt här i världen. Ändå gäller att den egna klockan skall gå när det är ens drag, men sunt förnuft kan göra att domaren gör ett undantag om det är befogat, och kan stoppa klockan.

* **Tidsvinst**

När man kräver vinst på tid måste man själv inte ha tid kvar på klockan.