

DRAAIBOEK VOOR EEN SNELSCHAAKTOERNOOI

Hieronder een voorbeeld van een draaiboek van een snelschaaktoernooi. Ook voor andere toernooivormen kan de consulent draaiboeken leveren. Vraag daar om!

vanaf 12.00: voorbereiding

- tafels klaar zetten, rijtjes van 5: dan staan ze vast klaar voor de finale-10-kampen
- speelgedeelte afzetten met schermen
- tafeltje bij deur klaar zetten voor inschrijving, eventueel tafels ernaast om informatie van spelers in te laten vullen
- computerhoekje afzetten met schermen en computer en printer klaar maken voor gebruik
- twee pilaren kiezen waar de ronde-indelingen komen te hangen
- informatie ophangen: (verkorte) regels, prijzen, tijden
- borden neer leggen en tafelnummertjes 1 tot en met 40
- medewerkers badges opdoen

tussen 13.00-13.45 (14.00): binnenkomst

- bij binnenkomst spelers laten inschrijven (bij de deur)
- aanstrepen op lijst van opgegeven spelers als ze betaald hebben (€ 2,50 betalen)
- naam en geboortedatum noteren als ze niet opgegeven hebben (€ 3,00 betalen)
- namen controleren, nieuwe spelers invoeren en dan paring 1^e ronde uitdraaien: het toernooi kan beginnen!

14.05 tot 15.45: 9 ronden Zwitsers

- uitslagen (laten) melden bij wedstrijdtafel, invoeren in computer, uitdraai volgende ronde
- iedereen loopt rond en zorgt dat het rustig is, stuurt kinderen (met z'n tweeën) naar de wedstrijdtafel om uitslag door te geven, helpen de jongste spelers hun bord te vinden (!), houden ouders zoveel mogelijk uit de buurt van de borden
- kinderen die klaar zijn zoveel mogelijk bij de (top-)borden weg: het liefst in het rechtergedeelte (kant van de bar) van de zaal houden (puzzel oplossen, schaakborden neerleggen om voor de lol te spelen)

15.45-16.00: pauze

- eindstand Zwitsers ophangen: streep zetten waar een nieuwe groep begint
- eventueel deelnemers die stoppen (omroepen) overslaan in de ranglijst

- bij elke paal een finalegroep klaar zetten, A4-tje met grote letter ophangen op pilaar bij het rijtje
- vaststellen of loten welk nummer men krijgt in de finalepoule (maak een setje met nummer 1 tot en met 10)

16.00-17.30 finale-10-kampen

- per groep een 'tafelleider': houdt de stand bij, is wedstrijdleader (hoe hoger, des te beter moet de tafelleider de regels kennen!), roept hulp in als er iets gebeurt waar hij niet uitkomt
- bij de laatste ronde dozen klaar zetten om de stukken – door de deelnemers - op te laten ruimen
- laagste groepen (met jongste kinderen) gaan waarschijnlijk snel: misschien een extra pauze inlassen (puzzel oplossen, eventueel een beetje helpen) zodat iedereen rond 17.30 klaar is!

17.45 (als het kan eerder): prijsuitreiking

- 3 bekens per groep (uitstellen op wedstrijdtafel)
- 3 geldprijzen (100, 60, 40) in de hoogste finalepoule (enveloppen zijn aanwezig)
- wisselbeker voor winnaar toernooi
- wisselbeker voor beste speler tot en met 12 jaar (D-categorie)
- prijs voor oploswedstrijd
- foto's maken van winnaars
- informatie van komende toernooien of de club meegeven

18.00-18.30: opruimen/borrel

- alles opruimen en uitslagen verzamelen (stukje voor de kranten schrijven met foto)
- tijd voor een verdiende borrel: evalueren van de dag (noteren van aandachtspunten voor het volgende toernooi)