

Sveriges Schackförbunds tävlingsbestämmelser 2023/2024

TÄVLINGS- OCH REGELKOMMITTÉN

ORDFÖRANDE

Håkan Jalling, Växjö	hakan.jalling@schack.se	072-974 72 06
----------------------	--	---------------

LEDAMÖTER

Stellan Brynell, Malmö	stellan.brynell@schack.se	070-318 12 41
------------------------	--	---------------

Tapio Tikkanen, Kil	tapio.tikkanen@schack.se	070-814 98 35
---------------------	--	---------------

Håkan Winfridsson, Hillerstorp	hakan.winfridsson@schack.se	070-303 42 30
--------------------------------	--	---------------

Albin Ringstad, Stockholm (adjungerad)	Albin.ringstad@schack.se	018-60 66 73
--	--	--------------

SVERIGES SCHACKFÖRBUNDS KANSLI

c/o UNT, Box 36, 751 03 Uppsala	kansliet@schack.se	018-36 46 00
---------------------------------	--	--------------

Definitiv version 2023-10-02



**SVERIGES
SCHACKFÖRBUND**

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Paragraf	Innehåll	Sida
	Viktiga förändringar i förhållande till säsongen 2018/19	4
	Viktiga datum, Allsvenskan	5
	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	7
7	SPELREGLER	7
8	ORGANISATORISKA ANVISNINGAR	9
9	ÖVRIGT	9
B	TÄVLINGAR I SSF:S KLASSESYSTEM	10
1	KLASSTILLHÖRIGHET	10
2	KONGRESSTÄVLINGARNA	11
3	SANKTIONERADE TÄVLINGAR	13
C	ALLSVENSKA SERIEN	14
1	ALLMÄNT	14
2	ANMÄLAN	14
3	RESEBIDRAG OCH LOGI	15
4	SPELARREGISTRERING	16
5	ARRANGEMANG AV MATCH	17
6	DOMARE	18
7	LAGUPPSTÄLLNING	19
8	SPELREGLER	20
9	LAG-WO OCH FORCE MAJEURE	21
10	PROTEST OCH ÖVERKLAGANDE AV BESLUT	22
11	SLUTTABELLER, UPP- OCH NEDFLYTTNING	23
12	PRISER OCH EUROPACUPEN	24
13	SAMMANDRAG	24
14	ÖVRIGT	25
D	DAMALLSVENSKAN	26
1	ALLMÄNT	26
2	ARRANGEMANG	26
3	SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING	26
4	REGLER	27
5	SLUTTABELLER OCH PRISER	27
E	JUNIORALLSVENSKAN	29
1	ALLMÄNT	29
2	ARRANGEMANG	29
3	SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING	29
4	REGLER	30

5	SLUTTABELLER OCH PRISER	31
F KADETTALLSVENSKAN 32		
1	ALLMÄNT	32
2	ARRANGEMANG	32
3	SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING	32
4	REGLER	33
5	SLUTTABELLER OCH PRISER	34
G SNABBSCHACKS-SM FÖR KNATTAR OCH MINIORER 35		
1	ALLMÄNT	35
2	ARRANGEMANG	35
3	REGLER	35
4	SÄRSKILJNING	35
5	PRISER	35
H SKOL-SM 36		
1	ALLMÄNT	36
2	ARRANGEMANG	36
3	REGLER	36
4	SÄRSKILJNING	37
5	PRISER OCH KVALIFICERING	37
I FLICK-SM 38		
1	ALLMÄNT	38
2	ARRANGEMANG	38
3	REGLER	38
4	SÄRSKILJNING	39
5	PRISER OCH KVALIFICERING	39
J SKOLLAGS-SM 40		
1	ALLMÄNT	40
2	ARRANGEMANG	40
3	KVALIFICERING	40
4	LAGUPPSTÄLLNING	41
5	REGLER	41
6	SLUTTABELLER OCH PRISER	42
K SVENSKT GRAND PRIX 43		
1	DELTÄVLINGAR	43
2	DELTAGANDE	43
3	PÖÅNGBERÄKNING	43
4	PRISER	44
5	ÖVRIGT	44
L ÖVRIGA TÄVLINGAR 42		
1	BLIXT-SM	42
2	SNABBSCHACKS-SM	42
3	ONLINETÄVLINGAR	42
	Bilaga 1: Svensk Tävlingsstandard	44
	Bilaga 2: Riktlinjer för ersättningar vid arr. av ungdomstävlingar	46

VIKTIGA FÖRÄNDRINGAR

ALLMÄNNA BESTÄMMELSER

- 9.2 Specialtillstånd för mobilanvändning under spel
Spelare som har diabetes och använder teknik där mätning och dosering av insulin sker med hjälp av sin mobil är tillåten att ha mobilen påslagen under partiet. Den ska helst ligga synligt vid brädet eller förvaras i en väska vid sidan. Motspelare och domare skall informeras. Spelaren kan bli tvungen att använda mobilen och mobilen kan också avge ljud. Däremot skall mobilens telefonfunktion vara på ljudlöst. Spelaren får inte ta med mobilen vid toalettbesök eller liknande.
- 9.3 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 pga. nya politiska beslut anpassar SSF sina regler omgående.

LAGTÄVLINGAR

Lagtävlingar lottas enligt Berger eller Fide-Schweizer, beroende på antal deltagande lag. Deltagande lag ska rangordnas efter fyra högst rankade närvarande spelarna under första ronden. Laguppställningen ska registreras senast en timme före första rondens start.

REGLEMENTE FÖR HANTERING AV BESTRAFFNINGSÄRENDE

Vid SSF kongress den 2 juli 2023 beslutades att införa ett nytt reglemente för hantering av bestraffningsärenden. Reglementet trädde i kraft den 3 juli och ersatte tidigare regler.

Definitioner

SSF	Sveriges Schackförbund
DSF	Distriktsschackförbund
FIDE	Världsschackförbundet, Fédération Internationale des Échecs, International Chess Federation
TK	Tävlings- och regelkommittén

VIKTIGA DATUM, ALLSVENSKAN

Från KLUBBARNNA ska kansliet senast erhålla:

- 2023-10-01 Anmälan av lagledare i SSF:s medlemssystem. Spelarregistrering får göras fram till en vecka före första match.
- 2024-04-10 Anmälan från klubbarna om att inte delta i Allsvenska serien 2024/25 samt intresseanmälan för vakansuppflyttning och lottningsönskemål inför kommande säsong.
- 2024-05-31 Besked om intresse för deltagande i Europacupen hösten 2024

Från DSF erhåller kansliet senast:

- 2024-04-10 Anmälan av nya lag från DSF.

Från KANSLIET erhåller klubbarna senast:

- 2023-12-31 Utbetalning av resebidrag för säsongen 2023/24
- 2024-07-01 Offentliggörande på schack.se av preliminär serieindelning samt lottning av Elitserien och Superettan med sammandragsorter, och faktura för seriespelet 2024/25
- 2024-08-24 Definitiv serieindelning med spelprogram

A: Allmänna bestämmelser

A1. SSF:s TÄVLINGSBESTÄMMELSER

- 1.1 SSF:s tävlingsbestämmelser fastställs av Tävlings- och regelkommittén (TK). 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 när inget annat sägs i bestämmelserna för respektive tävling.
- 1.2 Det är förenings, DSF:s, spelares, ledares och funktionärs skyldighet att ha vetskap om vid var tid gällande tävlingsbestämmelser.

A2. RATING

- 2.1 Fides ratingsystem ska tillämpas i SSF:s tävlingar. DSF och föreningar avgör själva vad som gäller i deras tävlingar.
- 2.2 SSF:s tävlingar Elo-registreras normalt när det är möjligt, antingen för långpartier, snabbschack eller blixtschack. När huvudsakligen mellan- och lågstadieelever spelar Elo-registreras inte tävlingar i snabbschack och blixt.
- 2.3 När Elorating nämns i dessa tävlingsbestämmelser avses Elo-rating för långpartier, snabbschack eller blixtschack, beroende på tävlingens betänketid, om inget annat anges.

A3. TVISTER

- 3.1 Tvister 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 relaterade till SSF:s tävlingar hanteras av Tävlings- och regelkommittén enligt [Reglemente för hantering av bestraffningsärenden](#) och kan överklagas till Disciplin- och regelnämnden.

A4. FÖRENINGSTILLHÖRIGHET

- 4.1 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 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 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. För en spelare som inte har haft något aktuellt medlemskap under sex månader krävs ingen övergångshandling.

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

A5. MEDLEMS- OCH SPELARREGISTRERING

- 5.1 Medlems- och spelarregistrering ska göras via SSF:s digitala medlemssystem. 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 internet 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 Nya spelare får läggas till kontinuerligt under säsongen, och normalt är spelaren spelklar omedelbart efter medlemsregistreringen.
- 5.3 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 sju (7) dagar efter registreringsdagen.
- 5.4 I Kadettallsvenskan gäller att nya spelare får registreras mellan kvalspel och final, men inte under pågående kvalspel eller final.
- 5.5 I Juniorallsvenskan gäller att nya spelare inte får registreras under pågående tävling.

A6. SVENSKA OCH UTLÄNDSKA SPELARE

- 6.1 Svensk spelare som är medlem i en till SSF ansluten förening har rätt att delta i SSF:s tävlingar.
- 6.2 Som svensk spelare räknas spelare som är svensk medborgare eller som inte är registrerad för någon annan nation än Sverige hos FIDE (eller registrerade för FIDE).
- 6.3 I Allsvenskan får i varje lag ingå som mest två spelare som inte uppfyller kravet i § A6.2.
- 6.4 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.

A7. SPELREGLER

- 7.1 Fides schackregler gäller i SSF:s tävlingar samt i tillämpliga delar i DSF:s och föreningars ordinarie tävlingar.
- 7.2 **Särskiljning**
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 Om Bergers lottningsystem tillämpas särskiljs enligt följande:

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

Om tävlingen gäller en SM-titel ska sarspel 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)

7.2.2 Om Schweizer-lottningsystemet tillämpas, ska särskiljning ske enligt följande:

1. Bästa kvalitetspoäng, som beräknas genom addering av alla motståndares slutpoäng, undantaget den med lägst poäng. Frirond räknas som ett parti mot en fiktiv motståndare, som har samma poäng som spelaren före partiet och som spelar remi i alla återstående ronder. Icke spelade partier påverkar kvalitetspoängen enligt [FIDE:s reglemente](#) (gäller från 1/4-2024).
2. Inbördes resultat (om alla inblandade spelare har mött varandra)
3. Flest vinstpartier
4. Flest svartpartier
5. Lottning

7.3 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 Det är inte tillåtet att ha en elektronisk enhet (se §A7.5) på sig inom tävlingsområdet under matchen, 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.

7.5 Med elektronisk enhet avses utrustning som kan kommunicera med andra enheter, kopplas upp mot internet, visa schackprogram eller på annat sätt användas som ett otillåtet hjälpmedel, t.ex. mobiltelefoner, datorer och smarta klockor.

- 7.6 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 formulär, 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 SSF:s Tävlings- och regelkommitté är ansvarig för att till samtliga SSF-arrangerade tävlingar utse tävlingsledning, inklusive huvuddomare. Tävlingsledningen har rätt att avgöra uppkommande tvister.
- 8.2 Anmälan till SSF:s tävlingar görs via SSF:s medlemssystem.
- 8.3 Tävlings- och regelkommittén bestämmer turneringsavgifter och kontantpriser i SSF:s tävlingar.
- 8.4 Spelare, som inte fullföljer en tävling, kan varnas eller avstängas i förbundets tävlingar under högst ett år. Tävlingsarrangör ska rapportera WO-förseelse till SSF:s Tävlings- och regelkommitté.
- 8.5 Det är inte tillåtet att anpassa lottningen för att tillmötesgå en deltagande spelares önskemål om att slippa möta någon eller några spelare, oavsett om dessa önskemål framförs före eller under tävlingen.

A9. ÖVRIGT

- 9.1 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 registreringer.
- 9.2 Specialtillstånd för mobilanvändning under spel
Spelare som har diabetes och använder teknik där mätning och dosering av insulin sker med hjälp av sin mobil är tillåten att ha mobilen påslagen under partiet. Den ska helst ligga synligt vid brädet eller förvaras i en väska vid sidan. Motspelare och domare skall informeras. Spelaren kan bli tvungen att använda mobilen och mobilen kan också avge ljud. Däremot skall mobilens telefonfunktion vara på ljudlöst. Spelaren får inte ta med mobilen vid toalettbesök eller liknande.
- 9.3 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 pga. nya politiska beslut anpassar SSF sina regler omgående.
- 9.4 Samtliga spelare som omfattas av dessa tävlingsbestämmelser anses ha accepterat att medverka i kontroller som kan komma att genomföras vid misstanke om alkoholpåverkan eller för motverkande av fusk.

B: Tävlingar i SSF:s klasssystem

B1. KLASSTILLHÖRIGHET

- 1.1 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 **Spelare som första gången deltar i en tävling där SSF:s titlar kan förvärfvas, ska spela i;**
 - 1.2.1 Om FIDE inte ändrar ratingsystemet:
 - klass IV vid en rating av högst 1399
 - klass III vid en rating av 1400-1749
 - klass II vid en rating av 1750-1949
 - klass I vid en rating av 1950-2099
 - klass M vid en rating av 2100 eller mer
 - 1.2.2 Om FIDE ändrar ratingsystemet:
 - 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
 - 1.2.3 Inplacering enligt rating baseras på Elo-tal vid anmälningstidens slut.
 - 1.2.4 Spelare som uppfyller ratingkraven ovan får direkt anmäla sig till denna klass, oavsett tidigare resultat.
 - 1.2.5 Spelare som saknar Elo-tal får ansöka om dispens hos SSF:s Tävlings- och regelkommitté för att placeras in i annan klass än Klass IV.
- 1.3 **Uppflyttning**
 - 1.3.1 Titeln mästare, förstaklassspelare, andraklassspelare 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 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 Titeln mästare, förstaklassspelare, andraklassspelare eller tredjeklassspelare förloras vid sämre resultat än 50 vinstprocent minus en halv poäng i Mästarklassen, första-, andra- eller tredjeklassgrupp.
 - 1.4.2 Frivillig nedflyttning tillåts under förutsättning att spelarens ratingtal inte överstiger dispensgränsen för den klass spelaren flyttas ner ifrån.
- 1.5 Vid inlotning 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 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.

B2. KONGRESSTÄVLINGARNA

- 2.1 Kongresstävlingarna arrangeras av SSF.

2.2 Sverigemästarklassen

- 2.2.1 Sverigemästarklassen består av 10 spelare: De tre främst placerade spelarna i föregående års Sverigemästarklass, vinnaren av föregående års Mästarklassen-Elit, vinnaren av Junior-SM samt fem mästarclassspelare enligt rating, vid lika rating går platsen till den spelare med högst rating på tidigare lista.
- 2.2.2 Vakansplatser i Sverigemästarklassen blir ytterligare ratingplatser.
- 2.2.3 Sverigemästarklassen spelar nio ronder enligt Bergers system med en rond per dag.
- 2.2.4 I Sverigemästarklassen ska särspel tillämpas som första särskiljning mellan de spelare som delar förstaplatsen.
- 2.2.5 Segraren i Sverigemästarklassen erhåller titeln "Sverigemästare".

2.3 Mästarklassen-Elit

- 2.3.1 Mästarklassen-Elit består av 10 spelare: Tvåan och trean från föregående års Mästarklassen-Elit, de två främst placerade spelarna i föregående års mästarclass samt sex mästarclassspelare enligt rating
- 2.3.2 Vakansplatser i Mästarklassen-Elit blir ytterligare ratingplatser.
- 2.3.3 Mästarklassen-Elit spelar nio ronder enligt Bergers system med en rond per dag.
- 2.3.4 Vinnaren i Mästarklassen-Elit är kvalificerad till nästa års Sverigemästarklass.

2.4 Mästarklassen

- 2.4.1 Klassen består av spelare tillhörande Mästarklassen.
- 2.4.2 Mästarklassen spelas i form av en nioronders Schweizer-turnering med en rond per dag.
- 2.4.3 Ettan och tvåan i Mästarklassen är kvalificerade till nästa års Mästarklassen-Elit.

2.5 Klass I, II, III och IV

- 2.5.1 Klasserna består av spelare tillhörande respektive klass.
- 2.5.2 Spel ska genomföras i erforderligt antal åtta-manngrupper enligt Bergers system, eventuellt med en kompletterande Schweizerturnering. Klasserna spelas med en rond per dag.

2.6 Junior-SM (U20)

- 2.6.1 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 i Junior-SM blir ytterligare ratingplatser.
- 2.6.3 Junior-SM ska spelas med nio ronder enligt Bergers system med en rond per dag.

2.6.4 I Junior-SM ska särspel tillämpas som första särskiljning mellan de spelare som delar förstaplatsen.

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

2.7 Kadett-SM (U16)

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

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

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

2.8 Minior-SM (U13)

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

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

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

2.9 Knatte-SM (U10)

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

2.9.2 Klassen ska spelas i form av en elvaronders Schweizerturnering under fyra dagar. Minst tolv anmälda spelare krävs för att tävlingen ska genomföras.

2.9.3 Segraren i Knatte-SM erhåller titeln "Svensk knattmästare".

2.10 Junior Allmän (U20)

2.10.1 Junior Allmän består av anmälda juniorer (spelare som fyller högst 20 år under innevarande kalenderår).

2.10.2 Klassen spelas i form av en nioronders Schweizerturnering under sju dagar. Speltiden kan anpassas efter antalet anmälda.

2.11 Veteranklasser

- 2.11.1 Som veteran räknas spelare som fyller minst 50 år under innevarande kalenderår. Under kongresstävlingarna spelas två mästerskapsklasser (Veteran-SM 50+ och Veteran-SM 65+) och en allmän klass (Veteran Allmän).
- 2.11.2 Veteran-SM 50+ består av till klassen anmälda veteraner som fyller minst 50 år under innevarande kalenderår.
- 2.11.3 Veteran-SM 65+ består av till klassen anmälda veteraner som fyller minst 65 år under innevarande kalenderår.
- 2.11.4 Veteran-SM 50+ och Veteran-SM 65+ ska spelas i form av nioronders Schweizer-turneringar med en rond per dag.
- 2.11.5 Segrarna i Veteran-SM 50+ och Veteran-SM 65+ erhåller titeln "Svensk veteranmästare".
- 2.11.6 Veteran Allmän består av till klassen anmälda veteraner.
- 2.11.7 Veteran allmän ska spelas i form av en 7-ronders Schweizer-turnering under sju dagar.

2.12 Nybörjartävling

- 2.12.1 Nybörjartävling består av nybörjare som inte behöver ha någon klubbtilhörighet.
- 2.12.2 Tävlingsledningen avgör utformningen av nybörjartävlingen baserat på antal deltagare och erfarenhet.
- 2.13 Samtliga klasser ovan med undantag för Knatte-SM 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.
- 2.14 Weekendturneringen är en officiell tävling under Schack-SM. Spelform för tävlingen beslutas av SSF:s Tävlings- och regelkommitté.
- 2.15 Vid uttagning efter rating gäller Elo-rating vid anmälningsstidens utgång i alla klasser utom Sverigemästarklassen, där uttagning ska göras efter Elo-rating 1 mars .

B3. SANKTIONERADE TÄVLINGAR

- 3.1 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 I, II, III och IV. Sanktionen kan gälla ordinarie klubbmästerskap, DSF-tävling eller annan turnering, anordnad av förening eller DSF.
- 3.2 Förening ska hos SSF ansöka om att få arrangera sanktionerad turnering.
- 3.3 Sanktionerad turnering ska lottas och rapporteras i SSF:s medlemssystem.
- 3.4 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 Gruppen får enbart bestå av spelare från en viss klass. Betänketiden måste ge varje spelare minst två timmar för 60 drag.

C: Allsvenska serien

C1. ALLMÄNT

- 1.1 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 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 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

Antalet lag i respektive division kan komma att variera om det finns särskilda skäl för detta.

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

C2. ANMÄLAN

- 2.1 Varje DSF har rätt att anmäla nya lag till division III. Dessa lag kan ha kvalificerat sig via DSF-seriespel eller på annat sätt som DSF har bestämt. Anmälan ska göras senast den 10 april.
- 2.2 De lag som inte önskar delta i Allsvenska serien kommande säsong, ska meddela detta senast den 10 april. Lag som inte är avanmälda, kommer att placeras in i den preliminära gruppindelningen och faktureras anmälningsavgiften.
- 2.3 Lag som är intresserade av en vakansplats högre upp i seriesystemet inför kommande

säsong ska meddela detta senast den 10 april. Eventuella vakansplatser fördelas enligt C11.6 och C11.7 bland de lag som har anmält intresse. Detta gäller även lag som har placerat sig på nedflyttningsplats i division III.

2.4 Anmälningavgifter:

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

2.5 Anmälningavgiften ska vara betald det datum som anges på fakturan.

C3. RESEBIDRAG OCH LOGI

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

0-125 mil	0 kr
126-	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 Vid sammandrag i Elitserien beräknas resebidrag 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 Vid sammandrag i Superettan beräknas resebidrag som om två fristående matcher har spelats.

3.5 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 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.

C4. SPELARREGISTRERING

4.1 REGISTRERING VIA SSF:S MEDLEMSSYSTEM

4.1.1 Spelarregistrering ska göras via SSF:s digitala medlemssystem. För att en spelare ska vara berättigad till spel i Allsvenska serien måste spelaren vara registrerad i medlemssystemet. Registrering ska göras via internet av klubbarna själva, och senast sju dagar före Allsvenskans första rond måste de spelare som ska spela i denna rond vara registrerade.

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 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 rond.

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

4.1.4 Endast spelare som är "spelarregistrerad" enligt ovanstående regler har rätt att delta i Allsvenska serien. I och med att en spelare registreras i medlemssystemet, åtar sig klubben att betala registreringsavgiften för den spelaren vid kommande medlemsregistrering.

Aktuella laguppställningar finns alltid tillgängliga via <http://www.schack.se>.

4.1.5 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 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 är den klubb där spelaren är huvudregistrerad som är skyldig att betala

registreringsavgiften.

- 4.1.7 Lagledaruppgifter ska lämnas via medlemssystemet senast den 1 oktober. Lagledaren 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 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 behandlas som ett kansliärende, om inte kansliet bedömer att frågan bör avgöras av Tävlings- och regelkommittén.
- 4.2.3 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 spelarregistreras, samt svenska spelare. Som mest två svenska spelare får användas i samma match.
- 4.2.4 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.

C5. ARRANGEMANG AV MATCH

5.1 SPELDAGAR OCH FLYTTNING AV MATCH

- 5.1.1 Matcher ska normalt spelas enligt det spelprogram som SSF:s Tävlings- och regelkommitté har fastslagit. En match kan dock flyttas om båda lagen är överens och om SSF:s kansli informeras.
- 5.1.2 Vid senarelagda matcher ska den spelarregistrering som gäller vid det verkliga matchtillfället tillämpas.
- 5.1.3 Hemmalag ombeds att respektera bortalags önskemål om att genomföra dubbelmatcher.
- 5.1.4 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. I dessa fall ska sådana önskemål tillgodoses.

5.2 ARRANGÖRSKAP OCH KALLELSE TILL MATCH

- 5.2.1 Arrangör är det lag som har hemmamatch enligt spelprogrammet.
- 5.2.2 Arrangören ska meddela bortalagets lagledare samt matchdomaren 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 Om inte annat bestäms av TK gäller följande starttider:
Enkelmatcher startar kl. 11.00 i alla serier om klubbarna inte är överens om annat.
Fredagsmatcher startar normalt kl. 18.00 och 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 två veckor före matchdagen.
Om båda lagen och matchdomaren är överens kan starttiden senareläggas mer än en timme. SSF:s kansli måste då alltid underrättas senast dagen före match.
Vid sammandrag i Elitserien och Superettan startar fredagsmatchen kl.18.00, lördagsmatchen kl. 14.00 och söndagsmatchen kl. 10.00.
- 5.2.4 Samtliga partier ska spelas på samma plats. Om det föreligger särskilda skäl, får SSF:s Tävlings- och regelkommitté får ge dispens från denna bestämmelse.
- 5.2.5 SSF:s Tävlings- och regelkommitté 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.

5.3 SPELLOKAL OCH RESULTATRAPPORTERING

- 5.3.1 Arrangören ansvarar för att spellokalen är i ordning och tillgänglig minst 30 minuter före matchstart. God ordning, tystnad och rökförbud ska råda i spellokalen.
- 5.3.2 FIDE:s schackregler och SSF:s tävlingsbestämmelser ska finnas tillgängliga i spellokalen.
- 5.3.3 Hemmalaget ansvarar för att match- och bordsresultat rapporteras i det allsvenska resultatsystemet (<http://member.schack.se>) senast kl. 19.00 på speldagen. I Elitserien och Superettan ska laguppställningar publiceras före rondstart och resultat uppdateras fortlöpande under matchen. Även lag i lägre divisioner rekommenderas att publicera laguppställningarna före matchstart och om möjligt uppdatera resultat löpande. 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. I dessa fall skickas matchlistan till Sveriges Schackförbund, Box 36, 751 03 Uppsala.
Om hemmalaget inte har möjlighet att rapportera resultat på detta sätt går det bra att rapportera via e-post till kansliet@schack.se. Både match- och bordsresultat ska alltid rapporteras.

C6. DOMARE

- 6.1 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 För Elitserien och Superettan utser SSF domare senast en månad före matchdatum. För övriga matcher ska arrangerande förening utse domare. För kval till Superettan utser SSF domare omedelbart efter sista ronden.
- 6.3 I division I och II ansvarar hemmalaget för att utse en domare med Elo-domarbehörighet. Om man finns med på listan över domare hos FIDE så är man en godkänd Elo-domare. Länk till listan finns här: <https://schack.se/tavlingar/regler-och-bestammelser/elorankade-tavlingar/>
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 SSF:s kansli.
- 6.4 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 Domaren ska sedan
- informera om att mobiltelefoner och andra elektroniska kommunikationsmedel ska vara avstängda, och att man inte får ha dem på sig under pågående spel.
 - se till att laguppställningar publiceras före rondstart och att resultat i Elitserien och Superettan rapporteras löpande under matchen via det allsvenska resultatsystemet. Om internetanslutning saknas, ska SSF:s kansli kontaktas i god tid före matchen.
 - starta klockorna vid tid för matchstart.
 - se till att spelarna för protokoll i läsligt skick, och att spelarna i Elitserien och Superettan lämnar in protokollet i original vid partiets slut.
 - föra in partiresultat på matchlistan, och efter matchens slut se till att båda lagens lagkaptener godkänner matchresultatet genom att underteckna 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 matchlista och partiprotokoll skickas till Sveriges Schackförbund, Box 36, 751 03 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.

C7. LAGUPPSTÄLLNING

- 7.1 Laguppställning ska lämnas skriftligt till domaren senast 15 minuter före utsatt tid för matchstart.
- 7.2 I Elitserien, Superettan och Division I ska laguppställning lämnas i medlemssystemet senast en timme före match. Har laguppställningen inte lämnats inom denna tid, ska laguppställning vara i ratingordning (se paragraf 7.4) Laguppställningarna offentliggörs 15

minuter före match, förutsatt att båda lagens laguppställningar är registrerade.

- 7.3 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.
- 7.4 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 I, spelare 7-14 får spela i antingen lag I eller II, spelare 15-22 får spela i lag I, II eller III 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.
- 7.5 Med ratingordning menas Elo-rating enligt spelarregistreringen (Elo per den 1 september för höstronderna och Elo 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.
- 7.6 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.
- 7.7 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.
- 7.8 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.
- 7.9 Till varje match ska en lagkapten utses. Vem som är lagkapten ska anges på matchlistan.
- 7.10 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). Det är heller inte tillåtet att spela flera partier som Elo-rapporteras samma dag, och det är inte tillåtet att spela flera partier i samma rond i en och samma grupp.

C8. SPELREGLER

- 8.1 FIDE:s schackregler gäller såvida inte annat föreskrivs nedan.

- 8.2 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 Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bord.
- 8.4 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 Det är inte tillåtet att ha en elektronisk enhet (se §A7.5) på sig inom tävlingsområdet under matchen, 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.
- 8.6 Det är även förbjudet för publik, lagledare, spelare som är färdiga och andra som inte spelar att ha mobiltelefon eller annan elektronisk utrustning påslagen inom spelområdet utan tillstånd av domaren. Domaren får avvisa en person vars mobiltelefon används eller ger ljud ifrån sig inom spelområdet.
- 8.7 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.
- 8.8 Omedelbart efter partislut ska protokollet undertecknas av båda spelarna och resultatet meddelas domaren.

C9. LAG-WO OCH FORCE MAJEURE

- 9.1 Lag som inte finner sig till spel senast trettio minuter efter utsatt starttid förlorar matchen på walkover. Walkover-resultat är 8-0 eller 4-0 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 finner sig till spel enligt ovan, blir resultatet 0-0 med 0 matchpoäng för båda lagen.

- 9.2 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 paragraf C11.5). För walkover i sista rondan ska en avgift debiteras motsvarande dubbla seriens startavgift.
- 9.3 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 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 Om en match inte kan spelas på grund av händelse som ligger utanför lagets kontroll, ska motståndarlaget och SSF:s kansli underrättas snarast möjligt. Orsaken till förhindret ska kunna styrkas och SSF:s Tävlings- och regelkommitté 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 En enskild spelare får inte åberopa force majeure för att skjuta upp ett enstaka 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.

C10. PROTEST OCH ÖVERKLAGANDE AV BESLUT

- 10.1 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 SSF:s Tävlings- och regelkommittés beslut: 1.000 kr.
- 10.2 Domares beslut får överklagas till SSF:s Tävlings- och regelkommitté. För att behandlas ska protest vara SSF:s kansli tillhanda inom fem dagar från matchdatum. Samtidigt ska protestavgift om 1.000 kr vara betald till SSF:s plusgirokonto 6522-7.
- 10.3 Fråga om otillåten eller felplacerad spelare ska behandlas utan normal protesthantering, förutsatt att kansliet upptäcker eller uppmärksammas på felet senast fem dagar efter match. Laguppställningsfråga behandlas som ett kansliärende, om inte kansliet bedömer att frågan bör avgöras av SSF:s Tävlings- och regelkommitté.
- 10.4 Kanslibeslut och andra beslut som har delegerats av SSF:s Tävlings- och regelkommitté får överklagas till kommittén på samma sätt som domares beslut.
- 10.5 SSF:s Tävlings- och regelkommittés beslut får överklagas. Överklagande behandlas av SSF:s disciplin- och regelnämnd. För att behandlas ska överklagande vara SSF:s kansli tillhanda inom fem dagar från det att beslutet har tillkännagivits. Samtidigt ska en överklagandeavgift om 1.000 kr vara betald till SSF:s plusgirokonto 6522-7.
- 10.6 Lag, klubbar eller spelare som inte följer tävlingsbestämmelserna kan komma att åläggas särskilda

avgifter eller andra sanktioner. Beslut om sådana tävlingsbestraffningar fattas av SSF:s Tävlings- och regelkommitté och får överklagas enligt 10.5.

C11. SLUTTABELLER, UPP- OCH NEDFLYTTNING

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

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

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

1. Flest partipoäng
2. Inbördes möte
3. Flest partipoäng på de fyra första borden i samtliga matcher.
4. Flest partipoäng på bord 5.
5. Flest partipoäng på bord 6.
6. Flest partipoäng på bord 7.
7. Lottdragning.

11.4 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 I-segrarna rangordnas efter reglerna i paragraf 11.2 och 11.3. Därefter spelar lag 1 hemma mot lag 4 och lag 2 hemma mot lag 3. Vinnarna i dessa matcher flyttas upp. Vid oavgjort tillämpas i första hand punkt 3-6 i paragraf 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 fem mil enkel resa.

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 Lag som inte önskar delta i kvalspel till Superettan ska meddela det senast sju dagar före sista rondan. 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 SSF:s Tävlings- och regelkommitté hur platsen ska tillsättas.

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

11.7 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. SSF:s Tävlings- och regelkommittés bedömning

- 11.8 Om det fortfarande finns vakanser när de grupptvåor som anmält intresse flyttats upp avgör Tävlings- och regelkommittén hur vakant plats ska tillsättas.
- 11.9 Beträffande vakanta platser i Elitserien gäller i tur och ordning lag 3 och 4 i Superettan föregående säsong. Därefter avgör Tävlings- och regelkommittén hur vakant plats ska tillsättas.
- 11.10 Beträffande vakanta platser i Superettan gäller i första hand gruppvinnare i division I som inte flyttats upp efter kvalspel, rangordnade efter reglerna i paragraf C11.2 och C11.3. Därefter avgör Tävlings- och regelkommittén hur vakant plats tillsätts.
- 11.11 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 C11.6 och C11.7 gälla.

C12. PRISER OCH EUROPACUPEN

- 12.1 Ettan i varje allsvensk grupp erhåller minnespriser (10 till 8-mannalag och 6 till 4-mannalag). Plaketter skickas till lagledaren för utdelning till spelarna.
- 12.2 Till de tre främsta lagen i Elitserien och Superettan utdelas särskilda priser vid slutsammandraget.
- 12.3 Om en klubbs andralag kommer etta eller tvåa i Superettan och saknar rätt att flyttas upp till Elitserien utgår ekonomisk kompensation. Förstaplatsen ger 20.000 kr och andraplatsen ger 10.000 kr.
- 12.4 Vinnaren av Elitserien blir svensk lagmästare.
- 12.5 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 med dels startavgiften, dels 20.000 kronor. 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 om deltagande i Europacupen för klubbtag ska göras till SSF:s kansli senast två veckor före anmälningstidens utgång. Kansliet anmäler i sin tur laget till arrangören.

C13. SAMMANDRAG

- 13.1 Sammandragen i Elitserien och Superettan arrangeras av SSF:s Tävlings- och regelkommitté.

C14. 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 helg 6.

D: Damallsvenskan

D1. ALLMÄNT

- 1.1 Damallsvenskan ska spelas med klubbtag, allianser av klubbtag eller DSF-lag om fyra spelare och är öppen för medlemmar i SSF.
- 1.2 Tävligen ska spelas i en grupp och är öppen för alla lag.
- 1.3 Damallsvenskan Elo-registreras för snabbschack.

D2. ARRANGEMANG

- 2.1 Damallsvenskan arrangeras av SSF:s Tävlings- och regelkommitté.

D3. SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING

- 3.1 Spelarregistrering ska göras via SSF:s digitala medlemssystem. 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 ska anges i samband med anmälan. Lagledaren är administrativt ansvarig för laget inför tävlingen.
- 3.3 En spelare får representera valfri klubb eller lag där spelaren är registrerad.
- 3.4 Till varje match ska en lagkapten utses.
- 3.5 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.
- 3.6 Med ratingordning avses Elo-rating.
- 3.7 Vid felplacering ska såväl för lågt som för högt placerad spelare förlora eventuella poäng och motståndaren ska tilldelas poängen.
- 3.8 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.
- 3.9 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.

- 3.10 För att få delta i Damallsvenskan krävs att spelaren räknas som svensk spelare, enligt vad som sägs i paragraf A6.2.
- 3.11 En utländsk spelare är tillåten i varje rond.

D4. REGLER

- 4.1 Damallsvenskan lottas enligt Berger eller Fide-Schweizer, beroende på antal deltagande lag. Deltagande lag ska rangordnas efter fyra högst rankade närvarande spelarna under första rondan. Lagupställningen ska registreras senast en timme före första rondans start.
- 4.2 Betänketiden bestäms av SSF:s Tävlings- och regelkommitté och anpassas efter tävlingsupplägg och antal deltagande lag.
- 4.3 Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bord.
- 4.4 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 Om ett lag lämnar walkover på minst tre bord ska Lag-WO utdömas, vilket innebär att matchen förloras med 3-0.
- 4.6 Det är inte tillåtet att ha en elektronisk enhet (se §A7.5) på sig inom tävlingsområdet under matchen, 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.
- 4.7 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 Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

D5. 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 3-0.
- 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.
- 5.5 De tre främsta lagen erhåller ett lagpris och fem individuella priser.
- 5.6 Vinnaren av Damallsvenskan blir svensk lagmästare för damer.

E: Juniorallsvenskan

E1. ALLMÄNT

- 1.1 Juniorallsvenskan spelas med klubbtag om fyra spelare och är öppen för medlemmar i SSF som fyller högst 20 år 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 samma helg och på samma plats.
Endast ett lag per klubb får delta i division I.

- 1.3 Vakanta platser i division I ska i första hand erbjudas det lag som slutade trea och i andra hand det lag som slutade fyra i föregående års division II. Därefter avgör SSF:s Tävlings- och regelkommitté hur platserna ska fyllas.

- 1.4 Juniorallsvenskan Elo-registreras. Division II Elo-registreras för snabbschack.

E2. ARRANGEMANG

- 2.1 Juniorallsvenskan arrangeras av SSF:s Tävlings- och regelkommitté.

E3. SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING

- 3.1 Spelarregistrering ska göras via SSF:s digitala medlemssystem. 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 ska anges i samband med anmälan. Lagledaren är administrativt ansvarig för laget inför tävlingen.

- 3.3 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 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 ska 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 Till varje match ska en lagkapten utses.
- 3.7 De uttagna spelarna ska placeras i ratingordning – med tillåten avvikelse ett steg upp eller ner av spelare i den aktuella rondan. Om ett lag inte är fulltaligt, ska walkover lämnas underifrån på laguppställningen.
- 3.8 Paragraf D3.5 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.
- 3.9 Med ratingordning avses Elo-rating. För division II gäller Elo-rating för snabbchack.
- 3.10 Vid felplacering ska såväl för lågt som för högt placerad spelare förlora eventuella poäng och motståndaren ska tilldelas poängen.
- 3.11 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.
- 3.12 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.
- 3.13 För att få delta i Juniorallsvenskan krävs att spelaren räknas som svensk spelare, enligt vad som sägs i paragraf A6.2.
- 3.14 För utländsk spelare som inte uppfyller kravet i 3.13 får dispens sökas hos SSF:s Tävlings- och regelkommitté.

E4. REGLER

- 4.1 Juniorallsvenskan lottas med Berger i div I samt Fide-Schweizer i div II. Deltagande lag ska rangordnas efter fyra högst rankade närvarande spelarna under första rondan. Laguppställningen ska registreras senast en timme före första rondans start.
- 4.2 FIDE:s schackregler för långpartier ska tillämpas i div I och FIDE:s regler för snabbchack tillämpas i div II, såvida inget annat sägs nedan.
- 4.3 I division I är betänketiden 90 minuter samt 30 sekunders tillägg per drag.
- 4.4 Betänketiden i division II är normalt 45 minuter samt 10 sekunders tillägg per drag. Betänketiden kan dock anpassas beroende på antalet deltagande lag.

- 4.5 Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bord.
- 4.6 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 Om ett lag lämnar walkover på minst tre bord ska Lag-WO utdömas, vilket innebär att matchen förloras med 3-0.
- 4.8 Det är inte tillåtet att ha en elektronisk enhet (se §A7.5) på sig inom tävlingsområdet under matchen, 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.
- 4.9 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 är definitivt och får inte överklagas.

E5. 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 3-0.
- 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.
- 5.5 De tre främsta lagen i division I och division II erhåller vardera ett lagpris och fem individuella priser.
- 5.6 Vinnaren av Juniorallsvenskan blir svensk lagmästare för juniorer.

F: Kadettallsvenskan

F1. ALLMÄNT

- 1.1 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 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 Från varje kvalort kvalificerar sig de tre främsta lagen till finalspelet, som spelas under augusti månad.
- 1.4 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 Kadettallsvenskan Elo-registreras. Kvalspelet Elo-registreras för snabbschack.

F2. ARRANGEMANG

- 2.1 Kadettallsvenskan arrangeras av SSF:s Tävlings- och regelkommitté.

F3. SPELARREGISTRERING OCH LAGUPPSTÄLLNING

- 3.1 Spelarregistrering ska göras via SSF:s digitala medlemssystem. 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 på speldagen eller under pågående kvalspel eller final.
- 3.2 Lagledare ska anges i samband med anmälan. Lagledaren är administrativt ansvarig för laget inför tävlingen.
- 3.3 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 Endast ett lag per klubb får kvalificera sig till finalen.
- 3.5 Laguppställning ska lämnas i SSF:s medlemssystem senast 15 minuter före utsatt tid för matchstart. Har laguppställningen inte lämnats inom denna tid, ska laguppställning vara i ratingordning.
- 3.6 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.
- 3.7 Till varje match ska en lagkapten utses.

- 3.8 De uttagna spelarna ska placeras i ratingordning – med tillåten avvikelse ett steg upp eller ner av spelare i den aktuella rondan. 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.
- 3.9 Med ratingordning avses Elo-rating för snabbschack i kvalspelet och för Elo-rating för långpartier i finalen.
- 3.10 Vid felplacering ska såväl för lågt som för högt placerad spelare förlora eventuella poäng och motståndaren tilldelas poängen.
- 3.11 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.
- 3.12 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.
- 3.13 För att få delta i Kadett-allsvenskan krävs att spelaren räknas som svensk spelare, enligt vad som föreskrivs i paragraf A6.2.
- 3.14 För utländsk spelare som inte uppfyller kravet i 3.13 kan dispens sökas hos Tävlings- och regelkommittén.

F4. REGLER

- 4.1 Kadett-allsvenskans kvalspel lottas med Fide-Schweizer och finalen lottas med Berger. I kvalet rangordnas deltagande efter 4 högst rankade närvarande spelarna under första rondan. Laguppställningen ska registreras senast en timme före första rondans start.
- 4.2 FIDE:s schackregler för snabbschack tillämpas i kvalspelet.
- 4.3 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.
- 4.4 I finalspelet är betänketiden 90 minuter samt 30 sekunders tillägg per drag från drag 1.
- 4.5 Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bord.
- 4.6 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 Om ett lag lämnar walkover på minst fyra bord ska Lag-WO utdömas, vilket innebär att matchen förloras med 4-0.
- 4.8 Det är inte tillåtet att ha en elektronisk enhet (se §A7.5) på sig inom tävlingsområdet under matchen, 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.
- 4.9 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.

4.10 Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

F5. 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 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.
- 5.6 Vinnaren av Kadettallsvenskan blir svensk lagmästare för kadetter.

G: Snabbschacks-SM för knattar och miniorer

G1. ALLMÄNT

- 1.1 Snabbschacks-SM för knattar och miniorer spelas årligen.
- 1.2 Tävligen 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 Tävligen är öppen för svenska spelare, som enligt § A6.2 är medlemmar i en till SSF ansluten förening.
- 1.4 Snabbschacks-SM för knattar och miniorer Elo-registreras inte.

G2. ARRANGEMANG

- 2.1 Snabbschacks-SM för knattar och miniorer arrangeras av SSF:s Tävlings- och regelkommitté.

G3. REGLER

- 3.1 FIDE:s schackregler för snabbschack tillämpas såvida inget annat föreskrivs nedan.
- 3.2 Tävligen 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 Domare får utdöma straffminut vid feldrag. Mildare regler får dock användas för relativa nybörjare.
- 3.4 Det är inte tillåtet att ha en elektronisk enhet (se §A7.5) på sig inom tävlingsområdet under matchen, 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.
- 3.5 Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

G4. SÄRSKILJNING

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

G5. PRISER

- 5.1 Minnespriser utdelas till samtliga deltagare och priser till minst den främsta tredjedelen i varje grupp.
- 5.2 Klassvinnarna utses till svensk miniormästare respektive knattmästare i snabbschack.

H: Skol-SM

H1. ALLMÄNT

- 1.1 Skol-SM spelas årligen och anordnas andra helgen i oktober.
- 1.2 Tävligen är öppen för alla medlemmar i SSF som går i förskoleklass, grundskola, gymnasium, arbetsmarknadsutbildning samt postgymnasial utbildning i Sverige.
- 1.3 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 Klass A-E i Skol-SM Elo-registreras för snabbschack.

H2. ARRANGEMANG

- 2.1 Skol-SM arrangeras av SSF:s Tävlings- och regelkommitté.

H3. REGLER

- 3.1 Skol-SM lottas med FIDE-Schweizer.
- 3.2 FIDE:s schackregler för snabbschack tillämpas i alla klasser, såvida inget annat föreskrivs nedan.
- 3.3 Ingen protokollsplikt förekommer.
- 3.4 Domare får utdöma straffminut vid feldrag. Mildare regler får dock användas för relativa nybörjare.
- 3.5 Det är inte tillåtet att ha en elektronisk enhet (se §A7.5) på sig inom tävlingsområdet under matchen, 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.

- 3.6 Spelare som inte infunnit sig vid brädet senast 30 minuter efter rondens start förlorar partiet på walkover.
- 3.7 Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

H4. SÄRSKILJNING

- 4.1 SSF:s regler för särskiljning tillämpas (se § A7.2). Dock ersätts lottning av särskiljning i de fall särskiljningen gäller en SM-titel eller kvalificering till Skol-NM.
- 4.2 Särspel spelas i form av två blixtpartier 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 fyra (4) minuter vit har fem (5) minuter och vit måste vinna.

H5. PRISER OCH KVALIFICERING

- 5.1 Minnespriser utdelas till samtliga deltagare och priser till minst den främsta tredjedelen i varje grupp.
- 5.2 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 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 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 I grupp B är de två högst placerade kvalificerade till individuella Skol-NM.
- 5.6 I grupp C-H är vinnarna kvalificerade till individuella Skol-NM.
- 5.7 Klassvinnarna utses till svenska skolmästare i respektive klass.

I: Flick-SM

11. ALLMÄNT

- 1.1 Flick-SM spelas årligen och anordnas normalt i januari.
- 1.2 Tävligen är öppen för alla medlemmar i SSF som går i förskola, grundskola, gymnasium, arbetsmarknadsutbildning samt postgymnasial utbildning i Sverige.
- 1.3 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:

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	15 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.

- 1.5 Klass A och B i Flick-SM Elo-registreras för snabbschack.

12. ARRANGEMANG

- 2.1 Flick-SM arrangeras av SSF:s Tävlings- och regelkommitté.

13. REGLER

- 3.1 Flick-SM lottas med FIDE-Schweizer
- 3.2 FIDE:s schackregler för snabbschack tillämpas i alla klasser, såvida inget annat föreskrivs nedan.
- 3.3 Ingen protokollsplikt förekommer.
- 3.4 Domare får utdöma straffminut vid feldrag. Mildare regler får dock användas för relativa nybörjare.
- 3.5 Det är inte tillåtet att ha en elektronisk enhet (se §A7.5) på sig inom tävlingsområdet under matchen, 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.
- 3.6 Spelare som inte infunnit sig vid brädet senast 30 minuter efter rondens start förlorar

partiet på walkover.

- 3.7 Huvuddomares beslut är definitivt och får inte överklagas.

14. SÄRSKILJNING

- 4.1 SSF:s regler för särskiljning tillämpas (se § A7.2). Dock ersätts lottnings av särspel i de fall särskiljningen gäller en SM-titel eller kvalificering till Flick-NM.
- 4.2 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 fyra (4) minuter vit har fem (5) minuter och vit måste vinna.

15. PRISER OCH KVALIFICERING

- 5.1 Minnespriser utdelas till samtliga deltagare och priser till minst den främsta tredjedelen i varje grupp.
- 5.2 I grupp A-C är de två högst placerade kvalificerade till individuella Skol-NM för flickor innevarande år.
- 5.3 Klassvinnarna utses till svenska flickmästare i respektive klass.

J: Skollags-SM

J1. ALLMÄNT

- 1.1 Skollags-SM spelas med lag om fyra spelare och är öppen för samtliga grund- och gymnasieskolor i Sverige.
- 1.2 Eleverna representerar den skola de studerar vid. Förskoleelev 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 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 spelaren uppnår under det kalenderår tävlingen spelas. Dispens kan medges för äldre elev från det stadium i vilket laget deltar. Dispens måste i så fall sökas i samband med anmälan.

- 1.5 Skollags-SM Elo-registreras inte.

J2. ARRANGEMANG

- 2.1 Skollags-SM arrangeras av SSF:s Tävlings- och regelkommitté.

J3. KVALIFICERING

- 3.1 Varje DSF har rätt att sända ett lag i varje stadium till Skollags-SM.
- 3.2 Om antalet lag i DSF-mästerskapet är minst sex i en klass får DSF en extraplats i denna klass. Ytterligare extraplats tilldelas för var 6:e deltagande lag.
- 3.3 Förra årets vinnande skola har en friplats i respektive stadium. Dessutom har de skolor som placerar på plats 1 och 2 i Yes2Chess lågstadiet, 5an, 6an och högstadiet föregående säsongen en friplats i sina respektive stadium.
- 3.4 Det DSF där Skollags-SM spelas har en extraplats i varje stadium.

J4. LAGUPPSTÄLLNING

- 4.1 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 De uttagna spelarna placeras i ratingordning. Om rating saknas ska de spelarnas placeras efter förmodad spelstyrka efter de spelarna med rating. Dispens kan sökas för att placera en spelare utan rating högre i ordningen.
- 4.3 Till varje match ska en lagkapten utses.
- 4.4 Med ratingordning avses Elo-rating för snabbschack.
- 4.5 Vid felplacering ska såväl för lågt som för högt placerad spelare förlora eventuella poäng och motståndaren tilldelas poängen.
- 4.6 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.
- 4.7 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 Skollags-SM lottas med FIDE-Schweizer.
- 5.2 FIDE:s schackregler för snabbschack tillämpas i alla klasser, såvida inget annat föreskrivs nedan.
- 5.3 Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bord.
- 5.4 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 Om ett lag lämnar walkover på minst tre bord ska Lag-WO utdömas, vilket innebär att matchen förloras med 3-0.
- 5.6 Domare får utdöma straffminut vid feldrag. Mildare regler får dock användas för relativa nybörjare.
- 5.7 Det är inte tillåtet att ha en elektronisk enhet (se §A7.5) på sig inom tävlingsområdet under matchen, 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.
- 5.8 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 är definitivt och får inte överklagas.

J6. SLUTTABELLER OCH PRISER

- 6.1 Vunnen match ger 2 poäng, oavgjord match ger 1 poäng och förlorad match ger 0 poäng.
- 6.2 Frirond räknas som vunnen match med siffrorna 3-0.
- 6.3 Vinnaren av en grupp är det lag som tagit flest matchpoäng.
- 6.4 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.
- 6.5 De tre främsta lagen i varje klass erhåller lagpris samt fem individuella priser vardera. Minnespriser för deltagare i Klass C och D.
- 6.6 Klassvinnarna blir svenska lagmästare för skolor i respektive klass.
- 6.7 Segrarna i klass B och C får på egen bekostnad spela Skol-NM.

K: Svenskt Grand Prix

K1. DELTÄVLINGAR

- 1.1 Svenskt Grand Prix omfattar Kvibergsspelen, Göteborg; Stockholm Grand Prix by Elite Hotels, Stockholm; Malmö Open; Elite Hotels Open, Växjö; Påskturneringen, Norrköping; Deltalift Open, Tylösand.

K2. DELTAGANDE

- 2.1 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 Spelare som deltar i "Lilla"-tävlingarna tävlar i en separat GP-serie, öppen för spelare med Elo under 1600 (per 1/9). Från 1/1 2024 ska spelare i "Lilla"-tävlingarna ha ett Elo under 1750. (Gränsen 1750 gäller enbart i det fall som FIDE beslutar att ändra ratingsystemet.) 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 Om en spelare saknar Elo-tal 1/9, men får det senare under säsongen, måste detta tal vara under 1600 för att spelaren ska kunna fortsätta att delta i Lilla Grand Prix. Från 1/1 2024 måste detta tal vara under 1750. (Gränsen 1750 gäller enbart i det fall som FIDE beslutar att ändra ratingsystemet.)
- 2.4 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 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 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 Indelning i ratinggrupper görs efter Elo 1/9 oavsett när man spelar sin första deltävling. Endast spelare med Elo-tal ingår i ratinggrupper. Om en spelare saknar Elo-tal 1/9, men får det senare under säsongen gäller detta Elo-tal.
- 3.4 För ålderskategorierna gäller tillhörigheten under år 2023.

K4. PRISER

- 4.1 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 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: 2399-2300, 2299-2200, 2199-2100, 2099-2000, 1999-1900, 1899-1800, 1799-1700, 1699-

- 4.3 Lilla Grand Prix: 5.000-3.000-2000
Ratingpriser: 2.000-950 i följande ratinggrupper: 1499-1400, 1399-1300, 1299-
- 4.4 Inga prispengar delas såvida inte även särskiljningen är lika.
- 4.5 Det är varje pristagares ansvar att senast en månad efter den sista deltävlingen meddela kontouppgifter och personnummer till SSF:s kansli (kansliet@schack.se), annars tillfaller prispengar i GP-serien totalt SSF.

K5. ÖVRIGT

- 5.1 Webbanmälan kan göras via länkar på schack.se och på respektive turneringshemsida.
- 5.2 Betänketider och spelform kan variera mellan olika deltävlingar, liksom startavgifterna.
- 5.3 FIDE:s schackregler och SSF:s tävlingsbestämmelser gäller för alla deltävlingar. Dessutom bör Svensk tävlingsstandard följas.
- 5.4 Tävlingarna Elo-registreras, såväl för snabbschack som för långpartier.
- 5.5 Arrangören vid varje deltävling ska utse en tävlingsjury.

L: Övriga tävlingar

L1. BLIXT-SM

- 1.1 SSF:s Tävlings- och regelkommitté får arrangera Blixt-SM, Blixt-SM för damer samt Blixt-SM för veteraner (i klasserna 50+, 65+ och 75+). I sådant fall fastställer Tävlings- och regelkommittén bestämmelser för varje enskilt fall.

L2. SNABBSCHACKS-SM

- 2.1 SSF:s Tävlings- och regelkommitté får arrangera Snabbschacks-SM, Snabbschacks-SM för damer samt Snabbschacks-SM för veteraner (i klasserna 50+, 65+ och 75+). I sådant fall fastställer Tävlings- och regelkommittén bestämmelser för varje enskilt fall.

L3. ONLINE-TÄVLINGAR

- 3.1 Vid onlinespel är det arrangören för spelet/tävlingen som bestämmer regler och beslutar om eventuella tävlingsbestraffningar.
- 3.2 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 Vad gäller särskiljning tillämpas plattformens regler.

BILAGA 1. SSF:s TÄVLINGSSTANDARD

1. UTRUSTNING

- 1.1 Spelbord bör ha ett djup på minst 70 cm, och vid livesändning minst 75 cm, eftersom livebräderna är något större än vanliga bräden.
- 1.2 Vid livesändning rekommenderas turneringsbräden med seriell port i stället för USB/bluetoothbräden, eftersom seriell port är säkrare.
- 1.3 Digitalklocka av modell DGT 3000 eller DGT 2010 bör användas. Spelare och domare gynnas av enkelhet vad gäller klockor, eftersom det är lättare att lära sig att använda en typ av klocka som används regelbundet.

2. BETÄNKETID

- 2.1 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 Den speltiden innebär att man måste skriva protokoll drag för drag hela partiet.
- 2.3 Även betänketiden 90 minuter +30 sek/drag kan användas, exempelvis i GP-serien.

3. LOTTNING

- 3.1 Alla tävlingar lottas normalt med FIDE-Schweizer
- 3.2 I tävlingar med blandad betänketid (exempelvis GP-serien) används standard-Elo för lottning, indelning i ratinggrupper, etc. under hela tävlingen.

4. SPELREGLER

- 4.1 FIDE:s schackregler och SSF:s tävlingsbestämmelser ska tillämpas.
- 4.2 Om förbud mot remianbud används, bör förbudet gälla under de första 40 dragen.
- 4.3 Det är inte tillåtet att ha en elektronisk enhet (se §A7.5) på sig inom tävlingsområdet under matchen, 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.
- 4.4 Spelare som inte sitter vid brädet senast 30 minuter efter rondens start ska förlora partiet.

5. ALKOHOL

- 5.1 Alkoholkonsumtion inom spelområdet är förbjuden. Arrangörer är skyldiga att agera mot spelare och ledare som uppträder berusade eller på annat sätt störande. Spelare som är alkoholpåverkad under pågående parti ska diskvalificeras från tävlingen.

BILAGA 2: RIKTLINJER FÖR ERSÄTTNINGAR VID ARRANGEMANG AV UNGDOMSTÄVLINGAR

1. ARRANGEMANG

- 1.1 SSF arrangerar samtliga SSF-tävlingar samt ansvarar för tävlingarnas ekonomi.
- 1.2 Samarbete med i första hand klubbar och DSF (lokala arrangörer) eftersträvas.
- 1.3 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 till alla tävlingar hanteras av SSF:s kansli.
- 1.5 Tävlingshemsidor, inbjudningar och annan marknadsföring av tävlingarna sköts av SSF.

2. ERSÄTTNINGAR

- 2.1 Den lokala arrangören ersätts normalt med 300 kr per funktionär och dag.
- 2.2 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 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 Om den lokala arrangören sköter livesändning av arrangemanget utgår, utöver vad som anges ovan, ersättning med 400 kr + 700 kr/dag.
- 2.5 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 lokale arrangören sköter café, grupplagi eller matservering har denne det ekonomiska ansvaret för detta och behåller eventuell vinst.