



SVERIGES SCHACKFÖRBUNDS TÄVLINGSBESTÄMMELSER

Antagna genom TK-beslut den 27 september 2014.

Samtliga spelare som omfattas av dessa regler anses i och med tävlingsdeltagande eller registrering av sin klubb ha godkänt publicering av sådana uppgifter som skulle kunna omfattas av Personuppgiftslagen (PUL) och som ligger inom ramen för normal resultatredovisning.

§ 1 TILLÄMPNING AV FIDES REGLER

Världsschackförbundets schackregler gäller i Sveriges Schackförbunds (SSF) tävlingar samt i tillämpliga delar i distriktsförbunds och föreningars ordinarie tävlingar. Om inte annat anges gäller SSF:s tävlingsregler. Nya regler börjar gälla från det att de meddelats på SSF:s hemsida.

§ 2 RATING

SSF:s ratingsystem skall tillämpas i SSF:s, distriktsförbunds och föreningars tävlingar. Ratingperioderna är den 1 januari, 1 maj och 1 september. Samtliga klubbar är skyldiga att förse SSF med uppdaterade ratinglistor i början av varje ratingperiod.

§ 3 TVISTER

Tvister vid SSF:s tävlingar avgörs av tävlingsledningen. Överklagande sker till av Styrelsen utsedd jury. För kongressstävlingarna finns en särskild tävlingsjury som utses på plats.

§ 4 FÖRENINGSTILLHÖRIGHET

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.

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 distriktsförbundens tävlingar bestämmer respektive distrikt vad som skall gälla i detta avseende.

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 SSF:s kansli. För spelare som inte har fyllt arton år krävs även målsmans underskrift.

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 går det dock bra att tävla för den nya klubben under återstoden av säsongen.

En spelare kan byta huvudklubb maximalt en gång per tolv månadersperiod.

§ 5 KONGRESSTÄVLINGARNA

1) SM-gruppen

SM-gruppen består av 10 spelare, nämligen: de tre främst placerade spelarna i föregående års SM-grupp, vinnaren av föregående års Mästar-Elit samt sex spelare tillsatta av styrelsen.

Anm: Vakansplatser i SM-gruppen blir ytterligare styrelseplatser.

SM-gruppen spelar nio ronder enligt Bergers system med en rond per dag. Segraren erhåller titeln "Sverigemästare".

2) Mästar-Elit

Mästar-Elit består av 10 spelare, nämligen: tvåan och trean från föregående års Mästar-Elit, de två främst placerade spelarna i föregående års mästarklassgrupp, vinnaren från föregående års JSM-grupp samt fem mästarklassspelare enligt rating.

Mästar-Elit spelar nio ronder enligt Bergers system med en rond per dag. Vinnaren är kvalificerad till nästa års SM-grupp.

Anm 1: Vakansplatser i Mästar-Elit blir ytterligare ratingplatser.

Anm 2: Uttagning i ratingordning baseras i första hand på Elo-tal per 1 maj och i andra hand på LASK-tal per 1 maj.

3) Mästarklassen

Mästarklassen spelas i form av en nioronders Schweizerturning på nio dagar. Ettan och tvåan är kvalificerade till nästa års Mästarelit.

4) Klass I, II, III och IV

Klasserna består av spelare tillhörande respektive klass. Spel sker i erforderligt antal åttamannagrupper enligt Bergers system, eventuellt med en kompletterande Schweizerturning.

5) JSM-gruppen

JSM-gruppen består av 10 spelare (som fyller högst 20 år under kalenderåret), nämligen: de sex högst rankade juniorerna per den 1 maj som anmäler sig; tvåan, trean och fyran från föregående års JSM-grupp samt vinnaren av föregående års Kadett-SM.

JSM-gruppen spelar nio ronder enligt Bergers system med en rond per dag. Segraren erhåller titeln "Svensk juniormästare" och är berättigad till spel i nästa års Mästar-Elit.

Anm 1: Vakansplatser i JSM-gruppen blir ytterligare ratingplatser.

Anm 2: Uttagning i ratingordning baseras på det högsta av Elo- och LASK-tal per 1 maj.

6) Kadett-SM

Kadett-SM består av anmälda kadetter (spelare som fyller högst 16 år under kalenderåret).

Klassen spelas i form av en nioronders Schweizerturning. Minst tolv anmälda krävs för att tävlingen ska genomföras.

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

7) Minior-SM

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

Klassen spelas i form av en nioronders Schweizerturnering. Minst tolv anmälda krävs för att tävlingen ska genomföras.

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

8) Knatte-SM

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

Klassen spelas i form av en tolvronders Schweizerturnering. Minst sexton anmälda krävs för att tävlingen ska genomföras.

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

9) Veteranklassen

Veteranklassen består av spelare som fyller minst 60 år under kalenderåret, vad gäller damer minst 50 år. Veteranklassen är indelad i en mästerskapsklass (Veteran-SM) och en allmän klass (Veteran Allmän).

Veteran-SM består av till klassen anmälda veteraner.

Klassen spelas i form av en nioronders Schweizerturnering under nio dagar. Segraren erhåller titeln "Svensk veteranmästare".

Veteran Allmän består av till klassen anmälda veteraner. Gruppen spelas i form av en sjuronders Schweizerturnering under sju dagar.

10) Betänketid

Samtliga klasser ovan med undantag för Knatte-SM 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 spelas med betänketiden 45 minuter och ett tillägg på 15 sekunder per drag.

11) Weekendturneringen

Weekendturneringen är en officiell tävling under Schack-SM. Spelform för tävlingen beslutas av Tävlingskommittén.

§ 6 SANKTIONERADE TURNERINGAR

I syfte att bereda spelare möjlighet att även i annan tävling än SSF:s ordinarie turneringar förvärva titel kan distriktsförbund och förening anordna sanktionerad tävling i klass I, II, III och IV. Sanktionen kan gälla ordinarie klubbmästerskap, distriktstävling eller annan turnering, anordnad av förening eller distrikt.

Förening skall hos SSF ansöka om att få arrangera sanktionerad turnering.

Efter turneringens slut insänder arrangören samtliga spelares resultat till SSF. Resultaten skall vara SSF tillhanda senast två veckor efter att turneringen slutförts.

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

Gruppen kan bestå enbart av spelare från en viss klass (varvid endast en deltagare från lägre klass får ingå i gruppen) eller av spelare från flera klasser (s.k. blandad grupp). Betänketiden måste ge varje spelare minst två timmar för 60 drag.

§ 7 TITELBESTÄMMELSER

Titlar förvärfvas och förloras på sätt som stadgas i denna paragraf. Oberoende härav innehas titeln mästare på livstid av internationella stormästare, internationella mästare och förutvarande sverigemästare. Andra möjligheter till upp- och nedflyttning än nedan angivna förekommer ej.

1) Spelare som saknar klasstillhörighet

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

- klass IV vid en rating av högst 1399
- klass III vid en rating av 1400-1799
- klass II vid en rating av 1800-1999,
- klass I vid en rating av 2000-2149,
- klass M vid en rating av 2150 eller mer

Anm 1: Inplacering enligt rating baseras på det högsta av Elo- och LASK-tal vid anmälningstidens slut.

Anm 2: Spelare som uppfyller ratingkraven ovan får direkt anmäla sig till denna klass, oavsett tidigare resultat.

2) Uppflyttning i "rena" grupper

Med detta menas grupper bestående enbart av spelare från samma klass.

a) Titeln mästare, förstaklassspelare, andraklassspelare eller tredjeklassspelare förvärfvas genom seger i första-, andra-, tredje- eller fjärdeklassgrupp eller genom att spelaren uppnått minst 80 vinstprocent i sådan grupp.

b) Titeln mästare förvärfvas dessutom av de tre främst placerade i JSM-gruppen, segraren i Kadett-SM och av segraren i Veteran-SM.

c) Titeln förstaklassspelare förvärfvas av segraren i Veteran Allmän, av tvåan och trean i Kadett-SM samt av segraren i Minior-SM.

d) Titeln andraklassspelare förvärfvas av tvåan och trean i Minior-SM samt av tvåan och trean i Veteran allmän.

3) Nedflyttning i "rena" grupper

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

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

4) Upp- och nedflyttning i grupper med blandad klasstillhörighet

a) I uppflyttningstabellen är intervallen krav för att nå uppflyttning.

b) I nedflyttningstabellen är intervallen krav för att undgå nedflyttning.

c) Walk over räknas som spelat parti.

d) Frirond räknas ej. Dock, återstår mindre än sju ronder, räknas övriga spelares medelrating som frirondens rating.

e) Gränserna är exakta och avrundade åt det för spelaren gynnsammare hållet.

f) M-spelare som deltar i turneringar där de inte kan gå upp i SM-gruppen, nedflyttas ej.

g) Spelare kan inte bli upp- respektive nedflyttade mer än en klass per tävling/start.

h) Talet som skall jämföras i tabellerna beräknas genom $R_k - R_m$, där R_k = klassens genomsnittsrating och R_m = motståndarens medelrating.

Anm: Genomsnittsrating för klass M = 2150, I = 2000, II = 1800, III = 1600 och IV=1300

TILLÄMPNINGSEXEMPEL

Exempel 1

Klass I-spelaren Leif har genomfört en nioronders monradturnering.

Rond	Motståndarens rating	Resultat
1	2100	0
2	1810	1
3	2000	0
4	2050	1
5	2025	½
6	1950	1
7	2050	½
8	2025	0
9	1810	½
	17 820	4½

Motståndarnas medelrating, R_m , blev alltså 1980. Leifs egen rating bryr vi oss inte om här utan ser på vilken klasstillhörighet han har. I detta fall är det klass I med genomsnittsrating 2000, vilket enligt formeln under punkt h ger:

$$R_k - R_m = 2000 - 1980 = 20.$$

Nu slår vi upp både upp- och nedflyttningstabellerna för nio ronder och ser att Leif får spela kvar i klassen. För att gå upp hade det behövts 7 poäng (intervallet 2 - 59) och för att undgå nedflyttning krävdes det 4 poäng (intervallet 0 - 40).

Exempel 2

Klass III-spelaren Freja spelade en sjuronders Berger-turnering och tog 3 poäng. Siktet var inställt på 50 %, men lottningen blev för tuff och motståndarnas genomsnittsrating blev hela 1880.

Behöver Freja deppa?

Svar: Nej, ty enligt formeln får vi:

$$R_k - R_m = 1600 - 1880 = -280.$$

Vi slår i uppflyttningstabellerna för sju ronder och ser att Freja går upp i klass II med bred marginal! Det behövdes bara 2½ poäng för att gå upp (intervallet (-318) - (-265)). Om hon bara orkat med en remi på sju ronder hade det blivit klass IV om det hade funnits nedflyttning ur klass III (intervallet - (-335)).

Upp- och nedflyttningstabeller framgår i bilaga 1.

5) Uppflyttning vid vakanser

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

6) Spelare som utgår

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

§ 8 SM-TÄVLINGAR I SNABBSCHACK OCH BLIXT

Styrelsen bestämmer tid, plats och tävlingsform för tävlingarna. Styrelsen kan efter ansökan bevilja annan tävling SM-status.

§ 9 ALLSVENSKA SERIEN

Inom SSF anordnas årligen en allsvensk lagserie i en elitserie och ett antal underdivisioner.

Styrelsen utser en kommitté med ansvar för allsvenska serien. Kommittén fastställer detaljerade bestämmelser för denna inom ramen för SSF:s tävlingsbestämmelser.

§ 10 FÖRFARANDE VID DELAD PLACERING

1) Om flera spelare i samma grupp har uppnått samma poängsumma avgör arrangören om prispengar delas eller ej. Bestämmelser om detta bör finnas i inbjudan och skall kungöras före tävlingsstart.

2) Vid SM-tävlingar sker särskiljning enligt följande:

a) För SM-gruppen och Junior-SM sker särspel om flera spelare delar förstaplatsen. Särspelet spelas i cupform och avgör samtliga placeringar för de inblandade spelarna. Särspelet spelas tidigast en timme efter sista rondens avslutad.

b) För övriga grupper om Bergers system tillämpas särskiljs enligt följande:

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

c) Om schweizersystem tillämpas särskiljs enligt följande:

1. Bäst kvalitetspoäng (Beräknas genom addering av alla motståndares slutpoäng, undantaget den med lägst poäng. Frirond räknas som en motståndare med noll poäng.)
2. Inbördes resultat
3. Flest vinstpartier
4. Flest svartpartier
5. Lottning

§ 11 SPELTEKNISKA ANVISNINGAR

Om en spelare uteblir från ett parti, anses han ha utgått ur turneringen, såvida turneringskommittén inte finner skäl att bestämma annorlunda. I övrigt förfaras på följande sätt:

a) Om Bergers system tillämpas: Har spelare färdigspelat mindre än hälften av sina partier, räknas ej mot honom uppnådda resultat; i annat fall anses hans återstående partier som vunna av respektive motståndare.

b) Om schweizersystem tillämpas: Redan uppnådda resultat räknas. Spelaren medtas ej i den fortsatta lottningen.

§ 12 ORGANISATORISKA ANVISNINGAR

1) Ansökningstid för arrangemang av SSF:s tävlingar

Sista ansökningsdag för kongresstävlingarna är 31 december två år före tävlingen.

För SSF:s alla andra tävlingar fastställer styrelsen eller ansvarig kommitté sista ansökningsdag för aktuell tävling.

2) Arrangör, tävlingsledning

Styrelsen eller ansvarig kommitté utser arrangör bland sökande till aktuell SSF-tävling.

För varje SSF-tävling skall finnas en lokal kommitté som utgör tävlingsledning med rätt att avgöra eventuellt uppkommande tvister. Ansvarig domare skall vara godkänd av respektive kommitté.

3) Anmälan till turnering

Styrelsen eller ansvarig kommitté fastställer efter överenskommelse med arrangör hur man skall förfara då spelare anmäler sig till SSF:s tävlingar.

Spelarens klasstillhörighet kontrolleras med hjälp av klassregister av arrangören i samarbete med Tävlings- och Regelkommittén.

4) Avgifter och priser

Styrelsen eller ansvarig kommitté bestämmer turneringsavgifter och kontantpriser i SSF:s tävlingar.

5) Disciplinära åtgärder

Spelare, som ej fullföljer en tävling, kan varnas eller avstängas i förbundets tävlingar under högst ett år. Tävlingsarrangör skall rapportera w.o.-förseelse till Styrelsen.

§ 13 SPELARE SOM INTE ÄR SVENSK MEDBORGARE

Spelare som inte är svensk medborgare, men som är folkbokförd i Sverige före respektive tävling och som är medlem av till SSF ansluten förening, har rätt att delta i SSF:s tävlingar, eller representera Sverige, på samma villkor som övriga medlemmar. I Allsvenskan får dock i varje lag ingå högst två spelare som inte uppfyller detta krav.

För deltagande i kongresstävlingarna, bortsett från klasser där officiella SM-tecken utdelas eller med begränsat deltagarantal, krävs enbart att utländsk medborgare är medlem i ett nationsförbund anslutet till FIDE.

§ 14 SCHWEIZERSYSTEM

A. MONRADS SYSTEM

1) Lottning och inplacering

Tävlingen omfattar ett valfritt, i förväg tillkännagivet antal ronder.

Deltagarna får genom lottning placering i nummerordning på startlistan. Den som har fått det lägsta numret placeras före första ronden främst i startlistan.

Efter varje rond görs ny inplacering, där alla spelare placeras före de spelare som har färre poäng. Därigenom blir alla spelare ordnade efter poängsumma. Vid omplacering räknas avbrutna partier som vunna för båda parter. Uppskjutna partier räknas som remi vid omplacering.

2) Rondordning, färgfördelning, frirond m.m.

I första ronden spelar den som har jämnt inlottningsnummer vit mot den som har närmast lägre udda inlottningsnummer.

I följande ronder skall den som efter omplacering står främst spela mot närmast följande spelare som han inte mött förut. Nästa spelare placeras mot närmast följande spelare som han inte har mött förut o.s.v. Skulle det sist utlottade paret ha mötts, återgår indelningen ett par i sänder tills dess sådan spelordning uppnåtts att ronden kan genomföras.

Lägst placerad spelare har vit, om motståndaren inte har haft vit i färre partier. Spelare, som fått poäng genom frirond, anses ha haft vit i sådant parti.

Är antalet spelare udda, får den lägst inplacerade frirond och tilldelas en poäng. Spelare får dock inte frirond mer än en gång under turneringen. Beträffande förfarande då spelare utgår ur turnering, se §11.

B. DET NORDISKA TURNERINGSSYSTEMET

Detta system är avsett för turneringar med dels många deltagare av rätt olika spelstyrka och dels få ronder. Placering av spelare sker efter nedanstående principer.

1) De anmälda spelarna sorteras efter förmodad spelstyrka och man ger dem var och en ett nummer i fortlöpande följd, så att den starkaste får nummer ett. Ordningsföljden fastställs på grundval av ratingtal eller andra upplysningar om spelstyrkan.

2) Placering av spelare i första ronden tillgår på följande sätt:

a) Spelarna delas i två lika stora grupper, de starkaste i den ena gruppen och de svagaste i den andra.

b) Båda grupperna sorteras i nummerordning, d.v.s. efter spelstyrka.

c) Den översta i den starka gruppen spelar mot den översta i den svaga gruppen, den näst översta i den starka gruppen mot den näst översta i den svaga gruppen, o.s.v.

d) Spelarna i den svagare gruppen har vit.

3) Placering av spelare i följande ronder sker på följande sätt:

a) Spelarna indelas i grupper, på så sätt att alla spelare med lika poängtal placeras i samma grupp.

b) Inom varje grupp sorteras spelarna efter nummerordning.

c) Ingen spelare får möta samma spelare två gånger.

d) Om den översta gruppen består av endast en spelare, placeras denne mot den starkaste spelaren i närmast lägre grupp, som han inte mött förut.

e) Om en grupp består av ett ojämnt antal spelare, för man upp den starkaste spelaren i närmast lägre grupp och placerar honom sist i den högre gruppen.

f) Inom varje grupp placeras nu spelarna på sätt som angivits ovan under 2a, 2b och 2c.

g) Den spelare, som har haft vit minst antal gånger, skall ha vit. Om spelarna haft vit lika många gånger, skall den starkaste ha vit i ronder med jämnt nummer och den svagaste i ronder med ojämnt nummer.

h) Om inplacering i någon grupp inte kan företas efter 2c, därför att några av de på så sätt placerade spelarna redan har mötts, företas så små ändringar i grupperna som möjligt genom att man först uppger regeln i 2b och därefter uppger regeln i 2a.

i) Om inplacering i någon grupp inte kan genomföras efter 3h, därför att alltför många av spelarna har mött varandra i de tidigare ronderna för man upp de två starkaste spelarna från den närmast lägre gruppen och placerar dem sist i den högre gruppen. Om spelarna i lägsta gruppen inte kan placeras slås den samman med den näst lägsta gruppen.

4) Är antalet spelare udda, får den lägst inplacerade frirond och tilldelas en poäng. Spelare får dock inte frirond mer än en gång under turneringen. Beträffande förfarande då spelare utgår ur turnering, se §11.

SSF:s RATINGSYSTEM

MÅL

Målet med dessa ratingbestämmelser är att skapa ett enhetligt ratingsystem gällande för alla klubbar inom Sveriges Schackförbund. Ratingtalen ligger till grund för uttagningar till lagmatcher och olika mästerskap och bör därför vara jämförbara även för yngre spelare.

SYSTEM

Det av LASK utarbetade systemet skall ligga till grund för ratingberäkningen. Ratingtal över 1300 skall vara jämförbara spelare och klubbar emellan. Därför skall ett enhetligt system gälla för spelare över 1200.

Ratingbokföring sker enligt fastställda regler av en i klubben utsedd person.

Walk over-partier skall ej ratingbokföras.

Som datum för **avbrutna partier** räknas den dag partiet färdigspelas.

För spelare med **rating under 2200** gäller vid likvärdig rating (differens 0 - 10 poäng) att vinst ger +16 poäng, förlust -16 poäng och remi 0 poäng.

Beroende på ratingdifferensen mellan spelarna ökar eller minskar ratingförändringen per parti. Förändringen är olika beroende på om den spelare med högre eller lägre ratingtal vinner eller förlorar partiet. Summan av förändringen blir dock alltid 32 poäng, se tabell A kolumn 1 och 3. Vid remi varierar spelarnas sammanlagda ratingförändring från 0 till 30 poäng, se tabell A kolumn 2.

Spelare med **rating fr o m 2200** får endast hälften av beräknad ratingförändring. Även halva poäng räknas. Vid ny ratingperiod avrundas halvpöäng uppåt.

Exempel

Adam med ratingtalet 1950 möter Bertil med ratingtalet 2220. Ratingdifferensen är $2220 - 1950 = 270$, slå i tabellen!

Om Adam vinner får Adam +26 och Bertil - 13.

Vid rem får Adam +10 och Bertil -5.

Om Bertil vinner får Adam -6 och Bertil +3.

STARTRATING

En spelare skall starta på det ratingtal, som kan antas motsvara spelstyrkan. Generellt gäller dock att nybörjare från ca 15 år och uppåt ges 1300 och yngre spelare ges under 1200.

RATINGGRUNDANDE PARTIER

Endast partier ingående i tävlingar är ratinggrundande. Inga "vänskapspartier" får således rankas. Alla spelade partier i en ratinggrundande turnering skall rankas, förutsatt att betänketiden är den korrekta, se nedan.

För att ett parti ska vara ratinggrundande måste minsta betänketid räknat på 60 drag vara:

- minst 120 minuter per spelare om någon spelare har minst 2200 i rating.
- minst 90 minuter per spelare om någon spelare har minst 1600 i rating.
- om alla spelare har under 1600 i rating måste varje spelare ha minst 60 minuter.

SSF:s tävlingsbestämmelser föreskriver tre ratingperioder: 1 jan, 1 maj och 1 sep. Inget hinder finns för fler perioder. Om en tävling sträcker sig över gränsen för en ratingperiod och det är orimligt att begära uppgift om nytt ratingtal, skall beräkningen ske med de "gamla" ratingtalen.

Exempel

Rilton Cup, som sträcker sig över 1 jan, och där en rond spelas varje dag, skall ratingtalet för 1 jan vara det som spelaren ligger på efter det att alla partierna i tävlingen har medräknats.

Exempel

Om klubbturneringar, som spelas en gång i veckan, sträcker sig över en periodgräns skall nytt ratingtal beräknas vid rätt tillfälle, eftersom det är rimligt att begära att man under en veckas tid kan få fram ett aktuellt ratingtal.

Även Elo-grundande partier skall rankas inom SSF:s ratingsystem. Om motståndaren saknas svenskt ratingtal skall Elo-talet +50 poäng användas. Saknar motståndaren även Elo-tal, skall en uppskattning av ratingtal göras (med ledning av spelarens resultat) och användas vid beräkningen.

PASSIVITETSAVDRAG

Om en spelare är totalt inaktiv skall ratingtalet sänkas med 50 poäng per år i tre år. Maximal sänkning 150 poäng. Är en spelare inaktiv längre än tre år skall först sänkning ske med 150 poäng och därefter en bedömning göras av aktuell spelstyrka. Endast undantagsvis sätts ett högre ratingtal än gammal rating minus 150. Höjningar kan förekomma istället för passivitetsavdrag och är tillämpligt på unga spelare som gör ett eller några års uppehåll.

Total inaktivitet innebär att spelaren varken har spelat långpartier eller snabbchack under aktuell tidsperiod. Om inget långparti har spelats utan endast snabbchack, kan passivitetsavdrag göras om det bättre motsvarar spelstyrkan.

REKOMMENDATIONER FÖR

RATINGTAL UNDER 1200

Under 1200 i rating, är det fritt för distrikten att utforma sina egna regler. Här finns rekommendationer om hur dessa regler kan se ut. De kan antas helt eller delvis, alternativt utfärdar distriktet helt egna regler.

RATINGTAL FÖR NYBÖRJARE

Det är klubben sak att se till att spelare med rating under 1200 rankas in på rätt plats i klubben. Spelare med ratingtal över 1200 får klara sig själv inom det gemensamma ratingsystemet. Lägsta ratingtal är 800.

BONUSSYSTEM

Grundrating är det ratingtal man har vid respektive ratingperiods början. Aktuell rating är det ratingtal man har efter varje parti. För spelare med aktuell rating inom intervallen nedan utdelas bonuspoäng för varje spelat parti:

800 – 999 20 poäng för varje parti
1000 – 1199 10 poäng för varje parti

En viss försiktighet måste iakttas vid utdelande av bonuspoäng för att förhindra en inflation i systemet. Det åligger varje ratingförare att ta ställning till om bonuspoängen alltid kan delas ut.

RATINGGRUNDANDE PERIODER

Om man använder systemet med bonuspoäng rekommenderas att fem ratingperioder används: 1 jan, 1 mar, 1 maj, 1 sep och 1 nov. Fem perioder kan då lämpligen gälla alla inom klubben (även över 1200). Det är inte ovanligt att nybörjare går upp 200 poäng på två månader, därför är fyramånadersintervall alltför långt. Fyra månader ger en större "jojo"-effekt.

BETÄNKETID

Minsta betänketid för ratingberäkning är en timme. Visserligen används endast en bråkdel av tiden, men antalet partier skulle bli alltför stort om även kortare betänketider tillåts vid ratingberäkning.

RATINGTABELL (för spelare över 2200 halveras förändringen)

Rating-differens	Vinst för den		Remi för den		Förlust för den	
	bättre	sämre	bättre	sämre	bättre	sämre
0 – 10	+16	+16	0	0	-16	-16
11 – 33	+15	+17	-1	+1	-17	-15
34 – 56	+14	+18	-2	+2	-18	-14
57 – 79	+13	+19	-3	+3	-19	-13
80 – 102	+12	+20	-4	+4	-20	-12
103 – 126	+11	+21	-5	+5	-21	-11
127 – 151	+10	+22	-6	+6	-22	-10
152 – 178	+9	+23	-7	+7	-23	-9
179 – 207	+8	+24	-8	+8	-24	-8
208 – 236	+7	+25	-9	+9	-25	-7
237 – 270	+6	+26	-10	+10	-26	-6
271 – 308	+5	+27	-11	+11	-27	-5
309 – 352	+4	+28	-12	+12	-28	-4
353 – 409	+3	+29	-13	+13	-29	-3
410 – 499	+2	+30	-14	+14	-30	-2
500 –	+1	+31	-15	+15	-31	-1

Bilaga 1 Upp- och nedflyttningstabeller

UPPFLYTTNINGSTABELLER

7 ronder

0	nedflyttning
0,5	(-629)-(-516)
1	(-516)-(-438)
1,5	(-438)-(-374)
2	(-374)-(-318)
2,5	(-318)-(-265)
3	(-265)-(-214)
3,5	(-214)-(-163)
4	(-163)-(-111)
4,5	(-111)-(- 54)
5	(- 54)- 10
5,5	10 – 88
6	88 – 200
6,5	200 -
7	uppflyttning

8 ronder

0	nedflyttning
0,5	(-648)-(-540)
1	(-540)-(-465)
1,5	(-465)-(-405)
2	(-405)-(-353)
2,5	(-353)-(-305)
3	(-305)-(-259)
3,5	(-259)-(-214)
4	(-214)-(-170)
4,5	(-170)-(-124)
5	(-124)-(- 76)
5,5	(- 76)-(- 34)
6	(- 34)- 37
6,5	37 – 111
7	111 – 220
7,5	220 -
8	uppflyttning

9 ronder

0	nedflyttning
0,5	(-665)-(-559)
1	(-559)-(-488)
1,5	(-488)-(-431)
2	(-431)-(-381)
2,5	(-381)-(-336)
3	(-336)-(-294)
3,5	(-294)-(-254)
4	(-254)-(-214)
4,5	(-214)-(-175)
5	(-175)-(-135)
5,5	(-135)-(- 92)
6	(- 92)-(- 48)

6,5	(- 48)- 2
7	2 – 59
7,5	59 – 131
8	131 – 236
8,5	236 -
9	uppflyttning

10 ronder

0	nedflyttning
0,5	(-680)-(-577)
1	(-577)-(-507)
1,5	(-507)-(-452)
2	(-452)-(-405)
2,5	(-405)-(-363)
3	(-363)-(-323)
3,5	(-323)-(-286)
4	(-286)-(-250)
4,5	(-250)-(-214)
5	(-214)-(-179)
5,5	(-179)-(-142)
6	(-142)-(-105)
6,5	(-105)-(- 66)
7	(- 66)-(- 34)
7,5	(- 34)- 24
8	24 – 79
8,5	79 – 148
9	148 – 251
9,5	251 -
10	uppflyttning

11 ronder

0	nedflyttning
0,5	(-693)-(-592)
1	(-592)-(-525)
1,5	(-525)-(-471)
2	(-471)-(-426)
2,5	(-426)-(-385)
3	(-385)-(-348)
3,5	(-348)-(-313)
4	(-313)-(-279)
4,5	(-279)-(-247)
5	(-247)-(-214)
5,5	(-214)-(-182)
6	(-182)-(-149)
6,5	(-149)-(-116)
7	(-116)-(- 81)
7,5	(- 81)-(- 43)
8	(- 43)-(- 3)
8,5	(- 3)- 42
9	42 – 96
9,5	96 – 163
10	163 – 264

10,5 264 -
11 uppflyttning

12 ronder

0 nedflyttning
0,5 (-704)-(-606)
1 (-606)-(-540)
1,5 (-540)-(-488)
2 (-488)-(-444)
2,5 (-444)-(-405)
3 (-405)-(-370)
3,5 (-370)-(-336)
4 (-336)-(-305)
4,5 (-305)-(-274)
5 (-274)-(-244)
5,5 (-244)-(-214)
6 (-214)-(-185)
6,5 (-185)-(-155)
7 (-155)-(-124)
7,5 (-124)-(- 92)
8 (- 92)-(- 59)
8,5 (- 59)-(- 34)
9 (- 34)- 15
9,5 15 - 59
10 59 - 111
10,5 111 - 177
11 177 - 276
11,5 276 -
12 uppflyttning

13 ronder

0 nedflyttning
0,5 (-715)-(-618)
1 (-618)-(-553)
1,5 (-553)-(-503)
2 (-503)-(-460)
2,5 (-460)-(-423)
3 (-423)-(-388)
3,5 (-388)-(-356)
4 (-356)-(-326)
4,5 (-326)-(-297)
5 (-297)-(-269)
5,5 (-269)-(-242)
6 (-242)-(-214)
6,5 (-214)-(-187)
7 (-187)-(-159)
7,5 (-159)-(-131)
8 (-131)-(-102)
8,5 (-102)-(- 72)
9 (- 72)-(- 40)
9,5 (- 40)-(- 6)
10 (- 6)- 31
10,5 31 - 74

11	74 – 125
11,5	125 – 189
12	189 – 286
12,5	286 -
13	uppflyttning

NEDFLYTTNINGSTABELLER

7 ronder

0	nedflyttning
0,5	-(-335)
1	(-335)-(-222)
1,5	(-222)-(-144)
2	(-144)-(- 80)
2,5	(- 80)-(- 34)
3	(- 34)- 29
3,5	29 – 80
4	80 – 131
4,5	131 – 183
5	183 – 240
5,5	240 – 304
6	304 – 382
6,5	382 – 504
7	uppflyttning

8 ronder

0	nedflyttning
0,5	-(-354)
1	(-354)-(-246)
1,5	(-246)-(-171)
2	(-171)-(-111)
2,5	(-111)-(- 59)
3	(- 59)-(- 11)
3,5	(- 11)- 35
4	35 – 80
4,5	80 – 124
5	124 – 170
5,5	170 – 218
6	218 – 270
6,5	270 – 330
7	330 – 405
7,5	405 – 513
8	uppflyttning

9 ronder

0	nedflyttning
0,5	-(-371)
1	(-371)-(-265)
1,5	(-265)-(-194)
2	(-194)-(-137)
2,5	(-137)-(- 87)
3	(- 87)-(- 42)
3,5	(- 42)- 0
4	0 – 40

4,5	40 – 80
5	80 – 119
5,5	119 – 159
6	159 – 202
6,5	202 – 246
7	246 – 296
7,5	296 – 353
8	353 – 425
8,5	425 – 530
9	uppflyttning

10 ronder

0	nedflyttning
0,5	-(-386)
1	(-386)-(-283)
1,5	(-283)-(-213)
2	(-213)-(-159)
2,5	(-159)-(-111)
3	(-111)-(- 69)
3,5	(- 69)-(- 29)
4	(- 29)- 8
4,5	8 – 44
5	44 – 80
5,5	80 – 85
6	85 – 151
6,5	151 – 189
7	189 – 228
7,5	228 – 270
8	270 – 318
8,5	318 – 373
9	373 – 442
9,5	442 – 545
10	uppflyttning

11 ronder

0	nedflyttning
0,5	-(-399)
1	(-399)-(-298)
1,5	(-298)-(-231)
2	(-231)-(-177)
2,5	(-177)-(-132)
3	(-132)-(- 92)
3,5	(- 92)-(- 54)
4	(- 54)-(- 19)
4,5	(- 19)- 15
5	15 – 47
5,5	47 – 80
6	80 – 112
6,5	112 – 145
7	145 – 178
7,5	178 – 213
8	213 – 251
8,5	251 – 291

9	291 – 336
9,5	336 – 390
10	390 – 457
10,5	457 – 558
11	uppflyttning

12 ronder

0	nedflyttning
0,5	-(-410)
1	(-410)-(-312)
1,5	(-312)-(-246)
2	(-246)-(-194)
2,5	(-194)-(-150)
3	(-150)-(-111)
3,5	(-111)-(-76)
4	(-76)-(-42)
4,5	(-42)-(-11)
5	(-11)-20
5,5	20 – 50
6	50 – 80
6,5	80 – 89
7	89 – 139
7,5	139 – 170
8	150 – 202
8,5	202 – 235
9	235 – 270
9,5	270 – 309
10	309 – 353
10,5	353 – 405
11	405 – 471
11,5	471 – 570
12	uppflyttning

13 ronder

0	nedflyttning
0,5	-(-421)
1	(-421)-(-324)
1,5	(-324)-(-259)
2	(-259)-(-209)
2,5	(-209)-(-166)
3	(-166)-(-129)
3,5	(-129)-(-94)
4	(-94)-(-62)
4,5	(-62)-(-32)
5	(-32)-(-3)
5,5	(-3)-25
6	25 – 52
6,5	52 – 80
7	80 – 107
7,5	107 – 134
8	134 – 162
8,5	162 – 192
9	192 – 222

9,5	222 – 254
10	254 – 288
10,5	288 – 325
11	325 – 368
11,5	368 – 418
12	418 – 483
12,5	483 – 580
13	uppflyttning