ALLSKÅNSKAN

Tävlingsbestämmelser antagna av Skånes SF 2008-06-09
reviderade 2011-05-30
reviderade 2014-05-26
reviderade 2015-06-01
reviderade 2016-10-03
reviderade 2018-05-31

http://www.freewebs.com/allskanskan

Allskånskan arrangeras av Skånes Schackförbund.
Skånes Schackförbund, Linnégatan 61, 216 14 LIMHAMN
Tävlingsledare är Carl-Axel Nilsson, e-post: schackochmatt@gmail.com, mobil: 0739-70 54 37.

1. ALLMÄNT 2
2. ANMÄLAN OCH STARTAVGIFT 2
3. LAGLEDARREGISTRERING 2
4. SPELARREGISTRERING 2
   1. Spelarregistrering via Sveriges Schackförbunds medlemssystemet 2
   2. Spelarövergång 3
5. ARRANGEMANG AV MATCH 3
   1. Speldagar och flyttning av match 3
   2. Arrangörskap och kallelse till match 3
   3. Spellokal och matchrapportering 3
6. DOMARE 4
7. LAGUPPSTÄLLNING 4
8. SPELREGLER 5
9. LAG-W.O. OCH FORCE MAJEURE 6
10. PROTEST OCH ÖVERKLAGANDE AV BESLUT 7
11. SLUTTABELLER, UPP- OCH NEDFLYTTNING 7
12. PRISER 8
13. ÖVRIGT 8

1. ALLMÄNT

Allskånskan består av en Division I med **sex** till tio 8-mannalag. Därunder en **eller flera** Division II med **vardera** högst åtta **5-mannalag** och så vidare. Varje klubb får delta med valfritt antal lag i Allskånskan. Lagen inplaceras och inlottas baserat på sin placering i föregående säsongs Allskånskan. Vinnare av Allskånskan och skånska lagmästare i schack blir det lag som placerar sig först i Division I.

2. ANMÄLAN OCH STARTAVGIFT

Anmälan görs till tävlingsledaren (se ovan) senast det datum och på det sätt som anges i inbjudan. Startavgiften per lag inbetalas senast det datum som anges i inbjudan till PlusGirokonto: **30 77 17-9**

3. LAGLEDARREGISTRERING

Uppgift om lagledare skall vara tävlingsledaren (se ovan) tillhanda senast det datum och på det sätt som anges i inbjudan.

4. SPELARREGISTRERING

4.1 Spelarregistrering via Sveriges Schackförbunds medlemssystem

4.1.1 Spelarregistrering kan göras löpande under säsongen, via Sveriges SF:s digitala medlemssystem: www.schack.se/medlemssystemet/ , dock minst sju dagar före aktuellt matchdatum. Denna registrering görs via internet av klubbarna själva.

4.1.2 Spelare kan alltså läggas till kontinuerligt under säsongen och nya spelare kan delta i allskånskt spel förutsatt att de är registrerade senast sju dagar före speldagen. Exempelvis för spel söndag 2016-10-30 ska spelaren vara registrerad senast söndag 2016-10-23. I eventuella kval och/eller slutspel gäller samma spearregistrering som i sista serieronden.

4.1.3 Med nya spelare avses spelare som inte deltagit i allskånska serien för någon annan klubb under innevarande säsong.

4.1.4 Endast spelare som är ”spelarregistrerad” enligt ovanstående regler har rätt att delta i Allskånska serien. I och med att en spelare registrerats i medlemssystemet åtar sig klubben att betala registreringsavgiften för denna vid kommande medlemsregistrering. Aktuella laguppställningar finns alltid tillgängliga via http://www.schack.se.

4.1.5 En spelare kan endast representera den klubb där denna är huvudregistrerad. Undantag gäller då huvudklubben inte har något lag i allskånska serien.

4.1.6 En allskånsk allians registreras som en egen klubb i medlemssystemet , men kan inte ha några egna huvudmedlemmar. Spelare som ingår i alliansklubbens lag måste vara huvudregistrerade i en till Sveriges SF ansluten förening som inte själv deltar med lag i allskånska serien. De spelare som är aktuella för spel registreras på vanligt sätt. Observera att det alltid är den klubb där spelaren är huvudregistrerad som är skyldig att betala registreringsavgiften.

4.1.7 Alla spelare måste ha ett Fide-ID för att kunna spela i Allskånskan. Detta får man, när man medlemsregistrerats hos Sveriges SF. Utländska spelare måste skaffa sig Fide-ID via sitt eget lands schackförbund. Alla svenska spelare måste ha ett aktuellt medlemsskap i en klubb ansluten till Sveriges Schackförbund.

4.2. Spelarövergång

4.2.1 Spelarövergångar kan göras när som helst under året och sker genom att den nya klubben skickar in en särskild blankett för byte av huvudmedlemskap. För mer info se Sveriges Schackförbunds tävlingsbestämmelser. Spelare kan aldrig tävla för flera klubbar i samma tävling! Exempelvis kan en spelare som har deltagit i Allskånskan för sin gamla klubb och byter huvudklubb under pågående säsong inte spela i Allskånskan för sin nya klubb förrän nästa säsong. Om spelaren har varit uppsatt på spelarregistreringen för sin gamla klubb utan att spela går det dock bra att tävla för den nya klubben under återstoden av säsongen. En spelare kan byta huvudklubb maximalt en gång per tolvmånadersperiod.

5. ARRANGEMANG AV MATCH

5.1. Speldagar och flyttning av match

5.1.1 Matcher ska normalt spelas enligt det spelprogram som tävlingsledningen har fastslagit. Spelprogrammet publiceras på Allskånskans hemsida och mejlas ut till lagledaren när lottningen är gjord. En match kan dock flyttas om båda lagen är överens och om tävlingsledningen i förväg har godkänt det nya speldatumet.

5.1.2 Vid senarelagda matcher ska den spelarregistrering som gäller vid det verkliga matchtillfället tillämpas.

5.2. Arrangörskap och kallelse till match

5.2.1 Arrangör är det lag som har hemmamatch enligt spelprogrammet. Om spelprogrammet publiceras som bergertabell, är det, det lag som står som *”vitspelare”*, som har hemmamatch.

5.2.2 Arrangören skall i god tid skicka en inbjudan till bortalaget. Bortalaget skall ha emottagit denna inbjudan senast måndagen innan matchtillfället. Om bortalaget inte emottagit någon sådan inbjudan skall bortalaget omedelbart ta kontakt med hemmalaget och tävlingsledningen (se ovan). Båda lagledarna har samma ansvar för att matchen spelas.

5.2.3 Matcherna skall starta klockan 11.00, om inte båda lagen är överens om annan tidpunkt.

5.2.4 Det åligger hemmalaget att ordna cafeteria och förfriskningar, gratis för spelarna, matchdomaren och lagledarna.

5.3. Spellokal och resultatrapportering

5.3.1 Arrangören är skyldig att se till att spellokalen är tillgänglig senast 30 minuter innan matchstart. God ordning, tystnad och rökförbud ska råda i spellokalen.

5.3.2 Fides schackregler och de allskånska tävlingsbestämmelserna ska finnas tillgängliga i spellokalen.

5.3.3 Domaren är ansvarig för att fylla i matchrapporten (blankett finns att slå ut på Allskånskans hemsida). *Hemmalaget ansvarar för att match- och bordsresultat rapporteras i det digitala resultatsystemet (http://member.schack.se) senast 19.00 på speldagen.* Alla som har inloggningsuppgifter till systemet kan mata in resultat. Matchlistan ska sparas av klubben till säsongens slut. Dessutom ska matchlistan mejlas till tävlingsledningen: schackochmatt@gmail.com under kvällen.

6. 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 i tvister som uppkommer i huvuddomarens parti.

6.2. Arrangerande förening ska utse domare.

6.3. Domaren ska före match kontrollera: att de inlämnade laguppställningarna är korrekta i förhållande till klubbens spelarregistrerin. 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.

6.4. Domaren ska sedan: informera om att mobiltelefoner och andra elektroniska kommunikationsmedel ska vara avstängda under pågående spel. Starta klockorna vid utsatt tid för matchstart. Se till att spelarna för protokoll i läsligt skick. Föra in partiresultat på matchlistan och efter matchens slut se till att båda lagens lagledare godkänner matchresultatet genom att underteckna matchlistan. Om spelare har uteblivit eller kommit försent ska detta noteras med w.o. på matchlistan och det ska framgå om och i så fall när spelaren kommit till spellokalen.
OBS! Underskrift av matchlistan innebär inte att man avsäger sig rätten att protestera mot matchresultatet enligt paragraf 10.

7. LAGUPPSTÄLLNING

7.1. Lagledarna skall lämna laguppställningen skriftligt till matchdomaren senast 15 minuter innan utsatt spelstart. Har laguppställningen inte lämnats inom denna tid ska laguppställningen vara i ratingordning (se paragraf 7.4).

7.2. 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 walk over lämnas underifrån på laguppställningen.

7.3. Mellan olika lag från samma klubb gäller att reserver alltid kan placeras in i ett högre lag än det lag de tillhör enligt ratinglistan. Spelare 1-6 på ratinglistan kan spela i lag I, spelare 7-14 kan spela antingen i lag I eller II, spelare 15-22 kan spela i lag I, II eller III

och så vidare. För att avgöra vilka spelare som kan spela i vilket lag används alltid spelarregistreringen som är sorterad efter elorating. Elorating per 1/9 gäller hela hösten och elorating per 1/1 gäller hela våren. Observera att ordningsnumren endast gäller spelare som har rätt att delta i den aktuella matchen. En avstängd spelare ska således undantas från numreringen. Ovanstående är tillämpligt även då ett eller flera av klubbens lag är spelledigt. Även om exempelvis en klubbs förstalag har frirond kan spelare 1-6 aldrig användas i ett lag med högre ordningsnummer (alltså 2 är högre än 1).

7.4. Med ratingordning menas elorating enligt spelarregistreringen (elo 1/9 för höstronderna och elo 1/1 för vårronderna). Om två eller flera spelare har samma rating kan man välja ”utgångsordning” från match till match. Spelare utan elotal räknas som orankade och i spelarregistreringen placeras dessa efter alla spelare som har elotal. Observera att dessa spelare ändå kan spela i vilket allskånskt lag som helst eftersom det alltid är tillåtet att plocka in spelare nerifrån på spelarregistreringen. Precis som tidigare kan man dessutom använda sig av tvåstegsregeln, vilket innebär att den lägst rankade spelaren (även om denna är orankad) kan spela på bord 6, 7 eller 8.

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

7.6. 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.

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

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

7.9. En spelare som deltar i flera olika lag i samma klubb kan 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 eventuella kval och/eller slutspel). Det är heller inte tillåtet att spela flera partier under samma dag.

8. SPELREGLER

8.1. Fides schackregler gäller såvida ingenting annat sägs nedan.

8.2. Speltiden är 40 drag på 90 minuter per spelare och därefter resten av partiet på ytterligare 30 minuter per spelare. Dessutom 30 sekunders inkrement (tidstillägg) från drag 1.

8.3. Det lag som enligt spelprogrammet är bortalag har vit färg på udda bordsnummer, det vill säga vid bord 1, 3, 5 och 7.

8.4. En uttagen spelare måste finnas på plats vid brädet inom 30 minuter från faktisk tid (när matchuren startas) för matchstart. Är spelaren inte på plats vid denna tidpunkt förklaras detta parti förlorat på walk over. Om spelaren inte kommit till spellokalen innan matchen är färdigspelad gäller att denna är avstängd i nästa match som han eller hon varit formellt berättigad att delta i. Vid upprepad förseelse under samma tävlingssäsong gäller två matchers avstängning och vid tredje tillfället gäller tre matchers avstängning. En avstängning som helt eller delvis inte kan avtjänas under den pågående säsongen fortsätter att gälla säsongen därefter. Om spelaren kommer till spellokalen innan matchen är färdigspelad är det lagledarens ansvar att påpeka detta för domaren, och domaren ska då notera det på matchlistan. En kopia på matchlistan ska sedan skickas med normal post eller e-post till tävlingsledaren, och vara denna tillhanda senast fem dagar efter match, för att avstängningen ska hävas.

8.5. Mobiltelefoner eller andra elektroniska kommunikationsmedel skall vara avslagna under matchens gång. Vid första förseelsen (mobiltelefon eller annat elektroniskt kommunikationsmedel som på något sätt aktiveras) skall matchdomaren utdela 5 minuters tidstillägg till den icke felande parten. Vid andra förseelsen för samma spelare förlorar denna spelare sitt parti.

8.6. Vid ny förseelse enligt 8.5 ska domaren döma förlust av partiet. Motståndaren ska tilldömas vinst oavsett material på brädet!

8.7. Även för publik, lagledare, spelare som är färdiga och andra som inte spelar är det förbjudet att ha mobiltelefon eller annan elektronisk utrustning påslagen inom spelområdet utan tillstånd av domaren. Domaren kan avvisa en person vars mobiltelefon används eller ger ljud ifrån sig inom spelområdet.

8.8. Lagkapten har inte rätt att ingripa i eller diskutera ett pågående parti, men kan råda spelare i laget att: acceptera eller avslå remianbud. Erbjuda remi eller ge upp partiet. Om en spelare frågar sin lagkapten om spelaren ska acceptera remianbud ska lagkaptenen svara ”ja”, ”nej” eller be spelaren att själv fatta beslutet. Lagkaptenen får också upplysa spelarna om ställningen i matchen. Lagkaptenen får inte ingripa i spelet på annat sätt, till exempel genom att till spelare ge uttryck för sin uppfattning om ställningen i partiet och får inte heller fråga någon annan om dennas uppfattning om ställningen i enskilt parti.

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

9. LAG-W.O. OCH FORCE MAJEURE

9.1. Lag som inte infinner sig till spel senast trettio minuter efter utsatt starttid förlorar matchen på walk over. W.O.-resultatet är 8-0. **Eller 5-0 om det gäller 5-mannalag.** Lag med färre spelare än det antal som behövs för att få minst oavgjort anses ha lämnat walk over. Om inget lag infinner sig till spel enligt ovan blir resultatet 0-0 med 0 matchpoäng för båda lagen.

9.2. När ett lag diskvalificeras eller utgår under pågående säsong gäller att om färre än hälften av matcherna spelats stryks lagets resultat och om minst hälften av matcherna spelats kvarstår uppnådda resultat och kvarstående matcher döms 8-0. **Eller 5-0 om det gäller 5-mannalag.**

9.3. Om match inte kan spelas på grund av händelse som ligger utanför lagets kontroll ska motståndarlaget och tävlingsledaren underrättas så snart som möjligt. Orsaken till förhindret ska kunna styrkas och tävlingsledaren och Skånes SF:s styrelse avgör om force majeure föreligger. I sådana fall ska man inom en vecka från ordinarie matchdag fastställa ny matchdag.

9.4. En enskild spelare kan inte åberopa force majeure för att skjuta upp ett enstaka parti. Däremot kan tävlingsledningen besluta om lättnad av de sanktioner som drabbar en enskild spelare som inte infinner sig i tid till partiet.

10. PROTEST OCH ÖVERKLAGANDE AV BESLUT

10.1. Domares beslut kan överklagas till tävlingsledaren. För att behandlas ska protest vara tävlingsledaren tillhanda inom fem dagar från matchdatum.

10.2. Fråga om otillåten eller felplacerad spelare behandlas utan normal protesthantering, förutsatt att tävlingsledningen upptäcker eller uppmärksammas på felet senast fem dagar efter match. Laguppställningsfråga behandlas av tävlingsledningen, om inte denna bedömer att frågan bör avgöras av Skånes SF:s styrelse. Tävlingsledningens beslut kan överklagas till Skånes SF:s styrelse på samma sätt som domares beslut.

10.3. Skånes SF:s styrelses beslut kan inte överklagas. För att behandlas ska överklagande vara Skånes SF:s kansli tillhanda inom fem dagar från det att beslutet har tillkännagetts.

10.4. Lag, klubbar eller spelare som inte följer tävlingsbestämmelserna kan åläggas särskilda avgifter eller sanktioner. Beslut om sådana bestraffningar fattas av tävlingsledningen och kan överklagas enligt 10.3.

10.5. Protest angående matchresultat eller annat skall ske skriftligen eller via e-post till tävlingsledaren. Överklagan av beslut av tävlingsledaren ska ställas till: **Skånes Schackförbund, Linnégatan 61, 216 14 LIMHAMN**. I detta fall är det Skånes Schackförbunds styrelse som fattar beslut.

11. SLUTTABELLER, UPP- OCH NEDFLYTTNING

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

11.2. Lag särskiljs sinsemellan i första hand genom flest matchpoäng.

11.3. Hamnar fler än ett lag på samma matchpoäng särskiljs dessa enligt nedanstående kriterier:

-flest partipoäng
-inbördes möte
-gäller särskiljningen det skånska lagmästerskapet eller upp- och nedflyttning räknas flest partipoäng på borden 1-4 i samtliga matcher, vid fortsatt lika läge räknas flest partipoäng på bord 5 i samtliga matcher, vid fortsatt lika läge räknas flest partipoäng på bord 6 i samtliga matcher, vid fortsatt lika läge räknas flest partipoäng på bord 7 i samtliga matcher, därefter lottdragning. **För 5-mannalag gäller flest partipoäng på borden 1-2 i samtliga matcher, vid fortsatt lika läge räknas flest partipoäng på bord 3 i samtliga matcher, vid fortsatt lika läge räknas flest partipoäng på bord 4 i samtliga matcher, därefter lottdragning.**

11.4. Sist placerade lag i Division I nedflyttas till Division II och vinnande lag i Division II uppflyttas till Division I. Vid spel i fler divisioner gäller motsvarande princip. Vid avhopp och liknande inför säsongen äger tävlingsledningen rätt att frångå ovanstående praxis för att få kontinuitet och balans i seriesystemet.

12. PRISER

12.1. Vinnaren av Allskånskans Division I får en pokal och individuella minnespriser till 12 spelare. Andra- och tredjelaget i Allskånskans Division I får varsin pokal. Vinnande lag i underliggande divisioner får ett minnespris.

13. ÖVRIGT

13.1. Spelare som registrerats för spel i Allskånskan anses i och med registreringen ha godkänt publicering av sådana uppgifter som skulle kunna omfattas av Dataskyddsförordningen (GDPR) och som ligger inom ramen för normal resultatredovisning. Varje klubb har ett ansvar att informera spelaren om detta i samband med registreringen.

13.2. Samtliga divisioner i Allskånskan är eloregistrerade.

Malmö 2008-06-09
Malmö 2011-05-30
Malmö 2014-05-26
Malmö 2015-06-01
Malmö 2016-10-03
Malmö 2018-05-31