

SSF:S TÄVLINGSBESTÄMMELSER

Antagna vid styrelsemöte den 20 april 2008. Förslag till ändring av §5.2, anm. 2 har remitterats till Regelkommittén.

§ 1 TILLÄMPNING AV FIDE:s REGLER

Världsschackförbundets Schackregler gäller i Sveriges Schackförbunds (SSF) tävlingar samt i tillämpliga delar i distriktsförbunds och föreningars ordinarie tävlingar. Nya regler börjar gälla från det att de meddelats i TfS.

§ 2 RATING

SSF:s ratingsystem skall tillämpas i SSF:s, distriktsförbunds och föreningars tävlingar.

Ratingperioderna är den 1 januari, 1 maj och 1 september.

Kongressen och SSF:s styrelse (i fortsättningen kallad Styrelsen) utfärdar detaljbestämmelser i övrigt.

§ 3 TVISTER

Twister vid SSF:s tävlingar avgöres av tävlingsledningen. Överklagande sker till av Styrelsen utsedd jury. För kongress-tävlingarna finns en särskild tävlingsjury som utses på plats.

§ 4 FÖRENINGSTILLHÖRIGHET

SSF:s tävlingar är öppna för samtliga till förbundet anslutna medlemmar. Om en spelare är medlem i flera föreningar får denne endast representera en förening i SSF:s tävlingar. Spelare som är huvudregistrerad i klubb som ej deltar i Allsvenskan får representera annan klubb där. I distriktsförbundens tävlingar bestämmer respektive distrikt vad som skall gälla i detta avseende.

Spelarövergångar mellan klubbar får endast ske från och med den 1 maj till och med 31 augusti samt under pågående spelsäsong om detta är motiverat med hänsyn till ny bostadsort. Den nya klubben skall anmäla övergång till den gamla klubben och berörda distriktsförbund. Den gamla klubben har därefter två veckor på sig att inlämna protest mot övergången. Övergången gäller fr.o.m. 1 september eller; om mindre än två veckor har

förflutit från inkommen anmälan till 1 september, då protesttiden om två veckor är gången.

§ 5 KONGRESSTÄVLINGARNA

1) SM-gruppen

består av 14 spelare, nämligen: de fyra främst placerade spelarna från föregående års SM-grupp, de två främst placerade spelarna i föregående års Mästarelit, vinnaren av föregående års Junior-SM, tre inbjudna spelare från kategorin "internationella titelhållare" (företrädelsetvis stormästare) samt ytterligare fyra spelare tillsatta av Styrelsen.

Anm: Vakansplatser i SM-gruppen blir ytterligare styrelseplatser.

SM-gruppen spelar 13 ronder enligt Bergers system med en rond per dag förutom kongressdagen. Segraren erhåller titeln "Sverigemästare".

2) Mästarelit

består av 14 spelare, nämligen: trean och fyran från föregående års Mästarelit, de två främst placerade spelarna i föregående års båda mästartklassgrupper, tvåan från föregående års JSM-grupp samt sju mästartklassspelare enligt rating. I de fall en spelare har både LASK- och Elo-tal, se anmärkning 2.

Mästarelit spelar 13 ronder enligt Bergers system med en rond per dag förutom kongressdagen. Ettan och tvåan är kvalificerade till nästa års SM-grupp.

Anm 1: Vakansplatser i Mästarelitgrupperna blir ytterligare ratingplatser.

Anm 2: Inplacering i rangordning (rating) sker genom LASK-tal eller Elo-tal + 50. Det högsta av dessa används, dock med inskränkningen att de 50 extra poängen till Elo-talet reduceras om LASK-talet är mer än 50 poäng lägre än Elo-talet. Matematiskt blir formeln för uträkning av talet för rangordning:

$\max(\text{LASK}, \text{Elo}, \min(\text{LASK}+100, \text{Elo}+50))$.

Ex. 1: LASK = 2250, Elo = 2310 vilket ger 2350 (Elo+40 efter reducering)

Ex. 2: LASK = 2300, Elo = 2320 vilket ger 2370 (Elo+50)

Ex. 3: LASK = 2350, Elo = 2280 vilket ger 2350 (LASK eftersom det är större än Elo+50)

3) Mästarklassen

spelas i form av två schweizerturneringar. Under första veckan spelas en turnering med nio ronder och under andra veckan spelas en turnering med sju ronder. Ettan och tvåan i respektive turnering är kvalificerade till nästa års Mästarelit. Om spelare som kvalificerat sig under vecka 1 även spelar vecka 2, så flyttas under andra veckan de två bästa upp som inte redan är kvalificerade.

4) Klass I, II och III

Klasserna består av spelare tillhörande respektive klass. Spel sker i erforderligt antal åtta- och tiomannagrupper enligt Bergers system. Under första veckan spelas både åtta- och tiomannagrupper medan det under andra veckan enbart spelas åttamannagrupper.

5) Klass IV

är frivillig och endast öppen för spelare under 1400 i rating. Det är ingen obligatorisk upp- och nedflyttning mellan klass III och IV.

6) JSM-gruppen

består av 14 spelare (som fyller högst 20 år under kalenderåret), nämligen: de sju högst rankade juniorerna per den 1 maj som anmäler sig, de tre främst placerade spelarna (som inte blir för gamla) från föregående års kvalificeringsgrupp för juniorer, trean, fyran och femman (som inte blir för gamla) från föregående års JSM-grupp, samt vinnaren av föregående års Kadett-SM (reserver t.o.m. tredje plats).

JSM-gruppen spelar 13 ronder enligt Bergers system med en rond per dag förutom kongressdagen. Segraren erhåller titeln "Svensk juniormästare" och är berättigad till spel i nästa års SM-grupp. Tvåan är berättigad till spel i nästa års Mästarelit.

Anm 1: Tvåan i föregående års JSM-grupp äger rätt att spela i JSM-gruppen i stället för Mästarelit under förutsättning att han/hon inte blivit för gammal. I sådant fall försvinner en av ratingplatserna.

Anm 2: Vakansplatser i JSM-gruppen blir ytterligare ratingplatser.

7) Juniorklassens kvalificeringsgrupp

består av anmälda juniorer (spelare som fyller högst 20 år under kalenderåret).

Klassen spelas första SM-veckan i form av en schweizerturnering med nio ronder. De tre främst placerade spelarna, som inte faller för åldersstrecket, är kvalificerade till nästa års JSM-grupp.

8) Kadett-SM

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

Klassen spelas första SM-veckan i form av en schweizerturnering med nio ronder.

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

9) Minior-SM

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

Klassen spelas första SM-veckan i form av en schweizerturnering med nio ronder.

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

10) Veteranklassen

består av spelare som under föregående kalenderår fyllt minst 60 år, vad gäller damer minst 50 år. Veteranklassen är indelad i en mästerskapsklass – Veteran-SM – och Veteran allmän klass.

Veteran-SM består av tjugo spelare, nämligen de sex främst placerade spelarna i fjolårets Veteran-SM, de tre främst placerade i fjolårets båda grupper i Veteran allmän klass samt de åtta högst rankade spelarna (enligt §5.2, anm. 2) som anmält sig. Vakansplatser i Veteran-SM blir ytterligare ratingplatser.

Veteran-SM spelas andra veckan med start vecka 1. Segraren erhåller titeln "Svensk veteranmästare".

Veteran allmän klass består av övriga anmälda veteraner. Gruppen spelas i form av två schweizerturneringar med sju ronder vardera, en turnering per vecka. De tre främsta i respektive turnering är kvalificerade till nästa års Veteran-SM. Om spelare som kvalificerat sig under vecka 1 även spelar vecka 2, så flyttas under andra veckan de tre bästa upp som inte redan är kvalificerade.

11) SM i blyxt

SM i blyxt anordnas årligen i samband med kongresstävlingarna. Betänketiden är 5 minuter per spelare och parti. Tävligen spelas i kvalgrupper enligt Bergers system och därefter i finaler enligt Bergers system. Segraren i A-finalen erhåller titeln "Svensk mästare i blyxtschack".

12) Betänketid

Samtliga klasser förutom SM i blyxt skall spela utan avbrott med betänketiden 40 drag på två timmar, därefter 20 drag på en timme och avslutningsvis 30 minuter för återstoden av partiet.

§ 6 SANKTIONERADE TURNERINGAR

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

Förening skall hos distriktsförbund ansöka om att få arrangera sanktionerad turnering. Ansökan vidarebefordras snarast av distriktsförbundet till SSF med påteckning att sanktion beviljats.

Efter turneringens slut insänder arrangören samtliga spelares resultat till distriktsförbundet och till SSF. Resultaten skall vara SSF tillhanda senast två veckor efter det turneringen slutförts. Samtidigt betalas sanktionsavgiften direkt till SSF av arrangören. Detta är en av Styrelsen fastställd avgift, som betalas för varje deltagare.

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

§ 7 TITELBESTÄMMELSER

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

1) Spelare som saknar klasstillhörighet

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

- klass III vid en rating av högst 1699,
- klass II vid en rating av 1800 eller mer,
- klass II eller III, efter eget val, vid en rating av 1700 - 1799,

En spelare, som med hänsyn till sitt höga ratingtal önskar spela högre upp än i klass II, måste söka dispens (se punkt 5).

2) Uppflyttning i "rena" grupper

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

- a Titeln mästare, förstaklassspelare eller andraklassspelare förvärfvas genom seger i första-, andra- eller tredjeklassgrupp eller genom att spelaren uppnått minst 80 vinstprocent i sådan grupp.
- b Titeln mästare förvärfvas dessutom av de tre främst placerade i JSM-gruppen, segraren i juniorklassens kvalificeringsgrupp, segraren i Kadett-SM och av segraren i Veteran-SM.
- c Titeln förstaklassspelare förvärfvas av nr 2-5 i juniorklassens kvalificeringsgrupp, av de två segrarna i Veteran allmän klass och av tvåan och trean i Kadett-SM.
- d Titeln andraklassspelare förvärfvas av de tre främst placerade spelarna i Minior-SM samt av tvåan och trean i Veteran allmän klass.

3) Nedflyttning i "rena" grupper

- a Titeln mästare förloras vid sämre resultat än 50 vinstprocent i Mästarklassen.
- b Titeln första- eller andraklassspelare förloras vid sämre resultat än 50 vinstprocent minus en halv poäng i första- respektive andraklassgrupp.
- c Frivillig nedflyttning: spelare, som under de senaste sju åren ej har deltagit i turnering enligt §§ 5-6, har rätt att på egen begäran bli nedflyttad till närmast lägre klass.

4) Upp- och nedflyttning i grupper med blandad klasstillhörighet)

Se bilaga 1.

5) Särskilda beslut om uppflyttning

Utöver vad som ovan stadgats kan Regelkommittén (RK) efter ansökan bevilja dispens för start i högre klass för spelare med högre rating än en fastställd minimigräns, tills vidare 2150 (mästarklassen), 2000 (klass I) respektive 1800 (klass II).

Dispensansökan skall insändas till Sveriges Schackförbund senast en månad innan aktuell tävling och åtföljas av en dispensavgift på 100 kronor. Vid beviljad dispens deltar spelaren i högre klass på samma villkor som övriga deltagare, d.v.s. under samma upp- och nedflyttningsregler o.s.v.

6) Uppflyttning vid vakanser

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

7) Spelare som utgår

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

§ 8 SM-TÄVLINGAR I SNABBSCHACK

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

§ 9 ALLSVENSKA SERIEN

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

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

§ 10 FÖRFARANDE VID DELAD PLACERING

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

2 Vid SM-tävlingar sker särskiljning enligt bestämmelserna nedan, ej genom särspel.

3 För särskiljning gäller:

- a Om Bergers system tillämpas: resultat mot motståndare i den lägsta slutliga poänggruppen stryks. Högsta sammanlagda återstående poäng vinner. Om resultatet fortfarande är lika, elimineras poäng mot den näst lägsta poänggruppen och så vidare, tills skillnad uppstår. Om den delade placeringen består, avgör lotten.
- b Om schweizersystem tillämpas avgör summan av sammanlagt vunna poäng rond för rond. Om placeringen fortfarande delas, dras första rondens resultat bort, och om det behövs, andra rondens osv.

Anm: Arrangör äger rätt att använda annat särskiljningssystem om detta klart har angivits före tävlingsstart. Vanligt är att man beräknar kvalitetspoäng på följande sätt:

1) Bäst kvalitetspoäng

Beräknas genom addering av alla motståndares slutpoäng, undantaget den med lägst poäng. Frirond räknas som en motståndare med noll poäng.

2) Flest vinstpartier

3) Inbördes resultat

4) Lottning

§ 11 SPELTEKNISKA ANVISNINGAR

1) Förfarande då spelare utgår ur turnering

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

- a Om Bergers system tillämpas: Har spelare färdigspelat mindre än hälften av sina partier, räknas ej mot honom uppnådda resultat; i annat fall anses hans återstående partier som vunna av respektive motståndare.
- b Om schweizersystem tillämpas: Redan uppnådda resultat räknas. Spelaren medtas ej i den fortsatta lottningen.

2) Avbrutna partier

I svenska turneringar kan Tävlingskommittén (TK) utfärda bestämmelser om att förseglingsdraget skall skrivas på ett särskilt formulär (förseglingslapp), som läggs i förseglingskuvert. Protokollen behålls av spelarna tills dess partiet återupptas.

§ 12 ORGANISATORISKA ANVISNINGAR

1) Ansökningstid för arrangemang av SSF:s tävlingar

Sista ansökningsdag för kongresstävlingarna är 30 april två år före tävlingen.

För SSF:s alla andra tävlingar är sista ansökningsdag 15 månader före respektive tävlings planerade start.

2) Arrangör, tävlingsledning

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

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

3) Anmälan till turnering

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

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

4) Avgifter och priser

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

För sanktionerade turneringar betalar den lokala arrangören en av Styrelsen fastställd sanktioneringssavgift till SSF.

5) Utländsk medborgare

Utländsk medborgare, som är folkbokförd i Sverige före respektive tävling och som är medlem av till SSF ansluten förening, har rätt att delta i SSF:s tävlingar på samma villkor som övriga medlemmar. I Allsvenskan får dock i varje lag ingå högst två spelare som inte uppfyller detta krav. Se även § 13.

6) Avdömning av partier

Avdömning av partier kan ske om tävlingsarrangören i förväg utfärdat bestämmelser härom.

7) Disciplinära åtgärder

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

§ 13 UTLÄNDSK MEDBORGARE

För att få representera Sverige, eller tävla om svenskt mästerskap, skall utländsk medborgare [enligt FIDE:s anvisningar - utgår] vara folkbokförd i Sverige[i minst ett år - utgår] före det respektive tävling börjar.

§ 14 SCHWEIZERSYSTEM

A. MONRADS SYSTEM

1 Lottning och inplacering

Tävlingen omfattar ett valfritt, i förväg tillkännagivet antal ronder.

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

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

2 Rondordning, färgfördelning, frirond m.m.

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

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

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

Är antalet spelare udda, får den lägst inplacerade frirond och tilldelas en poäng. Spelare får dock inte frirond mer än en gång under turneringen. Beträffande förfarande då spelare utgår ur turnering, se §12.1.

B. DET NORDISKA TURNERINGSSYSTEMET

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

1 De anmälda spelarna sorteras efter

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

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

- a** Spelarna delas i två lika stora grupper, de starkaste i den ena gruppen och de svagaste i den andra.
- b** Båda grupperna sorteras i nummerordning, d.v.s. efter spelstyrka.
- c** Den översta i den starka gruppen spelar mot den översta i den svaga gruppen, den näst översta i den starka gruppen mot den näst översta i den svaga gruppen, o.s.v.
- d** Spelarna i den svagare gruppen har vit.

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

- a** Spelarna indelas i grupper, på så sätt att alla spelare med lika poängtal placeras i samma grupp.
- b** Inom varje grupp sorteras spelarna efter nummerordning.
- c** Ingen spelare får möta samma spelare två gånger.
- d** Om den översta gruppen består av endast en spelare, placeras denne mot den starkaste spelaren i närmast lägre grupp, som han inte mött förut.
- e** Om en grupp består av ett ojämnt antal spelare, för man upp den starkaste spelaren i närmast lägre grupp och placerar honom sist i den högre gruppen.
- f** Inom varje grupp placeras nu spelarna på sätt som angivits ovan under 2a, 2b och 2c.
- g** Den spelare, som har haft vit minst antal gånger, skall ha vit. Om spelarna haft vit lika många gånger, skall den starkaste ha vit i ronder med jämnt nummer och den svagaste i ronder med ojämnt nummer.
- h** Om inplacering i någon grupp inte kan företas efter 2c, därför att några av de på så sätt placerade spelarna redan har mötts, företas så små ändringar i grupperna som möjligt genom att man först uppger regeln i 2b och därefter uppger regeln i 2a.
- i** Om inplacering i någon grupp inte kan genomföras efter 3h, därför att alltför många av spelarna har mött varandra i de

tidigare ronderna för man upp de två starkaste spelarna från den närmast lägre gruppen och placerar dem sist i den högre gruppen. Om spelarna i lägsta gruppen inte kan placeras slås den samman med den näst lägsta gruppen.

4 Är antalet spelare udda, får den lägst inplacerade frirond och tilldelas en poäng. Spelare får dock inte frirond mer än en gång under turneringen. Beträffande förfarande då spelare utgår ur turnering, se §12.1.

UPP- OCH NEDFLYTTNING I GRUPPER MED BLANDAD KLASSTILLHÖRIGHET

Bilaga 1 till SSF:s tävlingsbestämmelser (§ E1.7.4).

REGLER

- a I uppflyttningstabellen är intervallen krav för att nå uppflyttning.
- b I nedflyttningstabellen är intervallen krav för att undgå nedflyttning.
- c Walk over räknas som spelat parti.
- d Frirond räknas ej. Dock, återstår mindre än sju ronder, räknas övriga spelares medelrating som frirondens rating.
- e Gränserna är exakta och avrundade åt det för spelaren gynnsammare hållet.
- f M-spelare som deltar i turneringar där de inte kan gå upp i SM-gruppen, nedflyttas ej.
- g Endast en M-spelare får delta i en sanktionerad turnering.
- h Spelare kan inte bli upp- respektive nedflyttade mer än en klass per tävling/start.
- i Talet som skall jämföras i tabellerna beräknas genom $R_k - R_m$, där R_k = klassens genomsnittsrating och R_m = motståndarens medelrating.

Anm: Genomsnittsrating för klass M = 2100, I = 1950, II = 1750 och III = 1550.

TILLÄMPNINGSEXEMPEL

Exempel 1

Klass I-spelaren Leif har genomfört en nioronders monradturnering.

Rond	Motståndarens rating	Resultat
1	2050	0
2	1760	1
3	1950	0
4	2000	1
5	1975	½
6	1900	1
7	2000	½
8	1975	0
9	1760	½
	17 370	4½

Motståndarnas medelrating, R_m , blev alltså 1930. Leifs egen rating bryr vi oss inte om här utan ser på vilken klasstillhörighet han har. I detta fall är det klass I med genomsnittsrating 1950, vilket enligt formeln under punkt h ger:

Motståndarnas medelrating, R_m , blev alltså 1930. Leifs egen rating bryr vi oss inte om här utan ser på vilken klasstillhörighet han har. I detta fall är det klass I med genomsnittsrating 1950, vilket enligt formeln under punkt h ger:

$$R_k - R_m = 1950 - 1930 = 20.$$

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

Exempel 2

Klass III-spelaren Freja spelade en sjuronders Berger-turnering och tog 3 poäng. Siktet var inställt på 50 %, men lottningen blev för tuff och motståndarnas genomsnittsrating blev hela 1830.

Behöver Freja deppa?

Svar: Nej, ty enligt formeln får vi:

$$R_k - R_m = 1550 - 1830 = -280.$$

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

UPPFLYTTNINGSTABELLER

7 RONDER

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

8 RONDER

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

9 RONDER

0	nedflytning
0,5	(-665)-(-559)
1	(-559)-(-488)
1,5	(-488)-(-431)
2	(-431)-(-381)
2,5	(-381)-(-336)
3	(-336)-(-294)
3,5	(-294)-(-254)
4	(-254)-(-214)
4,5	(-214)-(-175)
5	(-175)-(-135)
5,5	(-135)-(- 92)
6	(- 92)-(- 48)
6,5	(- 48)- 2
7	2 - 59
7,5	59 - 131
8	131 - 236
8,5	236 -
9	oppflytning

10 RONDER

10 RONDER

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

11 RONDER

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

12 RONDER

12 RONDER

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

13 RONDER

0	nedflytning
0,5	(-715)-(-618)
1	(-618)-(-553)
1,5	(-553)-(-503)
2	(-503)-(-460)
2,5	(-460)-(-423)
3	(-423)-(-388)
3,5	(-388)-(-356)
4	(-356)-(-326)
4,5	(-326)-(-297)
5	(-297)-(-269)
5,5	(-269)-(-242)
6	(-242)-(-214)
6,5	(-214)-(-187)
7	(-187)-(-159)
7,5	(-159)-(-131)
8	(-131)-(-102)
8,5	(-102)-(- 72)
9	(- 72)-(- 40)
9,5	(- 40)-(- 6)
10	(- 6)- 31
10,5	31 - 74
11	74 - 125
11,5	125 - 189
12	189 - 286
12,5	286 -
13	oppflytning

NEDFLYTTNINGSTABELLER

7 RONDER

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

8 RONDER

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

9 RONDER

0	nedflytning
0,5	-(-371)
1	(-371)-(-265)
1,5	(-265)-(-194)
2	(-194)-(-137)
2,5	(-137)-(- 87)
3	(- 87)-(- 42)
3,5	(- 42)- 0
4	0 - 40
4,5	40 - 80
5	80 - 119
5,5	119 - 159
6	159 - 202
6,5	202 - 246
7	246 - 296
7,5	296 - 353
8	353 - 425
8,5	425 - 530
9	oppflytning

10 RONDER

10 RONDER

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

11 RONDER

0	nedflytning
0,5	-(-399)
1	(-399)-(-298)
1,5	(-298)-(-231)
2	(-231)-(-177)
2,5	(-177)-(-132)
3	(-132)-(- 92)
3,5	(- 92)-(- 54)
4	(- 54)-(- 19)
4,5	(- 19)- 15
5	15 - 47
5,5	47 - 80
6	80 - 112
6,5	112 - 145
7	145 - 178
7,5	178 - 213
8	213 - 251
8,5	251 - 291
9	291 - 336
9,5	336 - 390
10	390 - 457
10,5	457 - 558
11	oppflytning

12 RONDER

12 RONDER

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

13 RONDER

0	nedflytning
0,5	-(-421)
1	(-421)-(-324)
1,5	(-324)-(-259)
2	(-259)-(-209)
2,5	(-209)-(-166)
3	(-166)-(-129)
3,5	(-129)-(- 94)
4	(- 94)-(- 62)
4,5	(- 62)-(- 32)
5	(- 32)-(- 3)
5,5	(- 3)- 25
6	25 - 52
6,5	52 - 80
7	80 - 107
7,5	107 - 134
8	134 - 162
8,5	162 - 192
9	192 - 222
9,5	222 - 254
10	254 - 288
10,5	288 - 325
11	325 - 368
11,5	368 - 418
12	418 - 483
12,5	483 - 580
13	oppflytning

SSF:s RATINGSYSTEM

MÅL

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

SYSTEM

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

Ratingbokföring sker enligt fastställda regler på särskilt protokoll (se sid 4) av en i klubben utsedd person.

Walk over-partier skall ej ratingbokföras.

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

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

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

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

Exempel

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

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

Vid rem får Adam +10 och Bertil -5.

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

STARTRATING

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

RATINGGRUNDANDE PARTIER

Endast partier ingående i tävlingar är ratinggrundande. Inga "vänskapspartier" får således rankas. Alla spelade partier i en ratinggrundande turnering skall rankas.

Minsta betänketid för ratinggrundande partier är två timmar per spelare och parti.

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

Exempel

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

Exempel

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

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

PASSIVITETSAVDRAG

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

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

REKOMMENDATIONER FÖR RATINGTAL UNDER 1200

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

RATINGTAL FÖR NYBÖRJARE

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

BONUSSYSTEM

Grundrating är det ratingtal man har vid respektive ratingperiods början. Aktuell rating är det ratingtal man har efter varje parti.

För spelare med aktuell rating inom intervallen nedan utdelas bonuspoäng för varje spelat parti:

800 - 999 20 poäng för varje parti

1000 - 1199 10 poäng för varje parti

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

RATINGGRUNDANDE PERIODER

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

BETÄNKETID

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

RATINGTABELL (för spelare över 2200 halveras förändringen)

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

