

Juniorallsvenskan

Tävlingsbestämmelser



Paragraf	Innehåll	Sida
1	ALLMÄNT	2
2	ARRANGEMANG	2
3	SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING	2
4	REGLER	3
5	SLUTTABELLER OCH PRISER	4

1. ALLMÄNT

- 1.1 Juniorallsvenskan spelas med klubblag om fyra spelare och är öppen för medlemmar i Sveriges Schackförbund som fyller 20 år senast under det år tävlingen spelas.
- 1.2 Tävlingen spelas i två divisioner, normalt sista helgen i november. Till division I är sex lag kvalificerade: De fyra främsta lagen från föregående års division I samt de två främsta lagen från föregående års division II. Till division II är det fri anmälan. Division I och II spelas vid samma tidpunkt och på samma plats.
- 1.3 Om något lag lämnar återbud till finalspelet avgör SSF:s skolkommitté hur vakansen ska fyllas.
- 1.4 Juniorallsvenskans division I Eloregistreras

2. ARRANGEMANG

- 2.1 Ansökan om att arrangera Juniorallsvenskan görs till Sveriges Schackförbunds kansli, Kabelvägen 19, 602 10 Norrköping eller till kansliet@schack.se. Ansökan ska göras senast 31 augusti året före tävlingen.
- 2.2 SSF:s blankett för *Ansökan om arrangemang av skoltävling* ska användas.
- 2.3 SSF:s skolkommitté utser arrangör och fastställer startavgift för de deltagande lagen senast 31 oktober året före tävlingen.
- 2.4 Inbjudan och webbsida ska vara klar senast tre månader före tävlingen.
- 2.5 SSF bekostar spellokal och priser samt ersätter arrangerande klubb med 900 kr/dag. Dessutom utser och bekostar SSF en huvuddomare.
- 2.6 Anmälan görs direkt till arrangören.
- 2.7 Arrangören ansvarar för att match- och bordsresultat rapporteras på Internet fortlöpande under tävlingens gång.

3. SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING

- 3.1 Spelare representerar samma förening som i Allsvenska serien och ska vara spelarregistrerad i SSF:s medlemssystem senast sju dagar före match.
- 3.2 De uttagna spelarna placeras i ratingordning.

- 3.3 Paragraf 3.2 gäller såväl mellan olika lag från samma klubb som inom respektive lag.
- 3.4 Med ratingordning förstås LASK-rating enligt spelarregistreringen.
- 3.5 Vid felplacering ska för lågt placerad spelare förlora eventuella poäng och motståndaren tilldelas poängen.
- 3.6 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.
- 3.7 En spelare som förlorar sitt parti på walk over ska inte anses felplacerad och resultat på efterföljande bord påverkas således inte, såvida inte lagledaren känt till återbudet vid laguppställningens inlämnande.
- 3.8 För att få representera ett lag som utländsk medborgare krävs att spelaren är folkbokförd i Sverige vid registreringstillfället alternativt registrerad på den svenska elolistan.
- 3.9 För utländsk spelare som inte uppfyller kravet i 3.8 kan dispens sökas hos skolkommittén.

4. REGLER

- 4.1 Fides schackregler för partier med minst 60 minuters betänketid tillämpas i både division I och division II, såvida inget annat sägs nedan.
- 4.2 Betänketiden i division II är normalt 60 minuter per spelare och parti. Betänketiden kan dock anpassas beroende på antalet deltagande lag, om så beslutas av den lokale arrangören i samråd med SSF.
- 4.3 I division I är betänketiden 90 minuter samt 30 sekunders tillägg per drag från drag 1.
- 4.4 Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bord.
- 4.5 En uttagen spelare måste finnas på plats i spellokalen inom 30 minuter från utsatt tid för matchstart, men behöver inte sitta ner vid brädet. Är spelaren inte på plats vid denna tidpunkt förklaras detta parti förlorat på walk over.
- 4.6 Spelare som inte infunnit sig vid brädet senast 30 minuter efter utsatt starttid förlorar matchen på walk over. Om ett lag lämnar walkover på minst tre bord ska Lag-WO utdömas, vilket innebär att matchen förloras med 4-0.

- 4.7 En spelare vars mobiltelefon avger ljud inom spelområdet ska varnas. Domaren fastställer eventuell ytterligare bestraffning.
- 4.8 Lagledare 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 lagledare om spelaren ska acceptera remianbud ska lagledaren svara ”ja”, ”nej” eller be spelaren att själv fatta beslutet. Lagledaren 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.
- 4.9 Huvuddomares beslut är definitivt och kan inte överklagas.

5. SLUTTABELLER OCH PRISER

- 5.1 Vunnen match ger 2 poäng, oavgjord match ger 1 poäng och förlorad match ger 0 poäng.
- 5.2 Frirond räknas som vunnen match med siffrorna 4-0.
- 5.3 Vinnaren av en grupp är det lag som tagit flest matchpoäng.
- 5.4 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.*
- 5.4 De tre främsta lagen i division I och division II erhåller vardera ett lagpris och fem individuella priser.