

Sveriges Schackförbunds tävlingsbestämmelser 2026/2027

TÄVLINGS- OCH REGELKOMMITTÉN

ORDFÖRANDE

LEDAMÖTER

Stellan Brynell, Malmö	stellan.brynell@schack.se	070-318 12 41
Tapio Tikkanen, Kil	tapio.tikkanen@schack.se	070-814 98 35
Johanna Lundström, Färjestaden	johanna.lundstrom@schack.se	073-074 13 60
Håkan Winfridsson, Hillerstorp	hakan.winfridsson@schack.se	070-303 42 30

SVERIGES SCHACKFÖRBUNDS KANSLI

Kungsgatan 23,, 753 32 Uppsala	kansliet@schack.se	018-36 46 00
--------------------------------	--------------------	--------------

Fastställt av Tävlings- och regelkommittén 2026-08-07



**SVERIGES
SCHACKFÖRBUND**

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Paragraf	Innehåll	Sida
	Viktiga förändringar och definitioner	4
	Viktiga datum, Allsvenskan	5
A	ALLMÄNNA BESTÄMMELSER	6
1	SSF:s TÄVLINGSBESTÄMMELSER	6
2	RATING	6
3	TVISTER	6
4	FÖRENINGSTILLHÖRIGHET	6
5	MEDLEMS- OCH SPELARREGISTRERING	7
6	SVENSKA OCH UTLÄNDSKA SPELARE	8
7	SPELREGLER	8
8	ORGANISATORISKA ANVISNINGAR	10
9	ÖVRIGT	10
B	ALLSVENSKAN	12
1	ALLMÄNT	12
2	ANMÄLAN	12
3	RESEBIDRAG OCH LOGI	13
4	SPELARREGISTRERING	14
5	ARRANGEMANG AV MATCH	15
6	DOMARE	17
7	LAGUPPSTÄLLNING	18
8	SPELREGLER	19
9	LAG-WO OCH FORCE MAJEURE	20
10	PROTEST OCH ÖVERKLAGANDE AV BESLUT	21
11	SLUTTABELLER, UPP- OCH NEDFLYTTNING	22
12	PRISER OCH EUROPACUPEN	23
13	SAMMANDRAG	24
14	ÖVRIGT	24
C	DAMALLSVENSKAN	25
1	ALLMÄNT	25
2	ARRANGEMANG	25
3	SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING	25
4	REGLER	26
5	SLUTTABELLER OCH PRISER	27
D	TÄVLINGAR I SSF-S KLASSYSTEM	28
1	KLASSTILLHÖRIGHET	28
2	KONGRESSTÄVLINGARNA	29
3	SANKTIONERADE TÄVLINGAR	33
E	JUNIORALLSVENSKAN	34
1	ALLMÄNT	34
2	ARRANGEMANG	34
3	SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING	34
4	REGLER	36

5	SLUTTABELLER OCH PRISER	37
F	KADETTALLSVENSKAN	38
1	ALLMÄNT	38
2	ARRANGEMANG	38
3	SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING	38
4	REGLER	40
5	SLUTTABELLER OCH PRISER	41
G	SNABBSCACKS-SM FÖR KNATTAR OCH MINIORER	42
1	ALLMÄNT	42
2	ARRANGEMANG	42
3	REGLER	42
4	SÄRSKILNING	42
5	PRISER	43
H	SKOL-SM	44
1	ALLMÄNT	44
2	ARRANGEMANG	44
3	REGLER	44
4	SÄRSKILNING	45
5	PRISER OCH KVALIFICERING	45
I	FLICK-SM	46
1	ALLMÄNT	46
2	ARRANGEMANG	46
3	REGLER	46
4	SÄRSKILNING	47
5	PRISER OCH KVALIFICERING	47
J	SKOLLAGS-SM	48
1	ALLMÄNT	48
2	ARRANGEMANG	48
3	KVALIFICERING	48
4	LAGUPPSTÄLLNING	49
5	REGLER	49
6	SLUTTABELLER OCH PRISER	50
K	SVENSKT GRAND PRIX	52
1	DELTÄVLINGAR	52
2	DELTAGANDE	52
3	POÄNGBERÄKNING	52
4	PRISER	53
5	ÖVRIGT	53
L	ÖVRIGA TÄVLINGAR	54
1	BLIXT-SM	54
2	SNABBSCACKS-SM	54
3	ONLINETÄVLINGAR	54
	Bilaga 1: Svensk Tävlingsstandard	55
	Bilaga 2: Riktlinjer för ersättningar vid arr. av ungdomstävlingar	57

VIKTIGA FÖRÄNDRINGAR

Nytt för samtliga divisioner i Allsvenskan är:

ALLMÄNNA BESTÄMMELSER

A 7.1 Inlämning av laguppställning

I samtliga divisioner ska laguppställning lämnas i medlemssystemet senast 30 minuter före match. Har laguppställningen inte lämnats inom denna tid, ska laguppställning vara i ratingordning (se §7.4). Laguppställningarna offentliggörs 15 minuter före match, förutsatt att båda lagens laguppställningar är registrerade.

A 7.4 Elektronisk enhet

En spelare som anländer efter att rondan formellt har startat ska, innan partiet påbörjas, stänga av sin mobiltelefon eller annan elektronisk enhet vid brädet. Därefter ska enheten förvaras avstängd i en jacka eller väska som inte hanteras eller ligga avstängd bredvid brädet under resten av partiet.

A 9.2 Specialtillstånd för användning av elektronisk enhet under spel

Spelare som av medicinska skäl behöver ha tillgång till en elektronisk enhet under partiet får, efter godkännande av tävlingsledningen, ha enheten påslagen under spelet. Exempel på sådana skäl är användning tillsammans med insulinpump, kontinuerlig glukosmätare, pacemaker eller annan medicinsk utrustning. Enheten ska om möjligt ligga synligt vid brädet eller förvaras i en väska intill spelaren.

Tidigare har det endast gällt diabetes, men till den här säsongen gäller det även andra medicinska orsaker.

Ny struktur för ökad användarvänlighet

Samtliga paragrafer har försetts med beskrivande rubriker för att göra tävlingsbestämmelserna mer lättöverskådliga och enklare att navigera. Ändringen är endast redaktionell och påverkar inte innehållet.

Definitioner (A-Ö)

DSF Distriktsschackförbund

Elektronisk enhet Utrustning som kan kommunicera med andra enheter, kopplas upp mot internet, visa schack program eller på annat sätt användas som ett otillåtet hjälpmedel, till exempel mobiltelefoner, datorer och smarta klockor.

Elo-rating Med Elo-rating avses i dessa tävlingsbestämmelser, om inget annat anges, Elo-rating för långparti, snabbschack eller blixtschack beroende på tävlingens betänketid.

FIDE	Världsschackförbundet, Fédération Internationale des Échecs, International Chess Federation
Kansliet	SSF:s kansli
Lagkapten	Person som är sportsligt ansvarig för sitt lag under match
Lagledare	Person som är administrativt ansvarig för sitt lag
Medlemssystemet	SSF:s digitala medlemssystem. (www.member.schack.se)
SSF	Sveriges Schackförbund
TK	SSF:s Tävlings- och regelkommitté

VIKTIGA DATUM, ALLSVENSKAN

Från KLUBBARNAs ska kansliet senast erhålla:

2026-10-01	Sista dag att registrera utländska spelare för Allsvenskan.
2026-09-15	Anmälan av lagledare i medlemssystemet. Spelarregistrering får göras fram till en vecka före första match.
2027-04-30	Anmälan från klubbarna om att inte delta i Allsvenska serien 2027/28 samt intresseanmälan för vakansuppflyttning och lottningsönskemål inför kommande säsong.
2027-05-31	Besked om intresse för deltagande i Europacupen hösten 2027.

Senaste dag att anmäla nya lag:

2027-05-31	Sista dag att anmäla nya lag till kansliet.
-------------------	---

Från KANSLIET erhåller klubbarna senast:

2026-12-31	Utbetalning av resebidrag för säsongen 2026/27.
2027-07-01	Offentliggörande på schack.se av preliminär serieindelning samt lottningsavslutning av Elitserien och Superettan med sammandragsorter, och faktura för seriespelet 2027/28.
2027-08-31	Definitiv serieindelning med spelprogram.

A: Allmänna bestämmelser

A1. SSF:s TÄVLINGSBESTÄMMELSER

1.1 Tävlingsbestämmelser

SSF:s tävlingsbestämmelser fastställs av Tävlings- och regelkommittén (TK), på delegation från Förbundsstyrelsen. Såvida inte annat uttryckligen anges gäller nya regler fr.o.m. det datum bestämmelserna meddelats på SSF:s hemsida. Vad som sägs i avsnitt A , gäller i samtliga SSF:s tävlingar, förutsatt att inget annat sägs i bestämmelserna för respektive tävling.

1.2 Kännedom om regler

Det är förenings, DSF:s, spelares, ledares och funktionärs skyldighet att ha vetskap om vid var tid gällande tävlingsbestämmelser.

A2. RATING

2.1 Elo-rating

I de av SSF:s tävlingar där rating beräknas ska FIDE:s ratingsystem tillämpas.

2.2 Elo-registrering

SSF:s tävlingar Elo-registreras normalt när det är möjligt, antingen för långpartier, snabbchack eller blytschack. När huvudsakligen lågstadieläver spelar Elo-registreras inte tävlingar i snabbchack och blyts.

A3. TVISTER

3.1 Tvistlösning

Twister vid SSF:s tävlingar avgörs av tävlingsledningen eller berörd kommitté inom SSF. För kongresstävlingarna finns en särskild tävlingsjury som utses på plats. Överklagande sker till Disciplin- och regelnämnden.

3.2 Disciplinärenden

Disciplinärenden relaterade till SSF:s tävlingar hanteras av TK enligt *Reglemente för hantering av bestraffningsärenden* och kan överklagas till Disciplin- och regelnämnden. En avgift om 1000 kr tas ut för överklaganden till Disciplin- och regelnämnden. Om överklagandet bifalls återbetalas avgiften.

A4. FÖRENINGSTILLHÖRIGHET

4.1 Medlemskap

Aktuellt medlemskap i en till förbundet ansluten förening är en förutsättning för deltagande i SSF:s tävlingar. Om en spelare är medlem i flera föreningar är det den förening där medlemmen är huvudregistrerad som betalar dennes registreringsavgift till SSF, och det är denna klubb som spelaren får representera i SSF:s tävlingar.

4.2 **Representera annan klubb i lagtävling**

I lagtävling gäller att spelare som är huvudregistrerad i en klubb som inte deltar i tävlingen, får representera en annan klubb där spelaren är medlemsregistrerad. I DSF:s tävlingar bestämmer respektive DSF vad som ska gälla i detta avseende.

4.3 **Spelarövergångar**

Spelarövergångar kan göras när som helst under året och sker genom att den nya klubben skickar in en särskild blankett för byte av huvudmedlemskap. Blanketten ska vara underskriven av spelaren själv samt den nya klubben och övergången gäller från det datum den underskrivna blanketten inkommer till kansliet. För spelare som inte har fyllt arton år krävs även målsmans underskrift. För en spelare som inte har haft något aktuellt medlemskap under sex månader krävs ingen övergångshandling.

4.4 **Ej tillåtet att representera två klubbar i samma tävling**

En spelare kan aldrig tävla för flera klubbar i samma tävling. Exempelvis kan en spelare som har deltagit i allsvenskan för sin gamla klubb och byter huvudklubb under pågående säsong inte spela i allsvenskan för sin nya klubb förrän nästa säsong. Om spelaren har varit uppsatt på spelarregistreringen för sin gamla klubb utan att spela, får dock spelaren endast tävla för den nya klubben under återstoden av säsongen.

4.5 **Byte av huvudklubb**

En spelare får byta huvudklubb endast en gång per tolv månadersperiod.

A5. MEDLEMS- OCH SPELARREGISTRERING

5.1 **Medlems- och spelarregistrering**

Medlems- och spelarregistrering ska göras via medlemssystemet. För att en spelare ska vara berättigad till spel i SSF:s tävlingar, måste denne vara registrerad i medlemssystemet och ha ett aktuellt medlemskap när tävlingen startar. Registrering ska göras via medlemssystemet av klubbarna själva. I och med att en spelare registreras i medlemssystemet, förbinder sig klubben att betala registreringsavgiften för spelaren vid kommande medlemsregistrering.

5.2 **Lägga till nya spelare**

Nya spelare får läggas till kontinuerligt under säsongen, och normalt är spelaren spelklar omedelbart efter medlemsregistreringen.

5.3 **Spelarregistrering lagtävlingar**

I lagtävlingar krävs en separat spelarregistrering för varje enskild tävling. Spelarregistreringen listar de spelare som är tillgängliga för spel. I Allsvenskan får spelare läggas till kontinuerligt under säsongen, och spelaren är spelklar 7 dagar efter registreringsdagen.

5.4 **Spelarregistrering Kadettallsvenskan**

I Kadettallsvenskan gäller att nya spelare får registreras mellan kvalspel och final, men inte under pågående kvalspel eller final.

5.5 Spelarregistrering Juniorallsvenskan

I Juniorallsvenskan gäller att nya spelare inte får registreras under pågående tävling.

A6. SVENSKA OCH UTLÄNDSKA SPELARE

6.1 Rätt att delta i SSF:s tävlingar

Svensk spelare som är medlem i en till SSF ansluten förening har rätt att delta i SSF:s tävlingar.

6.2 Definition svensk spelare

Som svensk spelare räknas spelare som är svensk medborgare eller som inte är registrerad för någon annan nation än Sverige hos FIDE. Spelare som tävlar under FIDE-flaggan räknas inte som svensk spelare.

6.3 Utländsk spelare i Allsvenskan

I Allsvenskan får i varje lag ingå som mest två spelare som inte uppfyller kravet i § A6.2.

6.4 Utländsk spelares deltagande i kongresstävlingarna

För deltagande i kongresstävlingarna, bortsett från klasser där officiella SM-tecken delas ut eller med begränsat deltagarantal, krävs enbart att utländsk spelare är medlem i ett nationsförbund anslutet till FIDE. I andra tävlingar med SM-status kan SM-tecken endast delas ut till svensk spelare.

A7. SPELREGLER

7.1 Regler

FIDE:s schackregler gäller i SSF:s tävlingar samt i tillämpliga delar i DSF:s och föreningars ordinarie tävlingar.

7.2 Delning av prispengar

Om flera spelare i samma grupp har uppnått samma poängsumma ska arrangören avgöra om prispengar ska delas eller ej. Bestämmelser om detta bör finnas i inbjudan och ska kungöras före tävlingsstart. Om ingenting annat har sagts bör alla prispengar delas.

7.2.1 Särskiljning Berger

Om Bergers lottningssystem tillämpas särskiljs enligt följande:

1. Inbördes resultat
2. Sonneborn-Berger
3. Flest vinstpartier
4. Flest svartpartier
5. Lottning

I Sverigemästarklassen samt Junior-SM ska särspel om förstaplatsen tillämpas. Samtliga spelare som har samma poäng ska spela en utslagstävling tills en segrare har korats.

Om tre spelare delar förstaplatsen, står den spelare med bäst särskiljning enligt ordinarie poängsystem över den första omgången i sarspelet.

Samma princip ska tillämpas oavsett antal spelare i sarspelet. Om exempelvis 5, 6 eller

7 spelare delar förstaplatsen står de 3, 2 respektive 1 bästa spelarna över den första ronden. I varje rond spelar man först 2 snabbschackspartier (10+5), och därefter 2 blyxtpartier (3+2) och till slut ett Armageddonparti (5 respektive 4 minuter)

I övriga tävlingar som gäller en SM-titel ska särspel om förstaplatsen tillämpas i stället för lottning, i de fall punkt 1-4 är lika mellan två eller flera spelare.

I varje rond spelar man först 2 snabbschackspartier (10+5), och därefter 2 blyxtpartier (3+2) och till slut ett Armageddonparti (5 respektive 4 minuter).

7.2.2 Särskiljning Schweizer

Om Schweizer-lottningssystemet tillämpas, ska särskiljning ske enligt följande:

1. Bäst kvalitetspoäng
2. Inbördes resultat (om alla inblandade spelare har mött varandra)
3. Flest vinstpartier
4. Flest svartpartier
5. Lottning

I tävlingar som gäller en SM-titel ska särspel om förstaplatsen tillämpas i stället för lottning, i de fall punkt 1–4 är lika mellan två eller flera spelare.

7.3 Spelare som uteblir från parti i turnering

Om en spelare uteblir från ett parti, anses denne ha utgått ur turneringen, såvida domaren inte finner skäl att bestämma annorlunda. I övrigt gäller följande:

- Om Bergers system tillämpas: Har spelare färdigspelat mindre än hälften av sina partier, räknas inte mot spelaren uppnådda resultat; i annat fall anses spelarens återstående partier som vunna av respektive motståndare.

- Om Schweizer-systemet tillämpas: Redan uppnådda resultat räknas. Spelaren medtas inte i den fortsatta lottningen.

7.4 Elektronisk enhet

Det är inte tillåtet att ha en elektronisk enhet på sig inom tävlingsområdet oavsett om man har påbörjat sitt eget parti eller inte. Arrangören ansvarar inte för att ta hand om elektronisk utrustning under pågående spel, men utrustningen får förvaras avstängd (får inte avge ljud) i en jacka eller väska som inte hanteras.

Om en spelare har en elektronisk enhet på sig eller en medhavd elektronisk enhet som avger ljud, innebär det förlust av partiet och motståndaren ska tilldömas vinst.

En spelare som anländer efter att ronden formellt har startat ska, innan partiet påbörjas, stänga av sin mobiltelefon eller annan elektronisk enhet vid brädet. Därefter ska enheten förvaras avstängd i en jacka eller väska som inte hanteras eller ligga avstängd bredvid brädet under resten av partiet.

7.5 Fair play

Domaren ska försäkra sig om att fair play iakttas.

Alla former av fusk ska beivras och bestraffas. Alla anklagelser om fusk måste, enligt FIDE:s regler, göras skriftligt till huvuddomaren under tävlingen. Domaren ska informera den klagande om straffet för att lämna en uppenbart ogrundad anklagelse.

Alla anklagelser grundade bara på att någon spelar starkare än han borde, ska anses ogrundade.

A8. ORGANISATORISKA ANVISNINGAR

8.1 Tävlingsledning och huvuddomare

TK är ansvarig för att till samtliga SSF-arrangerade tävlingar utse tävlingsledning, inklusive huvuddomare. Tävlingsledningen har rätt att avgöra uppkommande tvister.

8.2 Anmälan

Anmälan till SSF:s tävlingar görs via SSF:s medlemssystem.

8.3 Turneringsavgifter och kontantpriser

TK beslutar om turneringsavgifter och kontantpriser i SSF:s tävlingar.

8.4 Walk-over

Spelare, som inte fullföljer en tävling, kan varnas eller avstängas i förbundets tävlingar under högst ett år. Tävlingsarrangör ska rapportera WO-förseelse till TK.

8.5 Anpassning av lottning

Vid Elo-rankade tävlingar får anpassning av lottning under inga omständigheter förekomma på grund av önskemål från spelare.

A9. ÖVRIGT

9.1 Publicering av uppgifter

Samtliga spelare som omfattas av dessa tävlingsbestämmelser anses i och med registrering eller tävlingsdeltagande ha godkänt publicering av sådana uppgifter som kan omfattas av GDPR, och som ligger inom ramen för normal resultatredovisning. Varje klubb är skyldig att informera spelare knutna till klubben om detta i samband med registreringen.

9.2 Specialtillstånd för användning av elektronisk enhet under spel

Spelare som av medicinska skäl behöver ha tillgång till en elektronisk enhet under partiet får, efter godkännande av tävlingsledningen, ha enheten påslagen under spelet. Exempel på sådana skäl är användning tillsammans med insulinpump, kontinuerlig glukosmätare, pacemaker eller annan medicinsk utrustning.

Enhetsen ska om möjligt ligga synligt vid brädet eller förvaras i en väska intill spelaren. Motspelaren och domaren ska informeras om tillståndet. Om den medicinska utrustningen kräver det får spelaren använda enheten under partiet, och enheten får även avge nödvändiga ljud eller larm. Däremot ska enhetens övriga funktioner, såsom telefonfunktion och andra aviseringar, vara ljudlösa i den utsträckning det är möjligt. Enhetsen får inte tas med vid toalettbesök eller liknande, om inte den medicinska utrustningen kräver det.

9.3 Flicka/kvinna – juridiskt kön

Deltagande i tävlingar såsom Flick-SM, Damallsvenskan med flera som endast riktar sig till flickor och kvinnor samt pris för till exempel bästa dam vid öppna tävlingar är kopplat till juridiskt kön. SSF har samma syn på när byte av juridiskt kön kan ske som de regler som gäller i samhället. Skulle dessa regler ändras p.g.a. nya politiska beslut anpassar SSF sina regler omgående.

9.4 **Fair play och antidoping**

Samtliga spelare som omfattas av dessa tävlingsbestämmelser anses i och med registrering eller tävlingsdeltagande ha accepterat att medverka i kontroller som kan komma att genomföras vid misstanke om alkohelpåverkan eller för motverkande av fusk. Som medlem i FIDE är SSF, dess medlemmar och utövare även skyldiga att i tillämpliga delar följa världsantidopingkoden (World Anti-doping Code).

9.5 **Förtäring vid brädet**

Förtäring vid brädet ska ske diskret och med hänsyn till övriga tävlingsdeltagare.

B: Allsvenskan

B1. ALLMÄNT

1.1 Allsvenska säsongen

Den Allsvenska säsongen löper från höst till vår med tävlingsspel under perioden fr.o.m. den 1 september t.o.m. den 30 april.

1.2 I Allsvenska serien får en klubb delta med ett eller flera lag, utom i Elitserien. I Elitserien får en klubb endast representeras av ett lag.

1.3 Allsvensk allians

En allsvensk allians är en fiktiv klubb som endast används för allsvenskt spel. Allianser får endast bildas mellan geografiskt närliggande klubbar. En allsvensk allians består av två eller flera klubbar och övertar vid sitt bildande de inblandade klubbarnas platser i seriesystemet. När alliansen upplöses fördelas den eller de platser som alliansen då har, på det sätt de inblandade klubbarna önskar, förutsatt att klubbarna är överens. Om klubbarna inte är överens ska frågan avgöras av SSF:s Tävlings- och regelkommitté. En allsvensk allians får delta med ett eller flera lag i Allsvenska serien, dock inte i Elitserien.

1.4 Fiktiv klubb

En fiktiv klubb, med enda syfte att delta i allsvenska serien, får också skapas av t.ex. aktiebolag eller annan associationsform. Vilka spelare som får registreras för en sådan klubb regleras i § 4.1.6, på samma sätt som för allsvenska allianser.

1.5 Allsvenska serien är vanligtvis indelad i följande divisioner:

Elitserien	1 grupp med 10 lag
Superettan	1 grupp med 10 lag
Division I	4 grupper med 8 lag vardera
Division II	8 grupper med 8 lag vardera
Division III	Max 16 grupper med 8 lag vardera

1.6 Allsvenska serien spelas med åttamannalag, om inte särskilda skäl föreligger.

B2. ANMÄLAN

2.1 Anmälan till division 3

Varje DSF har rätt att anmäla nya lag till division 3. Dessa lag kan ha kvalificerat sig via DSF-seriespel eller på annat sätt som DSF har beslutat. Anmälan ska göras senast den 30 april. Även enskilda klubbar kan göra intresseanmälan till tavling@schack.se senast 30 april.

2.2 Utträde ur Allsvenskan

De lag som inte önskar delta i Allsvenska serien kommande säsong, ska meddela detta senast den 30 april. Lag som inte är avanmällda, kommer att placeras in i den preliminära gruppindelningen och faktureras anmälningsavgiften.

2.3 Intresse vakansplats

Lag som är intresserade av en vakansplats högre upp i seriesystemet inför kommande säsong ska meddela detta senast den 30 april. Eventuella vakansplatser fördelas enligt B11.6 och B11.7 bland de lag som har anmält intresse. Detta gäller även lag som har placerat sig på nedflyttningsplats till division.

2.4 Anmälningsavgifter:

Elitserien	15 000
Superettan	10 000
Division I	7 500
Division II	4 000
Division III	2 000

2.5 Betald

Anmälningsavgiften ska vara betald det datum som anges på fakturan.

B3. RESEBIDRAG OCH LOGI

3.1 Resebidrag

Resebidrag beräknas på varje lags totala körsträcka per säsong enligt följande:

0-125 mil	0 kr
126-300	40 kr/mil
301-	50 kr/mil

3.2 Resa till/från Gotland räknas som 50 mil enkel resa - räknat från hamn till hamn eller från flygplats till flygplats.

Resa till/från Åland räknas som 30 mil enkel resa - räknat från hamn till hamn eller från flygplats till flygplats.

Resa från Stockholm till Göteborg beräknas till 50 mil. Resa från Stockholm till Malmö beräknas till 60 mil. Resa från Göteborg till Malmö beräknas till 30 mil.

3.3 Resebidrag sammandrag Elitserien

Vid sammandrag i Elitserien beräknas resebidsdrag för en resa till och från sammandragsorten. Dessutom utgår logibidrag på 4 000 kr/natt förutsatt att avståndet mellan lagets hemort och sammandragsorten är minst fem mil.

3.4 Resebidrag sammandrag Superettan

Vid sammandrag i Superettan beräknas resebidsdrag som om två fristående matcher har spelats.

3.5 **Utbetalning resebidrag upp till 10 000 kr/lag**

Belopp upp till 10 000 kr/lag betalas ut med automatik, normalt i december månad, och baseras på avståndet mellan klubbens hemort och spelorten i lagets bortamatcher. Som bortamatch räknas alla matcher som av SSF placerats på annan ort än klubbens hemort.

3.6 **Utbetalning resebidrag över 10 000 kr/lag**

För belopp överstigande 10 000 kr görs kontroll av det verkliga resebehovet enligt följande:

För varje spelare räknas avståndet ut mellan folkbokföringsorten och spelorten i lagets bortamatcher. Lagets resmil för matchen är snittvärdet för de sex spelare med längst avstånd.

-För spelare som inte är folkbokförda i Sverige räknas avståndet som 0.

-Lagets resmil för en match kan inte bli högre än det skulle ha varit om alla spelare bott på klubbens hemort.

3.7 **Lagets totala resebidrag blir summan av resmilen enligt ovanstående uträkning i lagets bortamatcher.**

3.8 **Den del av resebidraget enligt paragraf 3.7 som överstiger 10 000 kr betalas ut efter säsongens slut.**

B4. SPELARREGISTRERING

4.1 REGISTRERING VIA SSF:S DIGITALA MEDLEMSSYSTEM

4.1.1 **Spelarregistrering ska göras via medlemssystemet. För att en spelare ska vara berättigad till spel i Allsvenska serien måste spelaren vara registrerad i medlemssystemet. För att en spelare ska kunna delta i Allsvenskans första rond krävs att denne är registrerad i medlemssystemet senast 7 dagar före utsatt speldatum.**

Det är alltid klubbens ansvar att kontrollera att nya spelare blir registrerade, även om detta normalt sker med automatik. Om spelarregistreringen av någon anledning inte fungerar, ska SSF:s kansli underrättas om detta senast sju dagar före match för att spelaren ska vara tillgänglig för spel.

4.1.2 **Registrering av nya spelare under säsong**

Spelare kan därefter läggas till kontinuerligt under säsongen, och nya spelare får delta i allsvenskt spel förutsatt att de är registrerade senast sju dagar före speldagen (t.ex. för spel andra söndagen i en månad, ska spelaren vara registrerad första söndagen i samma månad). I kval till Superettan gäller samma spelarregistrering som i sista ronden.

4.1.3 **Definition nya spelare**

Med nya spelare avses spelare som inte deltagit i Allsvenska serien för annan klubb under innevarande säsong. För spelarövergångar mellan klubbar gäller att dessa ska ske i enlighet med vad som anges i paragraf A4.

4.1.4 **Spelarregistrering**

Endast spelare som är registrerad för spel (spelarregistrerad) enligt ovanstående regler, har rätt att delta i Allsvenska serien. Då en spelare registreras i medlemssystemet åtar sig klubben att betala registreringsavgiften för spelaren vid kommande medlemsregistrering.

4.1.5 Representation Allsvenskan

En spelare får endast representera den klubb där denne är huvudregistrerad. Undantag gäller då huvudklubben inte har något lag i Allsvenska serien. Spelarregistrering av sekundärmedlemmar sker aldrig med automatik, utan måste göras manuellt.

4.1.6 Allsvensk allians

En allsvensk allians registreras som en egen klubb i medlemssystemet, men får inte ha några egna huvudmedlemmar. Spelare som ingår i alliansklubbens lag måste vara huvudregistrerade i en till SSF ansluten förening, som inte själv deltar med lag i Allsvenska serien. De spelare som är aktuella för spel ska registreras på vanligt sätt. Det är alltid den klubb där spelaren är huvudregistrerad som är skyldig att betala registreringsavgift.

4.1.7 Lagledare

Uppgifter om lagledare ska lämnas via medlemssystemet senast den 15 september. Lagledaren är den som är administrativt ansvarig för laget under säsongen.

4.2 UTLÄNDSKA SPELARE

4.2.1 För att få representera ett allsvenskt lag, krävs att spelaren räknas som svensk spelare, enligt vad som sägs i paragraf A6.2.

4.2.2 Undantag för utländska spelare

I varje lag får ingå högst två spelare som inte uppfyller 4.2.1. Sådan spelare måste vara registrerad **senast 1 oktober**. Dispens för senare registrering kan sökas hos SSF:s kansli. Dispensansökan ska innehålla en motivering till dispensen och behandlas som ett kansliärende, om inte kansliet bedömer att frågan bör avgöras av TK. Dispensbeslutet ska innehålla motivering.

4.2.3 Klubbar från Åland

Åländsk klubb har rätt att delta i Allsvenska serien. Uppflyttning får dock ske till högst division II. I åländskt lag får endast personer som är folkbokförda på Åland registreras för spel, samt svenska spelare. Som mest två svenska spelare får användas i samma match.

4.2.4 Klubbar från Haparanda kommun

Klubb inom Haparanda kommun får räkna spelare folkbokförd inom Torneå kommun som svensk spelare, förutsatt att spelaren är medlemsregistrerad i svensk klubb.

4.3 SPELARÖVERGÅNG

4.3.1 För spelarövergång mellan allsvenska klubbar gäller paragraf A4.

B5. ARRANGEMANG AV MATCH

5.1 SPELDAGAR OCH FLYTTNING AV MATCH

5.1.1 Matcher ska normalt spelas enligt det spelprogram som TK har fastslagit. En match kan dock flyttas om båda lagen är överens och detta ska då informeras via mejl till tavling@schack.se senast 7 dagar före nytt matchdatum.

5.1.2 Önskemål om dubbelmatcher

Hemmalag ombeds att respektera bortalags önskemål om att genomföra dubbelmatcher.

5.1.3 Planerade dubbelmatcher

Specialprogram med planerade dubbelmatcher förekommer i vissa grupper. Syftet med dessa är att minska kostnaderna för bortalagen.

Bortalag som inte önskar sådan dubbelmatch utan hellre spelar två enkelmatcher enligt ordinarie spelprogram, ska kontakta SSF:s kansli och berörda motståndarlag senast den 1 oktober eller två månader före match. I dessa fall ska sådana önskemål tillgodoses.

5.2 ARRANGÖRSKAP OCH KALLELSE TILL MATCH

5.2.1 Definition av arrangör

Arrangör är det lag som har hemmamatch enligt spelprogrammet.

5.2.2 Inbjudan till match

Arrangören ska meddela bortalagets lagledare var matchen ska spelas senast måndagen före matchtillfället. Matchen ska spelas på den ort där hemmalaget har sin hemvist, om ingenting annat är överenskommet mellan lagledarna. Om bortalaget inte får någon inbjudan ska hemmalagets lagledare kontaktas. Båda lagledarna har samma ansvar för att matchen spelas.

5.2.3 Starttider

Om inget annat beslutas av TK gäller följande starttider:

Enkelmatcher startar kl. 11.00 i alla serier om lagen inte kommer överens om annat. Fredagsmatcher startar normalt kl.18.00. Om ett lag har match både på lördag och söndag startar lördagsmatchen kl. 14.00.

Om bortalaget vill tidigare- eller senarelägga starttiden med högst en timme ska detta önskemål tillgodoses av arrangören, förutsatt att det framförs minst en vecka före matchdagen.

Om båda lagen är överens kan starttiden senareläggas mer än en timme. SSF måste då alltid underrättas senast dagen före match på tavling@schack.se

Vid sammandrag i Elitserien och Superettan startar fredagsmatchen kl. 18.00, lördagsmatchen kl. 14.00 och söndagsmatchen kl. 10.00.

5.2.4 Gemensam spelplats

Samtliga partier ska spelas på samma plats. Om det föreligger särskilda skäl, får TK ge dispens från denna bestämmelse.

5.2.5 Möjlighet till onlinespel

TK får, efter samråd med inblandade klubbar, bestämma att någon eller några matcher ska spelas online. TK bestämmer i dessa fall former och särskilda regler efter FIDE:s regelverk.

5.2.6 Förtäring under match

Arrangerande lag ska erbjuda kostnadsfri enklare förtäring under spel, med undantag för matcher i Elitserien och Superettan.

5.3 SPELLOKAL OCH RESULTATRAPPORTERING

5.3.1 Krav på spellokal

Arrangören ansvarar för att spellokalen är i ordning och tillgänglig minst 30 minuter före matchstart. God ordning och tystnad ska råda i spellokalen.

5.3.2 Tillgång till regelverk

FIDE:s schackregler och SSF:s tävlingsbestämmelser ska finnas tillgängliga i spellokalen.

5.3.3 Rapportering av matchresultat

Hemmalaget ansvarar för att match- och bordsresultat rapporteras i medlemssystemet senast en timme efter matchslut. I alla divisioner publiceras laguppställningar före rondstart och om möjligt ska resultat rapporteras fortlöpande under matchen.

Alla som har inloggningsuppgifter till medlemssystemet kan mata in resultat. Matchlistan behöver inte skickas till Sveriges Schackförbund, men ska sparas av klubben till säsongens slut. Om protest föreligger ska matchlistan alltid skickas till kansliet.

Om hemmalaget inte har möjlighet att rapportera resultat på detta sätt går det bra att rapportera via e-post till tavling@schack.se. Både match- och bordsresultat ska alltid rapporteras.

B6. DOMARE

6.1 Domare vid match

I samtliga matcher ska det finnas en domare. Om domaren deltar som spelare i den aktuella matchen, ska en assisterande domare utses, i första hand bland spelarna i motståndarlaget (dock inte huvuddomarens motståndare). Den assisterande domaren ska endast döma vid tvister som uppkommer i huvuddomarens parti.

6.2 Tillsättning av domare i Elitserien och Superettan

SSF utser domare för Elitserien och Superettan senast en månad före matchdatum samt för kval till Superettan.

6.3 Tillsättning av domare division 1–3

I division 1–3 ansvarar hemmalaget för att utse en domare med Elo-domarbehörighet. Assisterande domare ska helst också ha Elo-domarbehörighet, men det är inte ett absolut krav. Dispens från regeln om Elo-domarbehörighet kan ges i undantagsfall och ska sökas hos kansliet.

6.4 Domarens ansvar före match

Domaren ska före match kontrollera:

- att de inlämnade laguppställningarna är korrekta i förhållande till klubbens spelarregistrering.
- att spelarna sitter placerade vid rätt bord med rätt färg.
- att klockorna fungerar och är rätt ställda.
- att spellokalen uppfyller de krav som specificeras i 5.3.1.

6.5 Domarens ansvar under match

Domaren ska sedan

- informera om att mobiltelefoner och andra elektroniska kommunikationsmedel (inklusive smartklockor) ska vara avstängda, och att man inte får ha dem på sig under pågående spel.
- starta klockorna vid tid för matchstart.
- se till att spelarna för protokoll, och att spelarna i Elitserien och Superettan lämnar in protokollet i original vid partiets slut.

- föra in partiresultat på matchlistan. Om spelare har uteblivit eller kommit för sent ska detta noteras med walkover på matchlistan, och det ska framgå om och i så fall när spelaren kommit till spellokalen.
- i Elitserien och Superettan se till att partiprotokoll skickas till Sveriges Schackförbund, Kungsgatan 23, 753 32 Uppsala, omedelbart efter match. Alternativt e-post till tavling@schack.se.

OBS! Underskrift av matchlistan innebär inte att man avsäger sig rätten att protestera mot matchresultatet enligt paragraf 10.

B7. LAGUPPSTÄLLNING

7.1 Inlämning av laguppställning

I samtliga divisioner ska laguppställning lämnas i medlemssystemet senast 30 minuter före match. Har laguppställningen inte lämnats inom denna tid, ska laguppställning vara i ratingordning (se §7.4). Laguppställningarna offentliggörs 15 minuter före match, förutsatt att båda lagens laguppställningar är registrerade.

7.2 Placering av spelare

De uttagna spelarna placeras i ratingordning – med tillåten avvikelse två steg upp eller ner av spelare i den aktuella matchen. "Tvåstegsregeln" gäller enbart placeringen inom laget. Om ett lag inte är fulltaligt ska walkover lämnas underifrån på laguppställningen.

7.3 Spel i flera lag inom samma klubb

Mellan olika lag från samma klubb gäller att reserver alltid får placeras in i ett högre lag än det lag de tillhör enligt ratinglistan. Spelare 1–6 på ratinglistan får spela i lag 1, spelare 7–14 får spela i antingen lag 1 eller 2, spelare 15–22 får spela i lag 1, 2 eller 3 osv. För att avgöra vilka spelare som får spela i vilket lag används alltid spelarregistreringen som är sorterad efter Elo-rating. Elo-rating per den 1 september gäller hela hösten och Elo-rating per den 1 januari gäller hela våren.

Ordningsnumren gäller endast spelare som har rätt att delta i den aktuella matchen. En avstängd spelare ska således undantas i numreringen, liksom utländska spelare utöver de två som får användas i en och samma match.

Ovanstående är tillämpligt även då ett eller flera av klubbens lag är spelledigt. Även om t.ex. en klubbs förstalag har frirond får spelare 1–6 aldrig användas i ett lag med högre ordningsnummer.

7.4 Definition av ratingordning

Med ratingordning menas Elo-rating enligt spelarregistreringen (Elo-rating per den 1 september för höstronderna och per den 1 januari för vårronderna). Spelare som saknar Elo-rating behandlas som en spelare med rating 0 och placeras efter alla spelare med Elo-rating på laguppställningen, med tillåten avvikelse två steg upp enligt tvåstegsregeln.

Om två eller flera spelare har samma rating får man välja "utgångsordning" från match till match. Detta gäller även spelare som saknar rating.

7.5 Felplacering av spelare

Vid felplacering ska såväl för högt som för lågt placerad spelare förlora eventuella poäng, och motståndaren ska tilldelas poängen. Om ett bord lämnas tomt (utan att något spelarnamn anges på laguppställningen) betraktas efterföljande spelare som

felplacerade.

7.6 **Obehörig spelare**

En spelare som av något skäl inte har rätt att delta i matchen, ska förlora eventuella poäng, och motståndaren ska tilldelas poängen. Däremot betraktas inte efterföljande spelare med automatik som felplacerade.

7.7 **Walkover och laguppställning**

En spelare som förlorar sitt parti på walkover ska inte anses felplacerad och resultat på efterföljande bord påverkas således inte, såvida inte lagledaren känt till återbudet vid laguppställningens inlämnande.

7.8 **Lagkapten**

Till varje match ska en lagkapten utses. Vem som är lagkapten ska anges på matchlistan.

7.9 **Spel i flera lag under säsongen**

En spelare som deltar i flera olika lag i samma klubb får delta i flera lag i samma rond, men aldrig spela fler matcher totalt under säsongen än det av dessa lag som spelar flest matcher (undantaget kval till Superettan).

7.10 **Spel i flera matcher i samma rond**

En spelare får delta för flera lag i samma rond under följande förutsättningar:

- a) Partierna Elorapporteras inte samma dag.
- b) Partierna spelas inte i samma rond i en och samma grupp.

B8. SPELREGLER

8.1 **Tillämpliga regler**

FIDE:s schackregler gäller såvida inte annat föreskrivs nedan.

8.2 **Betänketid**

Speltiden är 40 drag på 90 minuter + 30 minuter för resten av partiet samt 30 sekunders tillägg per drag från drag 1. Dragräknare ska inte användas.

8.3 **Färger**

Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bord.

8.4 **Sen ankomst till parti**

En uttagen spelare måste finnas på plats vid brädet inom 30 minuter från matchens start. Vitspelaren behöver inte genomföra sitt första drag på brädet förrän svartspelaren är på plats. Är spelaren inte på plats vid denna tidpunkt förklaras detta parti förlorat på walkover. Om spelaren inte kommit till spellokalen innan matchen är färdigspelad gäller att denne är avstängd i nästa match som spelaren varit formellt berättigad att delta i. Om spelaren kommer till spellokalen innan matchen är färdigspelad, är det lagledarens ansvar att påpeka detta för domaren, som ska notera detta på matchlistan inklusive när resultatet rapporteras i medlemsystemet.

8.5 **Elektroniska enheter för spelare**

Se A7.4.

8.6 Elektroniska enheter för övriga personer

Det är förbjudet för publik, lagledare, spelare som är färdiga och andra som inte spelar att använda elektronisk enhet inom spelområdet utan tillstånd av domaren. Domaren får avvisa en person vars mobiltelefon används eller ger ljud ifrån sig inom spelområdet.

8.7 Lagkapstens rättigheter

Lagkapten har inte rätt att ingripa i eller diskutera ett pågående parti. Lagkapten får dock råda spelare i laget att:

- acceptera eller avslå remianbud.
- erbjuda remi eller ge upp partiet.

Om en spelare frågar sin lagkapten om spelaren ska acceptera remianbud ska lagkaptenen svara "ja" eller "nej" eller be spelaren att själv fatta beslutet.

Lagkaptenen får också upplysa spelarna om ställningen i matchen.

Lagkaptenen får inte ingripa i spelet på annat sätt, t.ex. genom att till spelare ge uttryck för sin uppfattning om ställningen i partiet eller fråga någon annan om dennes uppfattning om ställningen i enskilt parti. Lagledare, lagkapten samt spelare från det egna laget bör inte stå bakom motståndarlaget under pågående spel.

8.8 Partiprotokoll

Omedelbart efter partislut ska protokollet undertecknas av båda spelarna och resultatet meddelas domaren.

B9. LAG-WO OCH FORCE MAJEURE

9.1 Walkover vid uteblivet lag

Lag som inte infinnet sig till spel senast trettio minuter efter utsatt starttid förlorar matchen på walkover. Walkover-resultat är 6–0 eller 3–0 beroende på serie- och gruppstillhörighet. Lag med färre spelare än det antal som behövs för att få minst oavgjort anses ha lämnat walkover. Om ingetdera laget infinnet sig till spel enligt ovan, blir resultatet 0–0 med 0 matchpoäng för båda lagen.

9.2 Avgift vid walkover

Lag som lämnar walkover ska debiteras en avgift motsvarande seriens startavgift. Detta gäller även i kvalspel till Superettan, såvida det inte i förväg meddelats att laget inte vill delta i kvalspelet (se B §11.5). För walkover i sista rondan ska en avgift debiteras motsvarande dubbla seriens startavgift.

9.3 Walkover i sista rondan

Walkover i sista rondan innebär att laget diskvalificeras och flyttas ner en division. Två lämnade Lag-WO medför diskvalifikation och uteslutning ur seriesystemet.

9.4 Diskvalifikation och resultat

När ett lag diskvalificeras eller utgår under pågående säsong gäller, om färre än hälften av matcherna spelats, att lagets resultat stryks och om minst hälften av matcherna spelats kvarstår uppnådda resultat.

9.5 Force majeure – uppskjuten match

Om en match inte kan spelas på grund av händelse som ligger utanför lagets kontroll, ska motståndarlaget och kansliet underrättas snarast möjligt. Orsaken till förhindret ska kunna styrkas och TK ska avgöra om force majeure föreligger. Om ursäktande skäl bedöms ha förelegat, ska kommittén inom en vecka från ordinarie matchdag fastställa en ny matchdag.

9.6 Force majeure för enskild spelare

En enskild spelare får inte åberopa force majeure för att skjuta upp ett enskilda parti. Däremot får SSF:s Tävlings- och regelkommitté besluta om lättnad av de sanktioner som drabbar en enskild spelare som inte infinner sig i tid till partiet.

B10. PROTEST OCH ÖVERKLAGANDE AV BESLUT

10.1 Avgifter

Vid protest och överklagande gäller följande avgifter:

- Protest av i matchen ingående lag (ska göras av lagledare): 300 kr.
- Protest av tredje part: 500 kr.
- Överklagande av TK:s beslut: 1 000 kr.

10.2 Protest mot domslut

Domares beslut får protesteras till TK. Protesten ska vara kansliet tillhanda senast fem dagar efter matchdatum. Samtidigt ska föreskriven protestavgift vara inbetald till SSF:s plusgirokonto 6522-7. Om protesten bifalls återbetalas avgiften.

10.3 TK:s beslut får överklagas till Disciplin- och regelnämnden. Överklagandet ska vara kansliet tillhanda senast fem dagar efter det att beslutet meddelats. Samtidigt ska föreskriven överklagandeavgift vara inbetald till SSF:s plusgirokonto 6522-7. Om överklagandet bifalls återbetalas avgiften.

10.4 Felaktig eller felplacerad spelare

Fråga om otillåten eller felplacerad spelare ska behandlas utan normal protesthantering, förutsatt att kansliet upptäcker eller uppmärksammas på felet senast 5 dagar efter match. Laguppställningsfrågor behandlas som ett kansliärende, om inte kansliet bedömer att frågan bör avgöras av TK.

10.5 Överklagande av kanslibeslut

Kanslibeslut och andra beslut som har delegerats av TK får överklagas till kommittén på samma sätt som domares beslut.

10.6 Tävlingsbestraffningar

Lag, klubbar eller spelare som inte följer tävlingsbestämmelserna kan komma att åläggas särskilda avgifter eller andra sanktioner. Beslut om sådana tävlingsbestraffningar fattas av TK och får överklagas enligt §10.5.

B11. SLUTTABELLER, UPP- OCH NEDFLYTTNING

11.1 Poängberäkning

Vunnen match ger 2 poäng, oavgjord match ger 1 poäng och förlorad match ger 0 poäng.

11.2 Gruppvinnare

Vinnaren av en grupp är det lag som tagit flest matchpoäng.

11.3 Särskiljning

Om två eller flera lag slutar på samma matchpoäng särskiljs dessa enligt:

1. Flest partipoäng
2. Inbördes möte
3. Flest partipoäng på bord 1–2.
4. Flest partipoäng på bord 3–4.
5. Flest partipoäng på bord 5–6.
6. Lottdragning.

11.4 Upp- och nedflyttning samt kvalspel

I Elitserien gäller att två lag flyttas ned till Superettan.

I Superettan gäller att två lag flyttas upp till Elitserien och två lag flyttas ner till division I. I division I gäller att totalt två lag flyttas upp och två lag i varje serie flyttas ner. Vilka två lag som flyttas upp avgörs genom kvalspel där de fyra division 1-segrarna rangordnas efter reglerna i paragraf 11.2 och 11.3. Därefter väljer lag 1 om de vill möta lag 3 eller lag 4. Valet ska vara TK tillhanda senast 2 dagar efter sista ronden. Lag 1 och 2 är hemmalag i kvalspelet. Vinnarna av kvalmatcherna flyttas upp. Vid oavgjort tillämpas i första hand punkt 3–6 i §11.3 på resultatet i kvalmatchen för att avgöra vilket lag som flyttas upp. I andra hand flyttas det högst rangordnade laget upp (enligt rangordningen ovan).

Sveriges Schackförbund ersätter bortalagen i kvalspelet med reseersättning enligt vanliga regler (utan karensmil) samt logibidrag om 4 000 kr, förutsatt att avståndet är minst tio mil enkel resa. Kvitton på kostnader för logi ska kunna uppvisas för att logibidraget ska betalas ut.

I övriga divisioner gäller att ett lag flyttas upp och två lag flyttas ner, förutsatt att serien innehåller 8 lag. Om serien innehåller färre än 8 lag flyttas ett lag upp och ett lag ner. Undantag gäller om antalet division III-serier är åtta eller färre då endast ett lag flyttas ner från division II, samt inget lag ur från div 3.

11.5 Önskan om att ej delta i kvalspel

Lag som inte önskar delta i kvalspel till Superettan ska meddela det senast sju dagar före sista ronden. Om det vinnande laget har tackat nej till kvalspel får det näst högst placerade laget kvalspela i stället, och därefter det tredjeplacerade laget. Därefter avgör TK hur platsen ska tillsättas.

11.6 Uppflyttning vid vakanser

Om vakanser uppstår inför den preliminära lottningen, ska i första hand grupptvåor från lägre division flyttas upp.

11.7 Rangordning mellan grupptvåor

Vid konkurrens mellan grupptvåor gäller följande turordning:

1. Andel match- och partipoäng (tagna poäng delat med högsta möjliga antal poäng)
2. Förtur för klubbs förstalag
3. TK:s bedömning

11.8 Tillsättning av vakanta platser

Om det fortfarande finns vakanser när de grupptvåor som anmält intresse flyttats upp avgör TK hur vakant plats ska tillsättas.

11.9 Vakanta platser i Elitserien

Beträffande vakanta platser i Elitserien gäller i tur och ordning lag 3 och 4 i Superettan föregående säsong. Därefter avgör TK hur vakant plats ska tillsättas.

11.10 Vakanta platser i Superettan

Beträffande vakanta platser i Superettan gäller i första hand gruppvinnare i division 1 som inte flyttats upp efter kvalspel, rangordnade efter reglerna i B §11.2 och B §11.3. Därefter avgör TK hur vakant plats tillsätts.

11.11 Vakans efter publicerad gruppindelning

Om vakant plats uppstår efter att den preliminära gruppindelningen har publicerats ska i första hand ett lag väljas som inte påverkar den geografiska fördelningen mellan grupperna. Om det finns flera lag som ur denna synpunkt är likvärdiga ska turordning enligt B §11.6 och B §11.7 gälla.

B12. PRISER OCH EUROPACUPEN

12.1 Minnespriser i Allsvenskan

Ettan i varje allsvensk grupp erhåller minnespriser. Plaketter skickas till lagledaren för utdelning till spelarna.

12.2 Priser i Elitserien och Superettan

Till de tre främsta lagen i Elitserien och Superettan utdelas särskilda priser vid slutsammandraget.

12.3 Ekonomisk kompensation för andralag

Om en klubbs andralag kommer etta eller tvåa i Superettan och saknar rätt att flyttas upp till Elitserien utgår ekonomisk kompensation. Förstaplatsen ger 10 000 kr och andraplatsen ger 5 000 kr.

12.4 Svenska lagmästare

Vinnaren av Elitserien blir svensk lagmästare.

12.5 Europacupen – representation och bidrag

De tre främsta lagen i Elitserien får representera Sverige i Europacupen nästföljande säsong. Skulle Sverige erhålla ytterligare platser i Europacupen ska platsen i första hand erbjudas fyran i Elitserien och därefter beslut i varje enskilt fall.

SSF bidrar till kostnaden för Elitseriesegrarens deltagande i Europacupen genom att betala startavgiften samt ett bidrag om 20 000 kr. För tvåan gäller 10 000 kr och för trean

5 000 kr samt startavgift under samma premisser.

För att hela bidraget ska utbetalas krävs att samtliga i laget har deltagit i minst en Elitseriematch under säsongen. För varje spelare som inte uppfyller detta krav avräknas en sjättedel av bidraget.

12.6 Anmälan till Europacupen

Anmälan om deltagande i Europacupen för klubblag ska göras till kansliet senast 2 veckor före anmälningstidens utgång. Kansliet anmäler i sin tur laget till arrangören.

B13. SAMMANDRAG

- 13.1 Sammandragen i Elitserien och Superettan arrangeras av TK.

B14. ÖVRIGT

- 14.1 Spelprogram och speldagar publiceras på schack.se.
- 14.2 I ej fulltaliga grupper ska spellediga helger vara i första hand helg 4 och i andra hand helg 6.

C: Damallsvenskan

C1. ALLMÄNT

1.1 Lag och deltagare

Damallsvenskan ska spelas med klubbtag, allianser av klubbtag eller DSF-lag om fyra spelare och är öppen för kvinnor (för definition, se A §9.3) som är medlemmar i SSF.

1.2 Tävligen ska spelas i en grupp och är öppen för alla lag.

1.3 Elo-registrering

Damallsvenskan Elo-registreras.

C2. ARRANGEMANG

2.1 Arrangör

Damallsvenskan arrangeras av TK.

C3. SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING

3.1 Spelarregistrering

Spelarregistrering ska göras via medlemssystemet. För att en spelare ska vara berättigad till spel i Damallsvenskan måste spelaren, dagen före tävlingens start, vara registrerad i medlemssystemet och spelarregistrerad. Nya spelare får inte registreras på speldagen eller efter det att tävlingen har startat.

3.2 Lagledare

Lagledare ska anges i samband med anmälan. Lagledaren är administrativt ansvarig för laget inför tävlingen.

3.3 Klubbrepresentation

En spelare får representera valfri klubb eller lag där spelaren är registrerad.

3.4 Inlämning av laguppställning

Inför första ronden ska laguppställningen skickas med e-post till tävlingsledningen senast 90 minuter före utsatt rondstart. Från och med rond 2 ska laguppställningen lämnas in skriftligt till domaren senast 15 minuter före utsatt rondstart. Har laguppställningen inte lämnats inom denna tid, ska laguppställning vara i ratingordning.

3.5 Lagkapten

Till varje match ska en lagkapten utses.

3.6 Placering av spelare

De uttagna spelarna ska placeras i ratingordning – med tillåten avvikelse ett steg upp eller ner av spelare i den aktuella ronden. Om ett lag inte är fulltaligt, ska walkover lämnas underifrån på laguppställningen.

3.7 Definition av ratingordning

Med ratingordning avses Elo-rating. I första hand avses Elo-rating för snabbschack. Om spelare saknar Elo-rating för snabbschack räknas i andra hand Elo-rating för långparti. Om en spelare saknar även detta räknas spelaren som orankad.

3.8 Felplacering

Vid felplacering ska såväl för lågt som för högt placerad spelare förlora eventuella poäng och motståndaren ska tilldelas poängen.

3.9 Obehörig spelare

En spelare som av något skäl inte har rätt att delta i matchen ska förlora eventuella poäng, och motståndaren ska tilldelas poängen. Däremot betraktas inte efterföljande spelare med automatik som felplacerade.

3.10 Walkover och laguppställning

En spelare som förlorar sitt parti på walkover ska inte anses felplacerad och resultat på efterföljande bord påverkas således inte, såvida inte lagledaren känt till återbudet vid laguppställningens inlämnande.

3.11 Krav på svensk spelare

För att få delta i Damallsvenskan krävs att spelaren räknas som svensk spelare, enligt vad som sägs i paragraf A6.2.

3.12 Dispens för utländsk spelare

För utländsk spelare som inte uppfyller kravet i 3.11 får dispens sökas hos TK. Detta ska ske senast en vecka före tävlingsstart. En utländsk spelare är tillåten i varje rond.

C4. REGLER

4.1 Lottning

Damallsvenskan lottas enligt Berger eller FIDE-Schweizer, beroende på antal deltagande lag. Deltagande lag ska rangordnas efter de 4 högst rankade närvarande spelarna under första rondan.

4.2 Betänketid

Betänketiden bestäms av TK och anpassas efter tävlingsupplägg och antal deltagande lag.

4.3 Färger

Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bord.

4.4 Walkover vid sen ankomst

En uttagen spelare måste finnas på plats vid brädet inom 30 minuter från matchens start. Är spelaren inte på plats vid denna tidpunkt förklaras detta parti förlorat på walkover.

4.5 Lag-WO

Om ett lag lämnar walkover på minst tre bord ska Lag-WO utdömas, vilket innebär att matchen förloras med 3–0.

4.6 Elektroniska enheter

Se §A7.4.

4.7 Lagkaptenens befogenheter

Lagkapten har inte rätt att ingripa i eller diskutera ett pågående parti. Lagkapten får dock råda spelare i laget att:

- acceptera eller avslå remianbud.
- erbjuda remi eller ge upp partiet.

Om en spelare frågar sin lagkapten om spelaren ska acceptera remianbud ska lagkaptenen svara "ja" eller "nej" eller be spelaren att själv fatta beslutet.

Lagkaptenen får också upplysa spelarna om ställningen i matchen.

Lagkaptenen får inte ingripa i spelet på annat sätt, t.ex. genom att till spelare ge uttryck för sin uppfattning om ställningen i partiet eller fråga någon annan om dennes uppfattning om ställningen i enskilt parti.

4.8 Beslut av huvuddomare

Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

C5. SLUTTABELLER OCH PRISER

5.1 Matchpoäng

Vunnen match ger 2 poäng, oavgjord match ger 1 poäng och förlorad match ger 0 poäng.

5.2 Frirond

Frirond räknas som vunnen match med siffrorna 3–0.

5.3 Vinnare

Vinnaren är det lag som tagit flest matchpoäng.

5.4 Särskiljning

Om två eller flera lag slutar på samma matchpoäng särskiljs dessa enligt:

1. Flest partipoäng
2. Inbördes möte
3. Flest partipoäng på de två första borden i samtliga matcher.
4. Flest partipoäng på bord 3. 5. Lottdragning.

5.5 Priser

De tre främsta lagen erhåller ett lagpris och fem individuella priser.

5.6 Svensk lagmästare för damer

Vinnaren av Damallsvenskan blir svensk lagmästare för damer.

D: Tävlingar i SSF:s klasssystem

D1. KLASSTILLHÖRIGHET

1.1 **Klasstillhörighet och titlar**

Klasstillhörighet förvärfvas och förloras på sätt som föreskrivs i denna paragraf. Oberoende härav innehas titeln mästare på livstid av stormästare, internationella mästare och förutvarande Sverigemästare. Andra möjligheter till upp- och nedflyttning än nedan angivna förekommer inte.

1.2 **Startklass vid första deltagande samt ratinggränser**

Spelare som första gången deltar i en tävling där SSF:s titlar kan förvärfvas, ska spela i;

- klass IV vid en rating av högst 1599
- klass III vid en rating av 1600–1749
- klass II vid en rating av 1750–1899
- klass I vid en rating av 1900–2099
- klass M vid en rating av 2100 eller mer

1.2.1 **Ratingdatum**

Inplacering enligt rating baseras på Elo-rating 1 juni.

1.2.2 **Direktanmälan efter rating**

Spelare som uppfyller ratingkraven ovan får direkt anmäla sig till denna klass, oavsett tidigare resultat.

1.2.3 **Dispens orankad spelare**

Spelare som saknar Elo-rating får ansöka om dispens hos TK för att placeras in i annan klass än Klass 4.

1.3 **Uppflyttning**

1.3.1 **Uppflyttning genom resultat**

Titeln mästartklass-, förstaklass-, andraklass- eller tredjeklassspelare förvärfvas genom seger i första-, andra-, tredje- eller fjärdeklassgrupp eller genom att spelaren uppnått minst 80 vinstprocent i en sådan grupp. Vid 12 eller fler spelare i en Schweizergrupp går ettan och tvåan upp.

1.3.2 **Mästartitel**

Titeln mästare förvärfvas dessutom av de tre främst placerade i JSM-gruppen, segraren i Kadett-SM och av segrarna i Veteran-SM 50+ respektive 65+.

1.4 **Nedflyttning**

1.4.1 **Nedflyttning genom resultat**

Titeln mästare, förstaklassspelare, andraklassspelare eller tredjeklassspelare förloras vid sämre resultat än 50 vinstprocent minus en halv poäng i Mästartklassen, första-, andra- eller tredjeklassgrupp.

1.4.2 **Frivillig nedflyttning**

Frivillig nedflyttning tillåts under förutsättning att spelarens ratingtal inte överstiger dispensgränsen för den klass spelaren flyttas ner ifrån.

1.5 **Inplacering av spelare för att fylla grupp**

Vid inlottnings av spelare i sanktionerad turnering får arrangören – för att fylla ut eventuella vakanser – placera in en spelare som har en mot klassen svarande rating, i en grupp av klassen närmast över den som spelaren tillhör. Spelaren deltar då i den högre klassen på samma villkor som övriga spelare. Arrangören ska i sådant fall skriftligen underrätta SSF om detta.

1.6 **Spelare utgår**

En spelare som utgår och som inte skulle ha tagit tillräckligt med poäng för att hålla sig kvar, om resterande partier hade räknats som förluster, ska alltid vara nedflyttad.

D2. KONGRESSTÄVLINGARNA

2.1 **Arrangör**

Kongresstävlingarna arrangeras av SSF.

2.2 **Sverigemästarklassen**

2.2.1 **Kvalificering**

Sverigemästarklassen består av 10 spelare. För deltagande krävs svenskt medborgarskap. Spelare med svensk FIDE-flagg men utan svenskt medborgarskap får delta efter dispens från förbundsstyrelsen.

Platserna fördelas enligt följande:

- de tre främst placerade spelarna i föregående års Sverigemästarklass,
- vinnaren av föregående års Mästarklassen-Elit,
- vinnaren av Junior-SM,
- fem mästarklassspelare enligt rating. Vid lika rating går platsen till den spelare som har högst rating på den tidigare ratinglistan.

Om en spelare som kvalificerat sig inte uppfyller kravet på svenskt medborgarskap och inte har beviljats dispens, tillfaller platsen den högst placerade svenska medborgaren inom samma kvalificeringsgrund. Om detta inte är möjligt tilldelas platsen nästa svenska medborgare enligt rating.

2.2.2 **Vakansplatser**

Vakansplatser i Sverigemästarklassen blir ytterligare ratingplatser.

2.2.3 **Spelform**

Sverigemästarklassen spelar nio ronder enligt Bergers system med en rond per dag.

2.2.4 **Särspel om titeln**

I Sverigemästarklassen ska särspel tillämpas som första särskiljning mellan de spelare som delar förstaplatsen. Se A§7.2.1.

- 2.2.5 **Titel**
Segraren i Sverigemästarklassen erhåller titeln "Sverigemästare".
- 2.3 **Mästarklassen-Elit**
- 2.3.1 **Kvalificering**
Mästarklassen-Elit består av 10 spelare: Tvåan och trean från föregående års Mästarklassen-Elit, de två främst placerade spelarna i föregående års mästarklass samt sex mästarklassspelare enligt rating
- 2.3.2 **Vakansplatser**
Vakansplatser i Mästarklassen-Elit blir ytterligare ratingplatser.
- 2.3.3 **Spelform**
Mästarklassen-Elit spelar nio ronder enligt Bergers system med en rond per dag.
- 2.3.4 **Kvalificering till Sverigemästarklassen**
Vinnaren i Mästarklassen-Elit är kvalificerad till nästa års Sverigemästarklass.
- 2.4 **Mästarklassen**
- 2.4.1 **Deltagare**
Klassen består av spelare tillhörande Mästarklassen.
- 2.4.2 **Spelform**
Mästarklassen spelas i form av en nioronders Schweizer-turnering med en rond per dag.
- 2.4.3 **Kvalificering till Mästarklassen-Elit**
Ettan och tvåan i Mästarklassen är kvalificerade till nästa års Mästarklassen-Elit.
- 2.5 **Klass 1, 2, 3 och 4**
- 2.5.1 **Deltagare**
Klasserna består av spelare tillhörande respektive klass.
- 2.5.2 **Spelform**
Spel ska genomföras i erforderligt antal åttamannagrupper enligt Bergers system och kompletteras vid behov med en Schweizerturnering. Klasserna spelas med en rond per dag.
- 2.6 **Junior-SM (U20)**
- 2.6.1 **Kvalificering**
Junior-SM består av 10 spelare som fyller högst 20 år under innevarande kalenderår: Tvåan, trean och fyran från föregående års Junior-SM, vinnaren av föregående års Kadett-SM samt sex juniorer enligt rating.
- 2.6.2 **Vakansplatser**
Vakansplatser i Junior-SM blir ytterligare ratingplatser.
- 2.6.3 **Spelform**
Junior-SM spelas med nio ronder enligt Bergers system med en rond per dag.

2.6.4 **Särspel om titeln**

I Junior-SM ska särspel tillämpas som första särskiljning mellan de spelare som delar förstaplatsen. Se A§7.2.1.

2.6.5 **Titel och kvalificering till Sverigemästarklassen**

Segraren erhåller titeln "Svensk juniormästare" och är berättigad till spel i nästa års Sverigemästarklass.

2.7 **Kadett-SM (U16)**

2.7.1 **Deltagare**

Kadett-SM består av anmälda kadetter (spelare som fyller högst 16 år under innevarande kalenderår). Spelformen kan anpassas efter antalet anmälda.

2.7.2 **Spelform**

Klassen spelas i form av en nioronders Schweizerturnering under sju dagar. Minst tio anmälda spelare krävs för att tävlingen ska genomföras.

2.7.3 **Titel och kvalificering till Junior-SM**

Segraren i Kadett-SM erhåller titeln "Svensk kadettmästare" och är kvalificerad till nästa års JSM-grupp.

2.8 **Minior-SM (U13)**

2.8.1 **Deltagare**

Minior-SM består av anmälda miniorer (spelare som fyller högst 13 år under innevarande kalenderår).

2.8.2 **Spelform**

Klassen spelas i form av en nioronders Schweizerturnering under sju dagar. Minst tio anmälda spelare krävs för att tävlingen ska genomföras. Spelformen kan anpassas efter antalet anmälda.

2.8.3 **Titel**

Segraren i Minior-SM erhåller titeln "Svensk miniormästare".

2.9 **Knatte-SM (U10)**

2.9.1 **Deltagare**

Knatte-SM består av anmälda knattar (spelare som fyller högst 10 år under kalenderåret).

2.9.2 **Spelform**

Klassen spelas i form av en elvaronders Schweizerturnering under fyra dagar. Minst tio anmälda spelare krävs för att tävlingen ska genomföras. Spelformen kan anpassas efter antalet anmälda.

2.9.3 **Titel**

Segraren i Knatte-SM erhåller titeln "Svensk knattemästare".

2.10 Veteranklasser

2.10.1 Klasser

Under kongresstävlingarna spelas två mästerskapsklasser (Veteran-SM 50+ och Veteran-SM 65+) och en allmän klass (Veteran Allmän).

2.10.2 Veteran-SM 50+

Veteran-SM 50+ består av till klassen anmälda veteraner som fyller minst 50 år under innevarande kalenderår.

2.10.3 Veteran-SM 65+

Veteran-SM 65+ består av till klassen anmälda veteraner som fyller minst 65 år under innevarande kalenderår.

2.10.4 Spelform

Veteran-SM 50+ och Veteran-SM 65+ ska spelas i form av nioronders Schweizer-turneringar med en rond per dag.

2.10.5 Titel

Segrarna i Veteran-SM 50+ och Veteran-SM 65+ erhåller titeln "Svensk veteranmästare" för respektive åldersgrupp.

2.10.6 Veteran Allmän

Veteran Allmän består av till klassen anmälda veteraner.

2.10.7 Spelform

Veteran Allmän ska spelas i form av en 7-ronders Schweizer-turnering under sju dagar med en rond per dag.

2.11 Nybörjartävlingen

Nybörjartävlingen består av orankade spelare som inte behöver ha någon klubbtilhörighet.

2.11.1 Spelform

Tävlingsledningen avgör utformningen av nybörjartävlingen baserat på antal deltagare och erfarenhet.

2.12 Betänketider

Samtliga klasser med undantag för Knatte-SM, Weekend-turneringarna och Nybörjartävlingen ska spelas med betänketiden 90 minuter för 40 drag och därefter 30 minuter för återstoden av partiet, dock med ett tillägg på 30 sekunder per drag fr.o.m. drag 1.

Knatte-SM ska spelas med betänketiden 30 minuter och ett tillägg på 5 sekunder per drag och Weekendturneringarna med betänketiden 90 minuter med ett tillägg på 30 sekunder per drag fr.o.m. drag 1.

2.13 Weekendturneringarna

Weekendturneringarna är officiella tävlingar under Schack-SM som spelas i 12-mannagrupper och lottas med FIDE-Schweizer.

2.14 **Ratingdatum vid uttagning**

Vid uttagning efter rating gäller Elo-rating per 1 juni i alla klasser utom Sverigemästarklassen, där uttagning ska göras efter Elo-rating 1 mars .

D3. SANKTIONERADE TÄVLINGAR

3.1 **Syfte**

I syfte att bereda spelare möjlighet att, även i annan tävling än SSF:s ordinarie turneringar, förvärva titel får DSF och förening anordna sanktionerad tävling i klass 1, 2, 3 och 4. Sanktionen kan gälla ordinarie klubbmästerskap, DSF-tävling eller annan turnering, anordnad av förening eller DSF.

3.2 **Ansökan om sanktion**

Förening ska hos TK ansöka om att få arrangera sanktionerad turnering.

3.3 **Lottning och rapportering**

Sanktionerad turnering ska lottas och rapporteras i medlemssystemet.

3.4 **Minsta gruppstorlek**

Varje grupp i en sanktionerad turnering ska omfatta minst åtta spelare. I en enstaka grupp får sju spelare accepteras om det krävs för att kunna genomföra turneringen.

3.5 **Gruppens klass**

Gruppen får enbart bestå av spelare från en viss klass.

3.6 **Betänketid**

Tävlingen ska spelas som långparti och registreras hos FIDE.

E: Juniorallsvenskan

E1. ALLMÄNT

1.1 Tävlingsform och åldersgräns

Juniorallsvenskan spelas med klubbtag om 4 spelare och är öppen för medlemmar i SSF som fyller högst 20 år under det år tävlingen spelas.

1.2 Divisioner och åldersgräns

Tävlingen spelas i 2 divisioner, normalt sista helgen i november.

Till division 1 är 6 lag kvalificerade: De fyra främsta lagen från föregående års division 1 samt de två främsta lagen från föregående års division 2.

Till division 2 är det fri anmälan. Division 1 och 2 spelas samma helg och på samma plats.

Endast ett lag per klubb får delta i division 1.

1.3 Vakanta platser i division 1

Vakanta platser i division 1 ska i första hand erbjudas det lag som slutade trea och i andra hand det lag som slutade fyra i föregående års division 2. Därefter avgör TK hur platserna ska fyllas.

1.4 Elo-registrering

Juniorallsvenskan Elo-registreras.

E2. ARRANGEMANG

2.1 Arrangör

Juniorallsvenskan arrangeras av TK.

E3. SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING

3.1 Spelarregistrering

Spelarregistrering ska göras via medlemssystemet. För att en spelare ska vara berättigad till spel i Juniorallsvenskan måste spelaren vara registrerad i medlemssystemet och spelarregistrerad dagen före tävlingens start. Nya spelare får inte registreras på speldagen eller efter att tävlingen har startat.

3.2 Lagledare

Lagledare ska anges i samband med anmälan. Lagledaren är administrativt ansvarig för laget inför tävlingen.

3.3 Klubbrepresentation

En spelare får endast representera den klubb där spelaren är huvudregistrerad.

Undantag gäller för spelare vars huvudklubb inte deltar med något lag i tävlingen. Ett lag får använda maximalt en sådan spelare under tävlingen.

3.4 **Spel i flera lag**

En spelare får endast spela i en division under tävlingen. Vilket eller vilka lag spelaren får spela i behöver inte bestämmas i förväg, utan avgörs när spelaren spelar sin första match. Dispens från denna regel får ges i förväg, eller av huvuddomare under pågående tävling.

3.5 **Laguppställning division 1**

I division 1 ska laguppställning lämnas i medlemssystemet senast 15 minuter före utsatt tid för matchstart. Har laguppställningen inte lämnats inom denna tid ska laguppställning vara i ratingordning.

3.6 **Laguppställning division 2**

I division 2 ska laguppställningen inför första rondens skickas med e-post till tävlingsledningen senast 90 minuter före utsatt rondstart. Från och med rond 2 ska laguppställningen lämnas in skriftligt till domaren senast 15 minuter före utsatt rondstart. Har laguppställningen inte lämnats inom denna tid ska laguppställning vara i ratingordning.

3.7 **Lagkapten**

Till varje match ska en lagkapten utses.

3.8 **Ratingordning**

De uttagna spelarna ska placeras i ratingordning – med tillåten avvikelse ett steg upp eller ner av spelare i den aktuella rondens. Om ett lag inte är fulltaligt, ska walkover lämnas underifrån på laguppställningen.

3.9 **Definition av ratingordning**

Med ratingordning avses Elo-rating. I division 1 avses med Elo-rating i första hand Elo-rating för långparti, i andra hand Elo-rating för snabbschack. Om en spelare saknar även detta räknas spelaren som orankad. I första hand avses i division 2 Elo-rating för snabbschack. Om spelare saknar Elo-rating för snabbschack räknas i andra hand Elo-rating för långparti. Om en spelare saknar även detta räknas spelaren som orankad.

3.10 **Ratingordning mellan lag**

§E3.5 gäller såväl mellan olika lag från samma klubb som inom respektive lag. Om ett eller flera lag från samma klubb har lämnat in en korrekt laguppställning gäller denna, även om något eller några andra lag från samma klubb inte har lämnat in sin laguppställning.

3.11 **Felplacering**

Vid felplacering ska såväl för lågt som för högt placerad spelare förlora eventuella poäng och motståndaren ska tilldelas poängen.

3.12 **Obehörig spelare**

En spelare som av något skäl inte har rätt att delta i matchen, ska förlora eventuella poäng, och motståndaren ska tilldelas poängen. Däremot betraktas inte efterföljande spelare med automatik som felplacerade.

3.13 **Walkover och placering**

En spelare som förlorar sitt parti på walkover ska inte anses felplacerad och resultat på

efterföljande bord påverkas således inte, såvida inte lagledaren känt till återbudet vid laguppställningens inlämnande.

3.14 **Krav på svensk spelare**

För att få delta i Juniorallsvenskan krävs att spelaren räknas som svensk spelare, enligt vad som sägs i paragraf A6.2.

3.15 **Dispens för utländsk spelare**

För utländsk spelare som inte uppfyller kravet i 3.14 får dispens sökas hos TK.

E4. REGLER

4.1 **Lottning**

Juniorallsvenskan lottas med Berger i div 1 samt FIDE-Schweizer i div 2. Deltagande lag ska rangordnas efter fyra högst rankade närvarande spelarna under första ronden.

4.2 **Tillämpliga schackregler**

FIDE:s schackregler för långpartier ska tillämpas i div 1 och FIDE:s regler för snabbschack tillämpas i div 2, såvida inget annat sägs nedan.

4.3 **Betänketid division 1**

I division 1 är betänketiden 90 minuter samt 30 sekunders tillägg per drag.

4.4 **Betänketid division 2**

Betänketiden i division 2 är normalt 45 minuter samt 10 sekunders tillägg per drag. Betänketiden kan dock anpassas beroende på antalet deltagande lag.

4.5 **Färger**

Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bord.

4.6 **Walkover vid sen ankomst**

En uttagen spelare måste finnas på plats vid brädet inom 30 minuter från matchens start. Är spelaren inte på plats vid denna tidpunkt förklaras detta parti förlorat på walkover.

4.7 **Lag-WO**

Om ett lag lämnar walkover på minst tre bord ska Lag-WO utdömas, vilket innebär att matchen förloras med 3–0.

4.8 **Elektroniska enheter**

Se A§7.4.

4.9 **Lagkaptenens befogenheter**

Lagkapten har inte rätt att ingripa i eller diskutera ett pågående parti. Lagkapten får dock råda spelare i laget att:

- acceptera eller avslå remianbud.
- erbjuda remi eller ge upp partiet.

Om en spelare frågar sin lagkapten om spelaren ska acceptera remianbud ska lagkaptenen svara "ja" eller "nej" eller be spelaren att själv fatta beslutet.

Lagkaptenen får också upplysa spelarna om ställningen i matchen.

Lagkaptenen får inte ingripa i spelet på annat sätt, t.ex. genom att till spelare ge uttryck för sin uppfattning om ställningen i partiet eller fråga någon annan om dennes uppfattning om ställningen i enskilt parti.

4.10 Huvuddomares beslut

Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

E5. SLUTTABELLER OCH PRISER

5.1 Matchpoäng

Vunnen match ger 2 poäng, oavgjord match ger 1 poäng och förlorad match ger 0 poäng.

5.2 Frirond

Frirond räknas som vunnen match med siffrorna 3–0.

5.3 Gruppsegrare

Vinnaren av en grupp är det lag som tagit flest matchpoäng.

5.4 Särskiljning

Om två eller flera lag slutar på samma matchpoäng särskiljs dessa enligt:

1. Flest partipoäng
2. Inbördes möte
3. Flest partipoäng på de två första borden i samtliga matcher.
4. Flest partipoäng på bord 3.
5. Lottdragning.

5.5 Priser

De tre främsta lagen i division 1 och division 2 erhåller vardera ett lagpris och fem individuella priser.

5.6 Titlar

Vinnaren av Juniorallsvenskan blir svensk lagmästare för juniorer.

F: Kadettallsvenskan

F1. ALLMÄNT

- 1.1 **Tävlingsform och åldersgräns**
Kadettallsvenskan ska spelas med klubbtag om sex spelare och är öppen för medlemmar i SSF som fyller högst 16 år under det år tävlingen spelas.
- 1.2 **Kvalspel**
Kvalspel äger rum på två kvalorter och spelas en helg under våren. Deltagande klubbar väljer själva kvalort och har rätt att fördela sina lag mellan orterna. Det ska dock i sådana fall klart framgå var klubbens första-, andralag osv. spelar.
- 1.3 **Kvalificering finalspel**
Från varje kvalort kvalificerar sig de tre främsta lagen till finalspelet, som spelas under augusti månad.
- 1.4 **Återbud finalspel**
Om något lag lämnar återbud till finalspelet, ska platsen erbjudas de lag som deltog i samma kvaltävling i tur och ordning efter placering.
- 1.5 **Elo-registrering**
Kadettallsvenskan Elo-registreras. Kvalspelet Elo-registreras för snabbschack.

F2. ARRANGEMANG

- 2.1 **Arrangör**
Kadettallsvenskan arrangeras av TK.

F3. SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING

- 3.1 **Spelarregistrering**
Spelarregistrering ska göras via medlemssystemet. För att en spelare ska vara berättigad till spel i Kadettallsvenskan måste denne vara registrerad i medlemssystemet och spelarregistrerad dagen före tävlingens start. Nya spelare får registreras mellan kvalspel och final, men inte på speldagen eller under pågående kvalspel eller final.
- 3.2 **Lagledare**
Lagledare ska anges i samband med anmälan. Lagledaren är administrativt ansvarig för laget inför tävlingen.
- 3.3 **Klubbrepresentation**
En spelare får endast representera den klubb där spelaren är huvudregistrerad. Undantag gäller för spelare vars huvudklubb inte deltar med något lag i tävlingen. Ett lag får använda maximalt en sådan spelare under tävlingen.
- 3.4 **Finalbegränsning per klubb**
Endast ett lag per klubb får kvalificera sig till finalen.

3.5 **Laguppställning i kval**

I kvalspelet ska laguppställningen inför första ronden skickas med e-post till tävlingsledningen senast 90 minuter före utsatt rondstart. Från och med rond 2 ska laguppställningen lämnas in skriftligt till domaren senast 15 minuter före utsatt rondstart. Har laguppställningen inte lämnats inom denna tid, ska laguppställning vara i ratingordning.

3.6 **Laguppställning i final**

I finalspelet ska laguppställning lämnas in i medlemssystemet senast 15 minuter före utsatt tid för matchstart. Har laguppställningen inte lämnats inom denna tid ska laguppställning vara i ratingordning.

3.7 **Laguppställning mellan klubblag**

Paragraf 3.5 gäller såväl mellan olika lag från samma klubb som inom respektive lag. Om ett eller flera lag från samma klubb har lämnat in en korrekt laguppställning gäller denna, även om något eller några andra lag från samma klubb inte har lämnat in sin laguppställning.

3.8 **Lagkapten**

Till varje match ska en lagkapten utses.

3.9 **Ratingordning**

De uttagna spelarna ska placeras i ratingordning – med tillåten avvikelse ett steg upp eller ner av spelare i den aktuella ronden. Om ett lag inte är fulltaligt, ska walkover lämnas underifrån på laguppställningen. Ratingordning enligt ovan gäller enbart inom ett lag. Mellan lag från samma klubb behöver hänsyn inte tas till ratingordning.

3.10 **Definition av ratingordning**

Med ratingordning avses Elo-rating för snabbeschack i kvalspelet och Elo-rating för långpartier i finalen. I kvalspelet avses i första hand Elo-rating för snabbeschack. Om spelare saknar Elo-rating för snabbeschack räknas i andra hand Elo-rating för långparti. Om en spelare saknar även detta räknas spelaren som orankad. I finalspelet avses i första hand Elo-rating för långparti. Om spelare saknar Elo-rating för långparti räknas i andra hand Elo-rating för snabbeschack. Om en spelare saknar även detta räknas spelaren som orankad.

3.11 **Felplacering**

Vid felplacering ska såväl för lågt som för högt placerad spelare förlora eventuella poäng och motståndaren tilldelas poängen.

3.12 **Obehörig spelare**

En spelare som av något skäl inte har rätt att delta i matchen ska förlora eventuella poäng, och motståndaren tilldelas poängen. Däremot betraktas inte efterföljande spelare med automatik som felplacerade.

3.13 **Walkover och placering**

En spelare som förlorar sitt parti på walkover ska inte anses felplacerad, och resultat på

efterföljande bord påverkas således inte, såvida inte lagledaren känt till återbudet vid laguppställningens inlämnande.

3.14 Krav på svensk spelare

För att få delta i Kadettallsvenskan krävs att spelaren räknas som svensk spelare, enligt vad som föreskrivs i §A6.2.

3.15 Dispens för utländsk spelare

För utländsk spelare som inte uppfyller kravet i §3.14 kan dispens sökas hos TK.

F4. REGLER

4.1 Lottning

Kadettallsvenskans kvalspel lottas med FIDE-Schweizer och finalen lottas med Berger. I kvalet rangordnas deltagande efter 6 högst rankade närvarande spelarna under första rondan.

4.2 Betänketid i kval

Betänketiden i kvalspelet är 45 minuter + 10 sek/drag. Betänketiden kan dock anpassas beroende på antalet deltagande lag, om så beslutas av den lokala arrangören i samråd med SSF.

4.3 Betänketid i final

I finalspelet är betänketiden 90 minuter samt 30 sekunders tillägg per drag från drag 1.

4.4 Färger

Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bord.

4.5 Sen ankomst

En uttagen spelare måste finnas på plats vid brädet inom 30 minuter från matchens start. Är spelaren inte på plats vid denna tidpunkt förklaras detta parti förlorat på walkover.

4.6 Lag-WO

Om ett lag lämnar walkover på minst fyra bord ska Lag-WO utdömas, vilket innebär att matchen förloras med 4–0.

4.7 Elektroniska enheter

Se §A7.4.

4.8 Lagkaptenens befogenheter

Lagkapten har inte rätt att ingripa i eller diskutera ett pågående parti, men kan råda spelare i laget att:

- acceptera eller avslå remianbud.
- erbjuda remi eller ge upp partiet.

Om en spelare frågar sin lagkapten om spelaren ska acceptera remianbud ska lagkaptenen svara ”ja”, ”nej” eller be spelaren att själv fatta beslutet.

Lagkaptenen får också upplysa spelarna om ställningen i matchen.

Lagkaptenen får inte ingripa i spelet på annat sätt, t.ex. genom att till spelare ge uttryck för sin uppfattning om ställningen i partiet och får inte heller fråga någon annan om

dennes uppfattning om ställningen i enskilt parti.

4.9 Huvuddomares beslut

Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

F5. SLUTTABELLER OCH PRISER

5.1 Matchpoäng

Vunnen match ger 2 poäng, oavgjord match ger 1 poäng och förlorad match ger 0 poäng.

5.2 Frirond

Frirond räknas som vunnen match med siffrorna 4–0.

5.3 Gruppsegrare

Vinnaren av en grupp är det lag som tagit flest matchpoäng.

5.4 Särskiljning

Om två eller flera lag slutar på samma matchpoäng särskiljs dessa enligt:

1. Flest partipoäng
2. Inbördes möte
3. Flest partipoäng på de tre första borden i samtliga matcher.
4. Flest partipoäng på bord 4.
5. Flest partipoäng på bord 5.
6. Lottdragning.

5.5 Priser

De tre främsta lagen i finalspelet erhåller vardera ett lagpris och sju individuella priser.

5.6 Titlar

Vinnaren av Kadettallsvenskan blir svensk lagmästare för kadetter.

G: Snabbschacks-SM för knattar och miniorer

G1. ALLMÄNT

- 1.1 **Årlig tävling**
Snabbschacks-SM för knattar och miniorer spelas årligen.
- 1.2 **Åldersgrupper**
Tävlingen är uppdelad i två grupper, en för 11–13-åringar och en för barn som är 10 år och yngre. Med ålder avses den ålder spelaren uppnår under det år tävlingen spelas.
- 1.3 **Krav svensk spelare**
Tävlingen är öppen för svenska spelare, som enligt § A6.2 är medlemmar i en till SSF ansluten förening.
- 1.4 **Ingen Elo-registrering**
Snabbschacks-SM för knattar och miniorer Elo-registreras inte.

G2. ARRANGEMANG

- 2.1 **Arrangör**
Snabbschacks-SM för knattar och miniorer arrangeras av TK.

G3. REGLER

- 3.1 **Tillämpliga schackregler**
FIDE:s schackregler för snabbschack tillämpas såvida inget annat föreskrivs nedan.
- 3.2 **Spelform och betänketid**
Tävlingen spelas i åtta ronder FIDE-Schweizer med betänketiden 15 minuter per spelare och parti eller motsvarande med tidstillägg per drag, exempelvis 12 minuter + 3 sekunder.
- 3.3 **Feldrag**
Domare får utdöma straffminut vid feldrag. Mildare regler får dock användas för relativa nybörjare.
- 3.4 **Elektroniska enheter**
Se §A7.4.
- 3.5 **Huvuddomares beslut**
Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

G4. SÄRSKILJNING

- 4.1 **Särskiljning**
SSF:s regler för särskiljning tillämpas (se §A7.2).

G5. PRISER

5.1 Minnespriser

Minnespriser utdelas till samtliga deltagare och priser till minst den främsta tredjedelen i varje grupp.

5.2 Titlar

Klassvinnarna utses till svensk miniormästare respektive knattemästare i snabbschack.

H: Skol-SM

H1. ALLMÄNT

1.1 Tidpunkt för arrangemang

Skol-SM spelas årligen och anordnas andra helgen i oktober.

1.2 Deltagarkrav

Tävlingen är öppen för alla medlemmar i SSF som går i förskoleklass, grundskola, gymnasium, arbetsmarknadsutbildning samt postgymnasial utbildning i Sverige.

1.3 Svensk elev i utländsk skola

Även svensk medborgare som är medlem i SSF och går i utländsk skola får delta i tävlingen (på samma villkor som övriga deltagare).

1.4 Klassindelning:

Grupp	Ålder	Antal ronder	Betänketid per spelare
A	17-20 år	8 ronder	45 min + 10 sek/drag
B	15-16 år	8 ronder	45 min + 10 sek/drag
C	14 år	8 ronder	45 min + 10 sek/drag
D	13 år	8 ronder	45 min + 10 sek/drag
E	12 år	8 ronder	45 min + 10 sek/drag
F	11 år	11 ronder	15 min + 10 sek/drag
G	10 år	11 ronder	15 min + 10 sek/drag
H	9 år	11 ronder	15 min + 10 sek/drag
I	-8 år	11 ronder	15 min + 10 sek/drag

Med ålder avses den ålder spelaren uppnår under det kalenderår tävlingen spelas.

1.5 Elo-registrering

Klass A-E i Skol-SM Elo-registreras.

H2. ARRANGEMANG

2.1 Arrangör

Skol-SM arrangeras av TK.

H3. REGLER

3.1 Lottning

Skol-SM lottas med FIDE-Schweizer.

3.2 Tillämpliga schackregler

FIDE:s schackregler för snabbschack tillämpas i alla klasser, såvida inget annat föreskrivs nedan.

3.3 Elektroniska enheter

Se §A7.4.

3.4 Sen eller utebliven ankomst

Spelare som inte infunnit sig vid brädet senast 30 minuter efter rondens start förlorar partiet på walkover.

3.5 Huvuddomares beslut

Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

H4. SÄRSKILJNING

4.1 Särskiljning

SSF:s regler för särskiljning tillämpas (se § A7.2). Dock ersätts lottning av särspel i de fall särskiljningen gäller en SM-titel eller kvalificering till Skol-NM.

4.2 Särspel

Särspel spelas i form av två blyxtpartier med betänketiden 3 minuter och 2 sekunder/ drag per spelare (ett vitt och ett svart parti var). Om det fortfarande är oavgjort ska ett Harmagedonparti spelas, där svart har 4 minuter, vit har 5 minuter och vit måste vinna.

H5. PRISER OCH KVALIFICERING

5.1 Minnespriser

Minnespriser utdelas till samtliga deltagare och priser till minst den främsta tredjedelen i varje grupp.

5.2 Bästa skola

Pris kan också utdelas till den skola som får högst poäng vid en sammanräkning av pristagarnas poäng. Varje spelares poäng räknas först om så att den motsvarar resultat för åtta ronder.

5.3 Bästa flicka

Pris som Bästa flicka utdelas till den flicka som uppnår högst placering. Om flera flickor har samma placering vinner den äldsta av dessa.

5.4 NM-kval grupp A

I grupp A är de två högst placerade som fyller högst 20 år samma år som NM spelas kvalificerade till individuella Skol-NM.

5.5 NM-kval grupp B

I grupp B är de två högst placerade kvalificerade till individuella Skol-NM.

5.6 NM-kval grupp C-H

I grupp C-H är vinnarna kvalificerade till individuella Skol-NM.

5.7 Svenska skolmästare

Klassvinnarna utses till svenska skolmästare i respektive klass.

I: Flick-SM

11. ALLMÄNT

1.1 Tidpunkt för arrangemang

Flick-SM spelas årligen och anordnas normalt i januari.

1.2 Deltagarkrav

Tävlingen är öppen för alla flickor (se A §9.3) upp till och med 20 år som är medlemmar i SSF.

1.3 Klassindelning:

Klass	Ålder	Antal ronder	Betänketid per spelare
A	17-20 år	8 ronder	45 minuter + 10 sek/drag
B	14-16 år	8 ronder	45 minuter + 10 sek/drag
C	11-13 år	11 ronder	45 minuter + 10 sek/drag
D	-10 år	11 ronder	15 minuter + 10 sek/drag

Med ålder avses den ålder spelaren uppnår under det kalenderår tävlingen spelas.

1.4 Elo-registrering

Klass A, B och C i Flick-SM Elo-registreras.

12. ARRANGEMANG

2.1 Arrangör

Flick-SM arrangeras av TK.

13. REGLER

3.1 Lottning

Flick-SM lottas med FIDE-Schweizer eller Berger vid behov.

3.2 Tillämpliga schackregler

FIDE:s schackregler för snabbschack tillämpas i alla klasser, såvida inget annat föreskrivs nedan.

3.3 Elektroniska enheter

Se §A7.4.

3.4 Sen eller utebliven ankomst

Spelare som inte infunnit sig vi brädet senast 30 minuter efter rondens start förlorar partiet på walkover.

3.5 Huvuddomares beslut

Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

14. SÄRSKILJNING

4.1 Särskiljning

SSF:s regler för särskiljning tillämpas (se § A7.2). Dock ersätts lottning av särspel i de fall särskiljningen gäller en SM-titel eller kvalificering till Flick-NM.

4.2 Särspel

Särspel spelas i form av två blyxtpartier med betänketiden 3 minuter och 2 sekunder/ drag per spelare (ett vitt och ett svart parti var). Om det fortfarande är oavgjort ska ett Harmagedonparti spelas, där svart har 4 minuter vit har 5 minuter och vit måste vinna.

15. PRISER OCH KVALIFICERING

5.1 Minnespriser

Minnespriser utdelas till samtliga deltagare och priser till minst den främsta tredjedelen i varje grupp.

5.2 NM-kval

I grupp A-C är de två högst placerade kvalificerade till individuella Skol-NM för flickor innevarande år.

5.3 Svenska flickmästare

Klassvinnarna utses till svenska flickmästare i respektive klass.

J: Skollags-SM

J1. ALLMÄNT

1.1 Deltagande skolor

Skollags-SM spelas med lag om fyra spelare och är öppen för samtliga grund- och gymnasieskolor i Sverige.

1.2 Skolrepresentation

Eleverna representerar den skola de studerar vid. Elev i förskoleklass vid samma skola är berättigad att delta i tävlingen, och det är tillåtet att delta i ett lag från samma skola i en äldre klass än den man tillhör.

1.3 Skolbyte

Elev som byter skola mellan DSF-tävling och final får endast representera den skola han/hon gick i vid tävlingens start.

1.4 Klassindelning:

Klass	Ålder	Antal ronder	Betänketid per spelare
A	Gymnasiet (max 20 år)	6 ronder monrad	45 minuter + 10 sek/drag
B	Högstadiet (max 17 år)	6 ronder monrad	45 minuter + 10 sek/drag
C	Mellanstadiet (max 13 år)	8 ronder monrad	15 minuter + 10 sek/drag
D	Lågstadiet (max 10 år)	8 ronder monrad	15 minuter + 10 sek/drag

Med ålder avses den ålder man uppnår under det kalenderår tävlingen spelas. Dispens kan medges för äldre elev från det stadium i vilket laget deltar. Dispens ska i så fall sökas i samband med anmälan.

1.5 Elo-registrering

Skollags-SM Elo-registreras inte.

J2. ARRANGEMANG

2.1 Arrangör

Skollags-SM arrangeras av TK.

J3. KVALIFICERING

3.1 DSF-platser

Varje DSF har rätt att sända ett lag i varje stadium till Skollags-SM. Om DSF inte själva utser ett lag kan SSF överta ansvaret.

3.2 Extraplatsen DSF

Om antalet lag i DSF-mästerskapet är minst sex i en klass får DSF en extraplats i denna klass. Ytterligare extraplatsen tilldelas för var 6:e deltagande lag.

3.3 Friplatser

Förra årets vinnande skola har en friplats i respektive stadium. Utöver detta har de skolor som placerar sig på plats 1 och 2 i Yes2Chess lågstadiet, 5an, 6an och högstadiet föregående säsong en friplats i sina respektive stadium.

3.4 Extraplats arrangör

Det DSF där Skollags-SM spelas har en extraplats i varje stadium.

J4. LAGUPPSTÄLLNING

4.1 Lagets sammansättning

Ett lag består av fyra spelare samt valfritt antal reserver. Ingen spelare får delta i flera olika åldersklasser. Dispens för deltagande i flera åldersklasser får dock ges i förväg, eller av huvuddomare under pågående tävling.

4.2 Placering av spelare

De uttagna spelarna placeras i ratingordning. De spelare som saknar rating placeras efter spelare med rating, utefter uppskattad spelstyrka. Dispens kan sökas för att placera en spelare utan rating högre i ordningen.

4.3 Definition av ratingordning

Med ratingordning avses Elo-rating för snabbeschack.

4.4 Lagkapten

Till varje match ska en lagkapten utses.

4.5 Felplacering

Vid felplacering ska såväl för lågt som för högt placerad spelare förlora eventuella poäng och motståndaren tilldelas poängen.

4.6 Obehörig spelare

En spelare som av något skäl inte har rätt att delta i matchen betraktas som felplacerad, och får till följd att även spelare på efterföljande bord är felplacerade.

4.7 Walkover och placering

En spelare som förlorar sitt parti på walkover ska inte anses felplacerad och resultat på efterföljande bord påverkas således inte, såvida inte lagledaren känt till återbudet vid laguppställningens inlämnande.

J5. REGLER

5.1 Lottning

Skollags-SM lottas med FIDE-Schweizer eller Berger vid behov.

5.2 Tillämpliga schackregler

FIDE:s schackregler för snabbeschack tillämpas i alla klasser.

5.3 Färger

Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bord.

5.4 **Sen eller utebliven ankomst**

En uttagen spelare måste finnas på plats vid brädet inom 30 minuter från matchens start. Är spelaren inte på plats vid denna tidpunkt förklaras detta parti förlorat på walkover.

5.5 **Lag-WO**

Om ett lag lämnar walkover på minst tre bord ska Lag-WO utdömas, vilket innebär att matchen förloras med 3–0.

5.6 **Feldrag**

Domare får utdöma straffminut vid feldrag. Mildare regler får dock användas för relativa nybörjare.

5.7 **Elektroniska enheter**

Se §A7.4.

5.8 **Lagkaptenens befogenheter**

Lagkapten har inte rätt att ingripa i eller diskutera ett pågående parti, men får råda spelare i laget att:

- acceptera eller avslå remianbud.
- erbjuda remi eller ge upp partiet.

Om en spelare frågar sin lagkapten om spelaren ska acceptera remianbud ska lagkaptenen svara ”ja”, ”nej” eller be spelaren att själv fatta beslutet.

Lagkaptenen får också upplysa spelarna om ställningen i matchen.

Lagkaptenen får inte ingripa i spelet på annat sätt, till exempel genom att till spelare ge uttryck för sin uppfattning om ställningen i partiet och får inte heller fråga någon annan om dennes uppfattning om ställningen i enskilt parti.

5.9 **Huvuddomares beslut**

Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

J6. SLUTTABELLER OCH PRISER

6.1 **Matchpoäng**

Vunnen match ger 2 poäng, oavgjord match ger 1 poäng och förlorad match ger 0 poäng.

6.2 **Frirond**

Frirond räknas som vunnen match med siffrorna 3–0.

6.3 **Gruppsegrare**

Vinnaren av en grupp är det lag som tagit flest matchpoäng.

6.4 **Särskiljning**

Om två eller flera lag slutar på samma matchpoäng särskiljs dessa enligt:

1. Flest partipoäng
2. Inbördes möte
3. Flest partipoäng på de två första borden i samtliga matcher.
4. Flest partipoäng på bord 3.
5. Lottdragning.

- 6.5 **Priser**
De tre främsta lagen i varje klass erhåller lagpris samt fem individuella priser vardera. Minnespriser för deltagare i Klass C och D.
- 6.6 **Titlar**
Klassvinnarna blir svenska lagmästare för skolor i respektive klass.
- 6.7 **Skol-NM**
Segrarna i klass B och C får på egen bekostnad spela Skol-NM.

K: Svenskt Grand Prix

K1. DELTÄVLINGAR

1.1 Deltävlingar

Svenskt Grand Prix omfattar West Coast Chess Open, Göteborg; Stockholm GP, Stockholm; Malmö Open, Malmö; Elite Hotels Open, Växjö; Påskturneringen, Norrköping; Halmstad Open, Halmstad.

K2. DELTAGANDE

2.1 Deltagarkrav

Svenskt Grand Prix är öppet för alla svenska spelare (enligt § A6.1-A6.2) med ett aktuellt medlemskap i en till SSF ansluten klubb. Observera dock att utländska spelare har rätt att delta i de enskilda GP-tävlingarna.

2.2 Lilla Grand Prix

Spelare som deltar i "Lilla"-tävlingarna tävlar i en separat GP-serie, öppen för spelare med Elo under 1750 (per 1/8). Resultat från de spelade "Lilla"-tävlingarna kvarstår även om spelarens Elo-tal går upp så att denne inte kan spela i en eller flera av de senare tävlingarna.

2.3 Elo-krav i Lilla GP

Om en spelare saknar Elo-tal 1/8, men får det senare under säsongen, måste detta tal vara under 1750 för att spelaren ska kunna fortsätta att delta i Lilla Grand Prix.

2.4 Orankade spelare

En spelare som saknar Elo-tal får således delta i Lilla Grand Prix, men varje arrangör avgör själv vilka regler som gäller för deltagande av orankade spelare i sin "Lilla"-tävling.

K3. POÄNGBERÄKNING

3.1 GP-poäng

I Svenskt Grand Prix räknas de fyra bästa resultaten för varje spelare. Grand Prix-poängen är lika med den spelade poängen i varje deltävling.

3.2 Särskiljning GP

Vid delad placering i GP-ställningen gäller i första hand bästa enskilda resultat, därefter näst bästa enskilda resultat, osv. Observera att även resultat 5–6 räknas in i särskiljningen.

3.3 Ratinggrupper

Indelning i ratinggrupper görs efter Elo-rating 1/8 oavsett när man spelar sin första deltävling. Endast spelare med Elo-rating ingår i ratinggrupper. Om en spelare saknar Elo-rating 1/8, men får det senare under säsongen gäller denna Elo-rating.

3.4 Ålderskategorier

För ålderskategorierna gäller tillhörigheten under år 2027.

K4. PRISER

4.1 Ansvar priser

Nedanstående priser gäller för GP-serien totalt. För priser i de enskilda deltävlingarna ansvarar respektive arrangör. Preliminärskatt ska dras enligt Skatteverkets vid var tid gällande regler.

4.2 Priser i GP

Priser Svenskt Grand Prix: 25 000-15 000-10 000-5 000-5 000

Specialpriser: 2 000–950 i kategorierna Junior, Kadett, Minior, Veteran 50+, Veteran 65+ och Dam.

Ratingpriser: 2 000–950 i följande ratinggrupper: 2299–2200, 2199–2100, 2099–2000, 1999–1900, 1899–1800, 1799–1400.

4.3 Priser i Lilla GP

Lilla Grand Prix: 5 000-3 000-2000

Specialpriser: 2 000–950 i kategorierna Junior, Kadett, Minior, Veteran 50+, Veteran 65+ och Dam.

Ratingpriser: 2 000–950 i följande ratinggrupper: 1599–1500, 1499–1400

4.4 Delade priser

Inga prispengar delas såvida inte även särskiljningen är lika.

4.5 Utbetalning av prispengar

Det är varje pristagares ansvar att senast en månad efter den sista deltävlingen meddela kontouppgifter och personnummer till kansliet (kansliet@schack.se), annars tillfaller prispengar i GP-serien totalt SSF.

K5. ÖVRIGT

5.1 Anmälan

Webbanmälan kan göras via länkar på schack.se och på respektive turneringshemsida.

5.2 Spelform och avgifter

Betänketider och spelform kan variera mellan olika deltävlingar, liksom startavgifterna.

5.3 Tillämpliga regler

FIDE:s schackregler och SSF:s tävlingsbestämmelser gäller för alla deltävlingar. Dessutom bör SSF:s tävlingsstandard (se bilaga 1) följas.

5.4 Elo-registrering

Tävlingarna Elo-registreras, såväl för snabbschack som för långpartier.

5.5 Tävlingsjury

Arrangören vid varje deltävling ska utse en tävlingsjury.

L: Övriga tävlingar

L1. BLIXT-SM

1.1 Blixt-SM

TK kan arrangera Blixt-SM, Blixt-SM för damer samt Blixt-SM för veteraner (i klasserna 50+ och 65+). I sådant fall fastställer TK bestämmelser för varje enskilt fall.

L2. SNABBSCHACKS-SM

2.1 Snabbschacks-SM

TK kan arrangera Snabbschacks-SM, Snabbschacks-SM för damer samt Snabbschacks-SM för veteraner (i klasserna 50+ och 65+). I sådant fall fastställer TK bestämmelser för varje enskilt fall.

L3. ONLINE-TÄVLINGAR

3.1 Regler vid onlinespel

Vid onlinespel är det arrangören för spelet/tävlingen som bestämmer regler och beslutar om eventuella tävlingsbestraffningar.

3.2 SSF:s online-tävlingar

När SSF arrangerar officiella tävlingar online gäller normalt att plattformens regler för fusk och särskiljning tillämpas. Om SSF har utsett domare för tävlingen fattar dessa beslut om diskvalifikation från tävlingen eller annan tävlingsbestraffning.

3.3 Särskiljning online

Vad gäller särskiljning tillämpas plattformens regler.

BILAGA 1. SSF:s TÄVLINGSSTANDARD

1. UTRUSTNING

1.1 Spelbord

Spelbord bör ha ett djup på minst 70 cm, och vid livesändning minst 75 cm, eftersom livebrädena är något större än vanliga bräden. Spelbord bör ha ett djup på högst 90 cm.

1.2 Livebräden

Vid livesändning rekommenderas turneringsbräden med seriell port i stället för USB/bluetoothbräden, eftersom seriell port är säkrare.

1.3 Schackklockor

Digitalklocka av modell DGT 3000, DGT 2500 eller DGT 2010 bör användas.

2. BETÄNKETID

2.1 Normal betänketid

Med den normala betänketiden, alltså 40/90+30 min+30 sek/drag, ska dragräknare inte användas. De extra 30 minuterna kommer inte automatisk efter 40 drag, utan först när den första klockan visar 0 (noll) sekunder, då får båda spelarna 30 minuter till på klockan.

2.2 Protokollplikt

Den speltiden innebär att man måste skriva protokoll drag för drag hela partiet.

2.3 Alternativ betänketid

Även betänketiden 90 minuter +30 sek/drag kan användas, exempelvis i GP-serien. Tävlingsarrangör kan även använda andra, av FIDE godkända, betänketider för rankade partier.

3. LOTTNING

3.1 Lottning

Alla tävlingar lottas normalt med FIDE-Schweizer.

3.2 Rating vid lottning

I tävlingar med blandad betänketid (exempelvis GP-serien) används Elo-rating för långpartier för lottning, indelning i ratinggrupper etc. under hela tävlingen.

4. SPELREGLER

4.1 Tillämpliga regler

FIDE:s schackregler och SSF:s tävlingsbestämmelser ska tillämpas.

4.2 Förbud remianbud

Om förbud mot remianbud används, bör förbudet gälla under de första 40 dragen.

4.3 Elektroniska enheter

Se §A7.4.

4.4 **Sen eller utebliven ankomst**

Spelare som inte sitter vid brädet senast 30 minuter efter rondens start ska förlora partiet.

BILAGA 2: RIKTLINJER FÖR ERSÄTTNINGAR VID ARRANGEMANG AV UNGDOMSTÄVLINGAR

1. ARRANGEMANG

- 1.1 **SSF som arrangör**
SSF arrangerar samtliga SSF-tävlingar samt ansvarar för tävlingarnas ekonomi.
- 1.2 **Lokala arrangörer**
Samarbete med i första hand klubbar och DSF (lokala arrangörer) eftersträvas.
- 1.3 **Riktlinjer för arrangörer**
Nedanstående riktlinjer används för att fastställa arbetsuppgifter och ersättningsnivåer för den lokala arrangören. SSF och den lokala arrangören kan avtala om andra ersättningar och arbetsuppgifter, exempelvis beroende på vad den lokala arrangören har för resurser.
- 1.4 **Anmälan och avgifter**
Anmälan och avgifter till alla tävlingar, arrangerade av TK, hanteras av kansliet.
- 1.5 **Marknadsföring**
Tävlingshemsidor, inbjudningar och annan marknadsföring av tävlingarna sköts av SSF.

2. ERSÄTTNINGAR

- 2.1 **Funktionärsersättning**
Den lokala arrangören ersätts normalt med 500 kr per funktionär och dag.
- 2.2 **Funktionärsuppgifter**
De arbetsuppgifter som funktionärerna ansvarar för är möblering, upp- och nedplockning av material, enklare städning och underhåll av lokalen, samt dömande, resultatmottagning etc.
- 2.3 **Extra ersättning**
För Skol-SM utgår extra ersättning med 4 000 kr och för Skollags-SM med 2 500 kr för möblering, upp- och nedplockning samt städning.
- 2.4 **Ersättning livesändning**
Om den lokala arrangören sköter livesändning av arrangemanget utgår, utöver vad som anges ovan, ersättning med 400 kr + 700 kr/dag.
- 2.5 **Ersättning egen lokal**
Om den lokala arrangören tillhandahåller egen lokal för arrangemanget utgår ytterligare ersättning med 10 kr/förväntad deltagare och dag.

3. DELTAGARE OCH FUNKTIONÄRSBEHOV

Tävling	Deltagare	Dagar	Funktionärer
Skol-SM	400	3	15
Skollags-SM	300	2	10
Flick-SM	70	3	4
Snabb-SM	160	1	8
Juniorallsvenskan	120	3	3
Kadettallsv kval	90	2	3
Kadettallsv final	36	3	2

4. ÖVRIGT

- 4.1 Om den lokala arrangören sköter café, grupplogi eller matservering tar denne det ekonomiska ansvaret för detta och behåller eventuell vinst.

