

#### Kampleder instruks

- 1) Kampleder skal påse, at kampen afvikles efter hovedkredsens gældende regler samt FIDE's regler for skak. Kampleder har i denne sammenhæng de samme rettigheder og pligter som en dommer efter FIDE's regler for skak § 13. I det følgende vil enkelte af kamplederens opgaver blive præciseret.

#### Før kampen

- 2) Kamplederen skal sikre sig, at brikkerne er stillet korrekt op, at urene er trukket op. Hvis manuelle ure skal disse i mesterrækken indstilles på klokken 3<sup>00</sup>, i A- og B rækken på klokken 4<sup>00</sup>. C rækken på klokken 4<sup>30</sup>. Elektroniske ure skal have den fastsatte betænkningstid efter reglerne. Han skal endvidere sikre sig, at spillerne er anbragt, så de ikke generer hinanden eller generes af tilskuere.
- 3) Kamplederen skal præsentere sig og bære kampleder- eller dommer mærkat. Han skal endvidere sørge for at præsentere de to holdledere samt sørge for, at de bærer holdledermærkater.
- 4) Der spilles efter Dansk Skak Unions reglement for mobiltelefoner (og andet elektronisk kommunikationsudstyr), hvilket vil sige at det er forbudt for en spiller at have f.eks. en mobiltelefon på sig på spillestedet under partiet (det er dog tilladt at opbevare den slukket i en taske, pose eller lomme i en hængende overfrakke i garderobe, men man må i så fald ikke uden videre bære rundt på den). Hvis det konstateres at en spiller har forbrudt sig mod disse regler, taber vedkommende partiet og modstanderen vinder. Det står naturligvis klubberne frit for om de eventuelt vil tilbyde en opbevaringsordning (Jf. de nye regler: <http://tinyurl.com/nsv6jjc> og DSU's tilføjelse: <http://tinyurl.com/pszd23h>).
- 5) Kamplederen skal gøre spillerne opmærksom på de særlige regler, der gælder for den sidste fase af partierne, hvor de resterende træk skal udføres på begrænset tid (FIDE's regler for skak § 10 færdigspil). Samt at der ikke er krav om notering, når der er mindre end 5 min. tilbage på spillerens skakur.
- 6) Ved den fastsatte spilletids begyndelse skal kamplederen starte urene hos de spillere, der har hvid, uanset om alle spillere er mødt. Endvidere skal han sørge for, at der er ro i spillelokalet.

#### Under kampen

- 7) Såfremt en af spillerne undtagelsesvis er kampleder og skal i funktion som sådan, kan han forlange sit ur stoppet så længe.
- 8) Han skal under kampen overvåge de enkelte partier, især når spillerne er i tidnød, herunder fastslå tidsoverskridelser, straks skride ind, hvis en spiller udfører et ulovligt træk.
- 9) Han skal iværksætte de afgørelser, som han træffer i stridsspørgsmål, som fremkommer i løbet af kampen.
- 10) Han skal pålægge spillerne straffe for forseelser og brud på spillereglerne.
- 11) Modsat holdlederen må en kampleder ikke gøre en spiller opmærksom på, at han har glemt at standse sit ur efter udført træk. Han må heller ikke gøre en spiller opmærksom på, at hans modstander har trukket.
- 12) Afbrydes spillet af en pause, skal han påse, at alle ure er stoppet, at spillerne og tilskuerne forlader lokalet, samt at ikke analyseres i pausen.

#### Efter kampen

- 13) Kamplederen skal udfylde et resultatkort og sørge for, at dette underskrives af begge holdlederne og af ham selv. Umiddelbart efter kampen sendes resultaterne via særligt indberetningsskema på 2.hovedkreds hjemmeside, hvor klublederen har brugeradgang. Husk at anføre evt. uregelmæssigheder.
- 14) Den arrangerende klub skal så opbevare det underskrevne resultatkort til ordinært delegeretmøde har fundet sted, og sende det til TL på forlangende.
- 15) Protest mod en afgørelse truffet af kamplederen skal påføres under feltet "bemærkninger" og indsendes til TL. Nærmere redegørelse for protesten indsendes til TL senest 4 dage efter spilledagen.

