

# *Kadettallsvenskan*

## *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 Kadettallsvenskan spelas med klubbtag om sex spelare och är öppen för medlemmar i Sveriges Schackförbund som fyller 16 år senast under det år tävlingen spelas.
- 1.2 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 skall dock i sådana fall klart framgå var klubbens första-, andralag osv spelar.
- 1.3 Från varje kvalort kvalificerar sig de tre främsta lagen till finalspelet, som spelas under augusti månad med ett av de deltagande lagen som arrangör.
- 1.4 Om något lag lämnar återbud till finalspelet erbjuds platsen först fjärde och därefter femte lag från samma kvaltävling. Därefter avgör skolkommittén hur vakans ska fyllas.
- 1.5 Kadettallsvenskans kval- och finalspel Eloregistreras.

## 2. ARRANGEMANG

- 2.1 Ansökan om att arrangera Kadettallsvenskan görs till Sveriges Schackförbunds kansli, Kabelvägen 19, 602 10 Norrköping eller till kansliet@schack.se. Ansökan ska göras senast sista februari 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 30 april 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 i kvalspel och final med 900 kr/dag. I finalspelet utser och bekostar SSF en huvuddomare.
- 2.6 I Kadettallsvenskans final utgår logibidrag på 3 500 kr/lag förutsatt att avståndet mellan lagets hemort och sammandragsorten är minst fem mil.
- 2.6 Anmälan görs direkt till respektive arrangör.
- 2.7 Arrangören ansvarar för att match- och bordsresultat rapporteras på Internet, fortlöpande under tävlingens gång.

## 3. SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING

- 3.1 En spelare kan endast representera den klubb där denne är huvudregistrerad. Undantag gäller för högst wn spelare då huvudklubben inte deltar med något lag i tävlingen.

- 3.2 Laguppställning ska lämnas skriftligt till domaren senast 15 minuter före utsatt tid för matchstart. Särskild blankett ska användas för detta. Har laguppställningen inte lämnats inom denna tid ska laguppställning lämnas i ratingordning.
- 3.3 Till varje match utses en lagkapten. Vem som är lagkapten anges på matchlistan.
- 3.4 De uttagna spelarna placeras i ratingordning – med tillåten avvikelse ett steg upp eller ner av spelare i den aktuella rondan. Om ett lag inte är fulltaligt ska walk över lämnas underifrån på laguppställningen.
- 3.5 Paragraf 3.4 gäller såväl mellan olika lag från samma klubb som inom respektive lag.
- 3.6 Med ratingordning förstås Eloring om sådan finns, annars LASK-rating.
- 3.7 Vid felplacering ska såväl för lågt som för högt placerad spelare förlora eventuella poäng och motståndaren tilldelas poängen.
- 3.8 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.
- 3.9 En spelare som förlorar sitt parti på walk över ska inte anses felplacerad och resultat på efterföljande bord påverkas således inte, såvida inte lagledaren känt till återbudet vid laguppställningens inlämnande.
- 3.10 För att få representera ett lag i Kadettallsvenskan som icke-svensk medborgare krävs att spelaren inte är registrerad för en annan nation än Sverige hos Fide.
- 3.11 För utländsk spelare som inte uppfyller kravet i 3.10 kan dispens sökas hos skolkommittén.

## 4. REGLER

- 4.1 Fides schackregler för partier med minst 60 minuters betänketid tillämpas i både kvalspel och final, såvida inget annat sägs nedan.
- 4.2 Betänketiden i kvalspelet är 45 minuter + 10 sek/drag. Betänketiden kan dock anpassas beroende på antalet deltagande lag, om så beslutas av den lokale arrangören i samråd med SSF.
- 4.3 I finalspelet 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. 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 faktisk starttid förlorar matchen på walk over. Om ett lag lämnar walkover på minst fyra bord ska Lag-WO utdömas, vilket innebär att matchen förloras med 6-0.
- 4.7 En spelare vars mobiltelefon avger ljud inom spelområdet ska varnas. Domaren fastställer eventuell ytterligare bestraffning.
- 4.8 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, 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 6-0.
- 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 tre första borden i samtliga matcher.*
  4. *Flest partipoäng på bord 4.*
  5. *Flest partipoäng på bord 5.*
  6. *Lottdragning.*
- 5.5 De tre främsta lagen i finalspelet erhåller vardera ett lagpris och sju individuella priser.