



# Schackfyrans riksfinal

## Information

### **Välkommen till Schackfyrans riksfinal!**

Västerås Schackklubb och Sveriges Schackförbund hälsar er hjärtligt välkomna till årets riksfinal i Schack4an, som vi hoppas och tror blir en riktig schackfest och ett trevligt minne. Totalt blir vi c:a 2 500 spelare och kanske lika många ledare/funktionärer. Vi ber därför om förståelse för att vi måste ställa upp ett antal regler för att tävlingen ska flyta på.

## Före tävlingen

Inbjudan och information om logi/ mat etc. hittar ni på Sveriges Schackförbunds hemsida för riksfinalen: [www.schack.se/riksfinalen](http://www.schack.se/riksfinalen).

Undvik om möjligt att ha ljusgröna lagtröjor för att undvika förväxling med funktionärer!

Parkering finns i anslutning till spellokalen och kostar 40 kr. Möjlighet finns att betala med Swish 123 037 0320. Bussar släpper av passagerare vid spellokalen och blir sedan hänvisade till bussparkering av parkeringsvakter. Observera att det inte finns någon bankomat i närheten.

## Tidschema för riksfinalen

**08.00** ABB Arena Syd öppnas för deltagare och publik **09.00–10.00** Anmälan i ABB

Arena Syd för alla klasser

*Anmälan ska vara inlämnad senast 10.00. Viktigt att ni kommer i tid!*

**11.00–14.50** Tävlning pågår!

	Vit grupp	Gul grupp
Rond 1	11.00–11.20	11.30–11.50
Rond 2	12.00–12.20	12.30–12.50
Rond 3	13.00–13.20	13.30–13.50
Rond 4	14.00–14.20	14.30–14.50

15.15–15.45 Prisceremoni

Följ instruktionerna! Trots att det är en stor tävling brukar vi kunna hålla det tajta tidsschemat. Det är viktigt att ni noga följer instruktionerna inför första rondan, sedan brukar det flyta på. Observera att barnen delas in i två grupper och spelar i "skift" eftersom de är så många!

## Poängberäkningen

Alla barn som deltar i tävlingen bidrar till klassens summa av "inspelade poäng".

Ett vunnet parti ger 3 poäng

Ett oavgjort parti ger 2 poäng

Ett förlorat parti ger 1 poäng

Ett ospelat parti (walk over) ger 0 poäng

Lagets poäng i en rond beräknas som 40 dividerat med klassens storlek gånger klassens inspelade poäng. Om laget använder extraspelare så ska de räknas in i klassens storlek. Om klassen har färre än 10 elever ska klassens storlek räknas som 10 st. Eller: Lagets poäng = 40 / klassens storlek \* inspelade poäng".

## Prisutdelning

Alla spelare får Schackfyrans medalj i pris. Denna kommer att delas ut under sista partiet. Redovisning av resultatlistan och utdelning av Schackfyrans vandringspris kommer att ske så snart som möjligt efter sista partiet. Vid denna ceremoni kommer de 10 bäst placerade lagen att få ett diplom. Slutgiltig resultatlista publiceras på [www.schack.se/riksfinalen](http://www.schack.se/riksfinalen) så snart som möjligt på speldagen.

## Resultatrapportering

Resultat rapporteras löpande på [www.schackfyran.se](http://www.schackfyran.se). Där publiceras också slutresultatet efter prisutdelningen

## Kontakt

Har du frågor kring informationen i den här broschyren, kontakta Sveriges Schackförbund på [riksfinalen@schack.se](mailto:riksfinalen@schack.se) eller 011-10 66 70. Vid akuta ärenden på tävlingsdagen kontakta 011-10 66 70.

## Viktig information för dig som är lagledare

Anmälan på plats mellan 09.00–10.00

Leta upp ert lagledarbord. På lagledarbordet ligger ett kuvert som innehåller:

- Två st A4 "Närvarolista", en vit och en gul, som lämnas ifyllda till informationen.
- Två st A4 "Gruppindelning", där ni ser vilka barn som ska spela vita ronder respektive gula ronder, och i vilken grupp de ska spela.
- Två "passerkort" för lagledarna.
- Ett spelarband (armband) för varje spelare.

*Endast personer med lagledarkort eller spelarband får vistas i lagledarzonen!  
Lagledarbordet måste vara bemannat under hela tävlingen så vi kan nå er.*

På det vita pappret står de barn som ska spela kl 11.00 och på det gula pappret de som ska spela 11.30. På dessa blad ska ni:

1. Bocka för de barn som är på plats och ska spela,
2. Stryka över de som inte ska spela samt
3. Räkna ihop hur många som markerats närvarande och fylla i högst upp.

Ovanstående moment (att fylla i närvarolistorna) är oerhört viktigt! Det måste finnas en markering vid varje spelare, dvs. antingen ska de vara förbockade eller så ska de vara överstrukna.

Dessa båda listor ska sedan lämnas in till informationen så snart som möjligt, absolut senast kl. 10.00. Prioritera detta så att tävlingen kommer igång i tid! För sent inkomna listor lottas in i rond 2.

- Spelare kan inte läggas till på speldagen.
- Inbördes rangordning kan inte justeras på speldagen.
- Spelare som ankommer för sent, efter 10.00, anmäler lagledaren i informationen när de har kommit. De lottas in i tävlingen så snart det är möjligt.
- Spelare som vill bryta turneringen anmäls i informationen.

### Armbanden

I lagkuvertet finns spelararmband (silverfärgade för vit grupp och gula för gul grupp) för alla deltagare, samt 2 "presskort" för lagledarna. Dessa skall bäras under hela tävlingen och ger tillträde till spelområdet. Armbanden är till för att underlätta för domarna.

*Ett armband kan inte sättas på igen när det tagits av. Se till att de inte sätts på för hårt!  
Överblivna armband lämnas in i samband med anmälan.*

## Gruppindelning

Alla spelare fördelas på olika spelgrupper A–J för vit grupp och K–T för gul grupp. Spelarna möter endast spelare i den egna spelgruppen. Man spelar i en och samma grupp under hela tävlingen. Varje lag kan ha spelare i samtliga grupper. Spelstyrkan styr grupptillhörigheten.

## Utplacering av barnen vid spelborden

I lagkuvertet finns två A4 benämnda ”gruppindelning”. Dessa är till för att ni redan på morgonen ska kunna informera barnen om vilka som spelar vita respektive gula ronder. Dessutom står det i vilken grupp, dvs. bordsrad de spelar. 10 minuter innan varje rondstart levereras den slutgiltiga lottningen för ronden, i form av s.k. monradkort till alla spelplatser.

Exempel på ett s.k. monradkort, där man ser namn och klass på de som ska mötas. Spelaren till vänster har vit!

 Anders Andersson					 Stina Svensson						
29 Storstadsskolan					5 Småstadsskolan						
C					C						
Ordning					3	Ordning					1
Mot	30	31	27	39	5	Mot	6	4	10	23	29
Färg	S	S	V	V	V	Färg	S	V	S	V	S
Poäng	3	3	3	2		Poäng	3	3	3	2	
Summa					11	Summa					11

## Efter partiet

När barnen spelat klart partiet räcker de upp handen och inväntar en domare som markerar på monradkortet hur partiet gick. Vinnaren kryssas över, remi markeras med ring. Domarna är instruerade att visa markeringen för spelarna så att spelare och domare är överens om resultatet. Markeringen läses av med streckkod och är den som gäller som resultat. Vi dömer remi om spelarna lämnar bordet utan att rapportera resultatet.

*Om barnen är osäkra över något under partiet, räck upp handen och fråga! Hellre fråga en gång för mycket än en gång för litet. Efter partiet är det för sent!*

## Övrigt

Mat som är förbeställd hämtar ni ut i ABB Arena Nord som ligger bredvid spellokalen. I spellokalen säljs korv och fika mm, och det finns souvenirförsäljning med schackspel, t-shirts mm. Betalning kan ske kontant eller med Swish 123 107 3246.



# SAAB