

Regelhefte

Del 2

Norges Sjakkforbunds

*turneringsreglementer
og spillesystemer*



| | |
|---|-----------|
| Norges Sjakkforbunds Monradssystem | 3 |
| Bergersystemet..... | 5 |
| Sveitserturnering | 7 |
| TURNERINGSREGLEMENT FOR NSF..... | 11 |
| <i>A. ALMINNELIG DEL.....</i> | <i>11</i> |
| <i>B. LANDSTURNERINGS.....</i> | <i>13</i> |
| <i>C. REGLEMENT FOR NM I LYNSJAKK.....</i> | <i>15</i> |
| Reglement for lagsjakk | 16 |
| <i>REGLEMENT FOR SERIESJAKKEN.....</i> | <i>16</i> |
| <i>REGLER FOR LAGKAPTEINER.....</i> | <i>24</i> |
| <i>REGLEMENT FOR NM FOR KLUBBLAG</i> | <i>25</i> |
| Reglement for Norske Vandrerhjem Grand Prix..... | 26 |
| Norges Sjakkforbunds Disiplinærreglement..... | 26 |
| Dommerreglement for Norges Sjakkforbund og Ungdommens Sjakkforbund | 32 |

Oppdatert oktober 2015

Norges Sjakkforbunds Monradssystem

1. INNLEDNING.

Monradsystemet er et såkalt redusert turneringssystem der antallet deltakere kan være langt høyere enn antallet runder som er fastsatt på forhånd. Systemets formål er for det første å få fram en sportslig resultatliste og dermed en rettferdig vinner, for det andre å bestemme hvem som i hver runde skal spille mot hverandre. Det siste skal etter hver runde utledes fra tidligere motstandere, tidligere resultater og fargefordeling, og startnummer.

2. TILDELING AV STARTNUMMER gjøres av turneringslederen etter en av følgende framgangsmåter:

A. Ved tilfeldig loddtrekning. Denne metode benyttes helst når forskjellen i deltakernes spillestyrke er liten (f.eks. under 200 ELO-poeng).

B. Ved "seedet" trekning: Spillerne rangeres etter spillestyrke ved hjelp av ELO-tall eller tilsvarende. Spillere uten ELO-tall plasseres etter antatt spillestyrke, eller hvis denne ikke kjennes, nederst. Deretter gjøres deltakerantallet delelig med 4, om nødvendig ved å ta bort den/de lavest rangerte spillere. Disse tildeles de siste startnummer ved loddtrekning. Det øvrige felt deles i 4 like store grupper som i rangeringsorden (etter spillestyrke - ELO-tall) kalles A, B, C og D. Det foretas så loddtrekning der den først uttrukne får startnummer 1, den neste nummer 2, osv., og det trekkes en om gangen fra hver gruppe i denne rekkefølge: ACDBCABD og forfra igjen ACDBCABD, til alle har fått et startnummer. Denne metode brukes helst når forskjellen i deltakernes spillestyrke er stor (f.eks. over 300 ELO-poeng) og det spilles i store grupper.

3. MONRADKORT.

For hver spiller utfylles et Monradkort. På dette skal stå startnummer, spillerens navn, klubb og eventuelt ELO-tall, samt kolonner for hver runde, i hver kolonne rubrikker for motstanders startnummer, egen farge, eget resultat, fortløpende summert resultat og en eller to rubrikker for kvalitetspoeng (se punkt 13B). Videre en kolonne for sluttresultat og plassering.

4. OPPSETT AV 1. RUNDE:

I første runde skal startnummer 1 ha svart mot nr. 2, nr. 3 svart mot nr. 4, osv. til runden er satt opp. (Ved ulikt antall deltakere, se punkt 12A.)

5. RUNDELISTE.

Etter hver runde grupperes spillerne ved hjelp av Monradkort slik at alle med samme poengsum utgjør en gruppe, heretter kalt poenggruppe. Hengepartier regnes som remis. Innen poenggruppene rangeres spillerne i startnummerrekkefølge, lavest nummer kommer først (øverst). Poenggruppene kan bestå av en eller flere spillere og rangeres etter antall poeng, de med flest poeng kommer først (øverst). Når Monradkortene er lagt i denne rekkefølge, har man en rundeliste.

6. HOVEDREGLER.

A. Ingen skal møte hverandre mer enn en gang i løpet av turneringen. B. En spiller skal, om mulig, tildeles en motstander innen sin egen poenggruppe, eller så nær denne som mulig.

7. FARGEREGEL (I)

A. En spiller skal aldri ha mer enn tre partier med samme farge i rekkefølge.

B. En spiller skal aldri ha mer enn 50 % + 1 parti av samme farge. C. Om nødvendig fører 7A og 7B til at en ser bort fra 6B. (For siste runde, se 11A.)

8. FARGEREGEL (II) INNEN POENGGRUPPEN.

A. Om mulig skal ingen ha 3 partier med samme farge i rekkefølge.

B. En spiller skal fortrinnsvis ha den farge som gjør fordelingen av svarte og hvite partier så lik som mulig.

C. Innen poenggruppen tilstrebes fargeveksling. En spiller skal fortrinnsvis møte den første spiller som ligger an til å få motsatt farge av hva spilleren sjøl ligger an til å få.

D. Når to spillere står for tur til å få samme farge, og de likevel må møtes, skal den høyest rangerte på rundelista ha hvit i partallsrunder, og den lavest rangerte ha hvit i oddetallsrunder.

9. FRAMGANGSMÅTE VED RUNDEOPPSETT.

A. En starter alltid med den øverste på rundelista og finner dennes motstander som skal være den som er rangert nærmest og som den øverste kan møte ifølge punktene 6, 7 og 8. Når to spillere er satt opp, tas de ut av rundelista, og en fortsetter med å finne motstander til den som nå er øverst. Slik fortsetter man til runden er satt opp.

B. En spiller som må ned i en lavere poenggruppe etter motstander, betraktes som den høyest rangerte i den gruppen han får motstander fra. C. En poenggruppe som består av én spiller, eller av flere spillere som ikke kan møtes, betraktes som den/de øverst rangerte i den påfølgende gruppe. Likeså med den/de gjenblivende spillere i en gruppe.

D. Når en spiller ikke kan møte noen av de etterfølgende på rundelista, skal det sist sammensatte par brytes opp, plasseres på sin plass på rundelista og betraktes som om de ikke kan møtes. Oppsettet fortsetter så på vanlig måte. Er det fortsatt umulig å fullføre oppsettet, skal det nå sist sammensatte par brytes opp i tillegg, osv.

10. SPILLERE SOM TREKKER SEG tas ut av rundelista, men plasseres på riktig plass på resultatlista.

11. SISTE RUNDE.

A. Ingen fargeregler fører til at en skal gå utenfor poenggruppen etter motstander i siste runde.

B. Når en eller flere spiller rykker ned i en lavere gruppe for å finne motstandere, skal den/de rykke ned som gir færrest mulig brudd på 7A og 7B.

C. Når siste runde settes opp, skal alle øvrige runder være ferdigspilt.

12. FRIRUNDE (WALK OVER = WO).

A. Ved ulikt antall spillere gis i første runde wo til den med høyest startnummer (den lavest rangerte). I øvrige runder gis wo til en spiller fra den laveste poenggruppe som inneholder spillere som ikke har fått eller scoret poeng på wo tidligere. Er det flere aktuelle spillere, gis wo til den som blir til overs, altså sist tatt i betraktning, i rundeoppsettet.

B. En spiller som gis frirunde, tildeles 1 poeng, 0 kvalitetspoeng, og partiet regnes alltid som spilt med hvit.

C. Ved wo på grunn av at en spiller ikke møter opp, blir den oppsatte fargefordeling stående og kvalitetspoeng tildeles som vanlig.

13. RESULTATLISTE OG KVALITETSBEREGNING.

A. Etter siste runde settes resultatlista opp ved å rangere poenggruppene slik at de med flest poeng kommer øverst. Innen gruppene rangeres spillerne i kvalitetspoengrekkefølge slik at de med flest kvalitetspoeng kommer øverst.

B. Kvalitetspoengene regnes ut ved å summere de poeng en spillers motstandere har fått. I turneringer med 6 eller færre runder strykes den laveste, i turneringer med 7 eller flere runder strykes de to laveste, før summeringen. Er det lik kvalitetspoengsum legges den/de strøkne poengsummer til, en om gangen, den høyeste først, til det oppstår et skille. Er det fortsatt likt, benyttes Sonneborn-Berger kvalitet, og eventuelt, om et skille absolutt er nødvendig, loddtrekning.

Vedtatt av Norges Sjakkforbunds sentralstyre den 22. april 1986.

Bergersystemet

1. Generelt.

Berger er rekna som det mest rettferdige turneringssystemet etter som alle møter alle i løpet av turneringa. Men dette føreset at talet på deltakarar er avgrensa. Fordelen ved systemet er at når ein spelar har fått tildelt startnummer, vil det vere bestemt kven han skal møte og kva farge han skal ha i kvar enkelt runde. Dette vil kunne lesast ut av dei internasjonale rundetabellane for Berger-turneringar som du finn under punkt 6 her.

2. Loddtrekning, eller tildeling av startnummer skal helst skje offentleg slik at deltakarane kan vere til stades og kontrollere at alt går rett for seg. Det er alltid slik at dei som får startnummer på øvste halvdel av tabellen (startnr. med lågast tallverdi) vil få eitt parti meir med kvit enn med svart, og omvendt for nedste halvdel, noko mange legg stor vekt på. **Gå fram slik:** Dei aktuelle startnummer, f.eks. 1 til 10, blir skrivne på 10 lappar og lagt i ein hatt. Deltakarane kan så i alfabetisk rekkefølge trekke sitt startnummer. Er talet på dei som skal delta eit oddetal, skal det høgste startnummer vere ledig, slik at den som skal møte dette vil få wo (walk over). Det er viktig at den som styrer loddtrekninga ikkje bestemmer når ein bestemt spelar skal trekke, fordi han da kan favorisere eller diskriminere vedkomande ved å la han trekke på eit tidspunkt da sjansen for å få eit (u)gunstig startnummer er over eller under 50%. Rekkefølga må derfor enten vere tilfeldig (loddtrekning ved at deltakarnamna blir trekt frå ein hatt og startnummera frå ein annan), eller fastlagd på førehand (alfabetisk er mest praktisk).

3. Når ein spelar må trekke seg frå ei Berger-turnering gjeld følgjande reglar: **a.** Har han spela under halvparten av partia, skal han nullast ut slik at ingen av partia hans blir tellande på resultatlista. (NB! Men hugs at om turneringa skal Elo-ratast, skal alle spela parti rapportertast til Elo-komiteen.) **b.** Har han påbegynt halvparten av partia eller meir, skal spela parti reknast med, og dei som skulle møtt han i seinare runder får 1 poeng på wo.

4. Berger-kvalitet.

Når to eller fleire spelarar har oppnådd like mange poeng i ei turnering, brukar vi Sonnenborn-Berger system for å skille dei på premielista. Etter dette blir Berger-kvaliteten rekna ut slik: Summer poenga til dei som spelaren har slått, pluss halvparten av poenga til dei han har spela remis mot (og altså ingenting frå dei han har tapt for). Summeringsresultatet blir da spelaren sine kvalitetspoeng, og av dei som har like mange partipoeng i turneringa, vil den som har flest kvalitetspoeng kome øvst på premielista. Er også kvalitetspoenga like, avgjer innbyrdes oppgjer. Er dette remis kan loddtrekning brukast. Logikken bak Sonnenborn-Berger er at ein løner ein spelar som har tatt poeng frå dei som har gjort det godt i turneringa, framfor ein som har tatt sine poeng mot dei som har gjort det dårleg. Er det pengepremier i turneringa, er det vanleg at desse blir delt mellom dei som har like mange poeng. Ein må altså merke seg at kvalitetspoenga ikkje blir brukt her. Heller ikkje er det vanleg med stikkamp om pengepremiar.

5. Stikkamp.

Er førsteplassen delt og det gjeld ein tittel (klubbmeister, osv.) eller opprykk/nedrykk til høgare/lågare klasse, er stikkamp det mest rettferdige. Ein stikkamp mellom to skal gå over eit likt tal parti (2,4, osv.) slik at fargefordelinga blir lik. Før første parti skal det vere loddtrekning om fargen som deretter skal alternere. Endar stikkampen uavgjort, kan ein enten la kvalitet og deretter innbyrdes oppgjer telle, eller ein kan etter ny loddtrekning om farge, spele eitt og eitt parti med alternerande farge, og la første vinst vere avgjerande. Ein stikkamp mellom fleir enn to skal spelast som ei Bergerturering med dei det gjeld som deltakarar. Mest rettferdig er at turneringa er dobbeltrundig, slik at fargefordelinga blir lik. Reglar for stikkamp bør vere fastsett før ei turnering startar. Er ikkje dette gjort, kan dei fastsetjast av styret, turneringsleiaren, eller av Norges Sjakkforbund, helst i samråd med dei det gjeld.

6. Dei internasjonale rundetabellane.

Er talet på deltakarar eit oddetal, skal høgste startnummer (størst talverdi) vere ledig.

Tabell for 5 eller 6 spillere

| Turnering: | | | | | | | | | | | |
|-------------------|--------|---|---|---|---|-------|----------|--------|---|--|--|
| Start nr. | Dato: | | | | | Poeng | Kvalitet | Premie | | | |
| | Runde: | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | 5 | | |
| 1 | | 6 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | |
| 2 | | 5 | 1 | 6 | 3 | 4 | | | | | |
| 3 | | 4 | 5 | 1 | 2 | 6 | | | | | |
| 4 | | 3 | 6 | 5 | 1 | 2 | | | | | |
| 5 | | 2 | 3 | 4 | 6 | 1 | | | | | |
| 6 | | 1 | 4 | 2 | 5 | 3 | | | | | |

Spilleren som har sitt nummer til venstre i ruten skal spille hvit. I første runde har spilleren med startnummer 1 hvit mot spilleren med startnummer 6.

Tabell for 6 eller 7 spillere

| Turnering: | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|-------|----------|--------|--|
| Start nr. | Dato: | | | | | | | | Poeng | Kvalitet | Premie | |
| | Runde: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | | | |
| 1 | | 8 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | | | |
| 2 | | 7 | 1 | 8 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | |
| 3 | | 6 | 7 | 1 | 2 | 8 | 4 | 5 | | | | |
| 4 | | 5 | 6 | 7 | 1 | 2 | 3 | 8 | | | | |
| 5 | | 4 | 8 | 6 | 7 | 1 | 2 | 3 | | | | |
| 6 | | 3 | 4 | 5 | 8 | 7 | 1 | 2 | | | | |
| 7 | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | 1 | | | | |
| 8 | | 1 | 5 | 2 | 6 | 3 | 7 | 4 | | | | |

Spilleren som har sitt nummer til venstre i ruten skal spille hvit. I første runde har spilleren med startnummer 1 hvit mot spilleren med startnummer 8.

Tabell for 9 eller 10 spillere

| Turnering: | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|----------|--------|
| Start nr. | Dato: | | | | | | | | | | Poeng | Kvalitet | Premie |
| | Runde: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | | |
| 1 | | 10 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | | |
| 2 | | 9 | 1 | 10 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | | |
| 3 | | 8 | 9 | 1 | 2 | 10 | 4 | 5 | 6 | 7 | | | |
| 4 | | 7 | 8 | 9 | 1 | 2 | 3 | 10 | 5 | 6 | | | |
| 5 | | 6 | 7 | 8 | 9 | 1 | 2 | 3 | 4 | 10 | | | |
| 6 | | 5 | 10 | 7 | 8 | 9 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | |
| 7 | | 4 | 5 | 6 | 10 | 8 | 9 | 1 | 2 | 3 | | | |
| 8 | | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 10 | 9 | 1 | 2 | | | |
| 9 | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 10 | 1 | | | |
| 10 | | 1 | 6 | 2 | 7 | 3 | 8 | 4 | 9 | 5 | | | |

Spilleren som har sitt nummer til venstre i ruten skal spille hvit. I første runde har spilleren med startnummer 1 hvit mot spilleren med startnummer 10.

Sveitserturnering

Sveitsersystemer er såkalte reduserte systemer, hvor man gjennom et bestemt antall runder skal kåre en vinner, og hvor antall spillere er høyere enn antall runder. FIDE lister opp en rekke krav til en sveitserturnering.

- Antall runder skal fastsettes før start
- To spillere skal ikke møtes mer enn en gang
- Med odde antall spillere får en spiller WO med 1p, ingen farge
- Har en spiller fått poeng uten å spille, skal han ikke ha WO
- Spillere som settes opp mot hverandre skal ha tilnærmet like mye poeng.
- Differansen i antall hvite og sort spill skal ikke være
- Ingen spiller skal ha samme farge tre ganger på rad
- Man bør prøve å alternere farger annethvert parti
- Reglene må være klare slik at de kan forklares.

Det finnes mange sveitsersystemer, og i Norge har NSF Monrad vært populært. Monradsystemet har dessverre noen innebygde svakheter, og oppfyller heller ikke all kravene over. Sveitser, hollandsk er det systemet som er mest brukt internasjonalt, og regnes som det mest rettferdige. Dette systemet er så innarbeidet at når man snakker om sveitser, så mener man sveitser, hollandsk.

Sveitserturnering - beskrivelse

For fullstendig beskrivelse av reglene se FIDE handbook [C.04.1](#)

Rangering

Det som kjennertegner sveitersystemet er at spillere for hver runde rangeres etter

- a) poeng
- b) rating (FIDE eller nasjonal)
- c) FIDE tittel (GM-IM-WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-ingen tittel)
- d) Alfabetisk (eller andre kriterier bestemt av arrangør)

og at denne rangeringen brukes strengt i hvert rundeoppsett. For å lette oppsettet gir vi startnummer etter rangering før runde 1, dvs at høyest ratede spiller får startnummer 1, nest høyest ratede spiller får startnummer 2 osv.

Rating skal være fra gjeldene ratingliste for startdato av turneringen. FIDE rating publiseres den 1. hver måned, og NSF rating publiseres 4 ganger per år. For norsk rating kan arrangøren velge å bruke uoffisiell rating gjeldene for startdatoen for turneringen.

Fargepreferanse

Fargedifferanse er definert som "antall partier spilt med hvit" - "antall partier spilt med svart".

Absolutt fargepreferanse - En spiller som har fargedifferanse større enn 1 eller har spilt de to siste partiene med hvit har absolutt fargepreferanse for svart. En spiller som har fargedifferanse mindre enn -1 eller har spilt de to siste partiene med svart har absolutt fargepreferanse for hvit. Man har ikke lov å bryte en absolutt fargepreferanse (unntak for toppscorere i siste runde).

Sterk fargepreferanse - En spiller som har fargedifferanse lik 1 har sterk fargepreferanse for svart. En spiller som har fargedifferanse lik -1 har sterk fargepreferanse for hvit.

Mild fargepreferanse - En spiller som har fargedifferanse lik 0 har fargepreferanse motsatt av det han hadde i siste spilte parti.

Ingen fargepreferanse - En spiller som ikke har spilt noe parti har ingen fargepreferanse. Målet er å finne et oppsett som gir flest mulig spillere sin fargepreferanse

Flyt

Et viktig begrep i sveitserturneringer er **flyt**. Når en spiller som får en motspiller med flere eller mindre poeng en seg selv kalles dette flyt. Den høyest rangerte spilleren får en nedflyt, mens den lavest rangerte spilleren får en oppflyt. En spiller bør ikke ha samme flyt to partier på rad, og heller ikke samme flyt som to runder tidligere. Målet er å finne et oppsett som minimaliserer flyt

Poenggrupper

For å gjennomføre et rundeoppsett deler man inn spillerne i poenggrupper etter hvor mange poeng de har.

En poenggruppe hvor alle spillere har like mange poeng kalles en **homogen poenggruppe**. I utgangspunktet er alle gruppene homogene, men som vi skal se senere kan spillere flyttes mellom poenggrupper, og har en gruppe fått en eller flere spillere fra en høyere poenggruppe kalles denne for en **heterogen poenggruppe**.

Rundeoppsettet

Man starter med høyeste poenggruppe, setter opp så mange par som mulig fra denne. Spillere som ikke har fått tildelt motspiller settes ned til neste poenggruppe, og slik holder man på til man har gjennomført siste poenggruppe. Er det en spiller som fortsatt ikke har fått tildelt motspiller får han 1p, ingen motspiller og ingen farge.

Undergrupper

Hver programgruppe deles inn i to undergrupper S1 og S2.

For heterogene poenggrupper settes alle spillere som kommer fra høyere poenggrupper i S1 og alle andre spillere i S2. Når alle spillere i S1 er satt opp behandles de gjenværende spillerne i S2 som en homogen gruppe

For homogene poenggrupper settes de 50% høyest rangerte spillerne i S1 (rundet nedover) og alle andre spillere i S2.

S1 og S2 rangeres etter kriteriene gitt for rangering.

Absolutte krav

Disse må ikke brytes. Om nødvendig må spillere flyttes ned til en lavere poenggruppe.

B.1.a To spillere skal ikke møtes mer en gang.

B.1.b En spiller som har fått poeng uten å spille, enten ved WO eller at motspiller ikke har møtt i tide er får nedflyt og skal ikke ha WO.

B.2 To spillere med samme absolutte fargepreferanse skal ikke møtes (unntak for toppscorere i siste runde)

Relative krav

Disse er listet i avtagende rekkefølge. Flest mulig krav bør være oppfylt. For å overholde disse kriteriene brukes transponeringer og ombyttinger, men ingen spiller skal flyttes ned til en lavere poenggruppe.

B.3 Differansen I poeng mellom to spillere som møter hverandre skal være så liten som mulig og ideelt sett null.

B.4 Så mange spillere som mulig skal få sin fargepreferanse oppfylt.

B.5 Ingen spiller skal få samme flyt to runder på rad.

B.6 Ingen spiller skal få samme flyt som to runder tidligere.

Transponering og ombytting

Sett opp høyest rangerte spiller i S1 mot høyest rangerte spiller i S2, den nest høyest rangerte spilleren i S1 mot nest høyest rangerte spilleren i S2 osv. Sjekk om de par som er satt opp tilfredsstillende kravene B1-B6. Hvis ikke prøv å transponere S2 i henhold til rekkefølgen i transponeringer.

Hvis spiller 1,2 er i S1 og spiller 3,4,5 er i S2 prøver man i rekkefølgen:

T1 T2 T3 T4 T5 T6

1-3 1-3 1-4 1-4 1-5 1-5

2-4 2-5 2-3 2-5 2-3 2-4

5 4 5 3 4 3

Legg merke til rekkefølgen 3-4-5 transponeres i. Det er lettest å se rekkefølgen når man tar bort bindestreken 245, 254, 435, 453, 534,543 som er vanlig sortering. Prinsippet er det samme uansett hvor stor gruppen er. Straks man finner en transponering hvor man vet at man har det oppsettet som gir færrest brudd på B1-B6 stanser man. Har man f.eks en homogen gruppe med 5 spillere, og bare en spiller har fargepreferanse hvit, må det nødvendigvis bli et brudd på B4 siden ikke alle kan få sin fargepreferanse, og man kan stoppe når man har en transponering som ikke gir brudd på B1, B2, B5 eller B6.

Om man ikke finner noen kandidat til et oppsett med transponeringene må man prøve ombytting mellom gruppene. I eksempelet vårt må man prøve å bytte spiller 2 fra S1 med 3 i S2 og gjøre transponeringene på nytt

T1 T2 T3 T4 T5 T6

1-2 1-2 1-4 1-4 1-5 1-5

3-4 3-5 3-2 3-5 3-2 3-4

5 4 5 2 4 2

Dette gjentas med ombyttingene 3-1, 4-2, 4-1, 5-2, 5-1, og for større grupper vil man følge et skjema der man bytter flere spillere mellom gruppene. Se FIDE handbook for detaljer.

Har man gått gjennom alle transponeringer og ombyttinger uten å finne et oppsett som tilfredsstillende B1-B6, velger man det oppsettet som tilfredsstillende B1 og B2 og som har færrest brudd på B3-B6 med høyeste vekt på B3, deretter B4, B5 og til slutt B6.

Med odde antall spillere i en homogen poenggruppe skal spilleren som ikke får motspiller flyttes ned i neste poenggruppe.

Spillere som ikke kan settes opp mot en motspiller uten brudd på B1 eller B2 settes ned til neste poenggruppe. Hvis vi er i laveste poenggruppe må man tilbake for finne enten en annen som skal flyttes ned fra en høyere poenggruppe, eller man må flytte ned flere spillere fra en høyere poenggruppe. Dette betyr at man må sette opp poenggruppen over på nytt.

Farger

Etter at alle par er satt opp, bestemmer man hvem som skal spille med hvit og hvem med svart. Reglene E.1 - E.5 anvendes, og med avtagende prioritet

E.1 Gi begge spiller sin fargepreferanse

E.2 Gi spilleren med sterkest fargepreferanse rett

E.3 Gi spillerne motsatt farge av den siste runden spillerne hadde ulik farge.

E.4 Gi høyest rangerte spiller sin fargepreferanse.

E.5 I runde 1 trekker man farge for høyest rangerte spiller i S1. Deretter skal spillerne i S1 ha alternerende farge når man går nedover i rangering.

Avsluttende merknader

WO, og partier som ikke spilles, eller tap av en spiller som kommer for sent, eller ikke kommer i det hele tatt, skal ikke regnes med i fargeregnskapet. Samme spillere kan møtes igjen i en senere runde.

Spillere som trekker seg fra turneringen skal ikke lengre tas med i rundeoppsettet. Spillere som på forhånd vet at de vil være fraværende i en runde er heller ikke med i dette rundeoppsettet og får 0 p.

Et oppsett som er offentliggjort skal ikke endres med unntak ved brudd på absolutte krav B1 eller B2.

Hvis enten - Et resultat er feil skrevet, eller - et parti er spilt med feil farger, eller - en spillers rating rettes opp, så skal dette bare få innvirkning på rundeoppsett som enda ikke er gjort. Om det også skal innvirke på oppsett som allerede er publisert, men ikke spilt skal avgjøres av dommeren.

Om ikke turneringsreglene sier noe annet skal spillere, som er fraværende en runde uten å ha gitt melding om dette, behandles som om de har trukket seg fra turneringen.

Når et oppsett er klart skal oppsettet sorteres før det publiseres.

Sorteringskriteriene er (med avtagende prioritet)

- Poengsum til den som har flest poeng;
- Summen av poeng for begge spillerne;
- Rangering for høyest rangerte spiller.

For å forstå sveitser bedre bør man se på et eksempel

[Fortsett til eksempelet.](#)

Oversatt og tilrettelagt av Otto Milvang, 2014

TURNERINGSREGLEMENT FOR NSF

A. ALMINNELIG DEL

1. Dette reglement er opprettet i medhold av NSF's lover § 22 og gjelder i NSF's nasjonale turneringer, samt andre turneringer der arrangøren er tilsluttet NSF og det er deltakere fra mer enn to klubber. Jmfør forøvrig § 4 i NSF's lover. Arrangement kan tildeles klubber, kretser og tilsluttede organisasjoner som har sine medlemsforhold til NSF i orden.

2. Innen NSF spilles det etter "FIDEs regler for sjakk".

3. Spesielle regler for lynsjakk, hurtigsjakk, NSF's Monradsystem, og for andre spillesystemer, fastsettes av sentralstyret.

4. Særreglement for NSF's turneringer fastsettes av sentralstyret. Endringer av slike reglement kan først ha virkning for turneringer som påbegynnes etter at vedtak er gjort, og når vedtaket er bekjentgjort senest sammen med innbydelsen til vedkommende turnering. Sentralstyret kan i særlige enkelttilfeller gi dispensasjon fra sine særreglement når sterke grunner taler for det. Før dispensasjonsvedtak fattes, skal om mulig de berørte parter samt NSF's reglementsutvalg ha hatt anledning til å uttale seg. Dispensasjonsvedtak gir ingen automatisk presedens til senere tilfeller. I behandlingen av dispensasjonssaker skal sentralstyret innhente og legge til grunn reglementsutvalgets lov- og reglementsforståelse, jfr. NSF's lover § 18.

5. Sentralstyret skal hvert år søke å få arrangert følgende turneringer:

- a. Landsturneringen (det individuelle Norgesmesterskap).
- b. Det åpne NM.
- c. Det åpne NM i hurtigsjakk.
- d. NM i lynsjakk.
- e. NM i hurtigsjakk for seniorer.
- f. Norgesmesterskap for klubblag.
- g. Seriesjakken
- h. Nasjonale og internasjonale turneringer som er tilgjengelig for flest mulig av medlemmene.
- i. Internasjonale og nasjonale turneringer for styrking av toppspillerne.

6. **TERMINLISTE.** Sentralstyret utarbeider en terminliste over alle godkjente arrangementer. Terminlista skal i god tid bekjentgjøres for NSF's medlemmer. Turneringer som arrangeres i tilknytning til helligdager skal godkjennes av sentralstyret.

7. **NM-AVGIFT.** Arrangører av turneringer som er nevnt under punkt 5 a), b), c), d) e) og f) skal svare en avgift pr. startende deltaker til NSF. Størrelsen på denne fastsettes av sentralstyret.

8. **TURNERINGSLEDERE.** Alle turneringer skal ha ansvarlig(e) turneringsleder(e). Vedkommende skal oppfylle de krav til autorisasjon som sentralstyret har fastsatt.

9. **TVISTER** avgjøres av turneringslederen ifølge FIDEs spilleregler § 13. Avgjørelsen kan ankes inn for en appellkomite eller en overdommer dersom en slik er oppnevnt for turneringen. En overdommer må være autorisert dommer i NSF, fortrinnsvis forbundsdommer.

Et flertall av medlemmer og varamedlemmer i en appellkomite bør være autoriserte dommere. I turneringer på NM-nivå bør det være en overdommer eller appellkomite.

Avgjørelser fattet i appellinstansen, eller av turneringslederen hvis ingen appellinstans er oppnevnt, kan ankes inn for NSF's Reglementsutvalg.

I forhold som dekkes av NSF's disiplinærreglement skal ankeprosedyren være som beskrevet i dette.

10. KLASSEINDELINGEN innen NSF baseres på rating, med følgende klasser:

Klasse ELITE : 2350 og høyere.

Klasse MESTER : 2000 - 2349.

Klasse 1 : 1750 - 1999.

Klasse 2 : 1500 - 1749.

Klasse 3 : 1250 - 1499.

Klasse 4 : 1000 - 1249.

Klasse 5 : 999 og lavere.

11. Siste offisielle ratingliste som er offentliggjort før start av en turnering, eller turneringsserie, legges til grunn. Spillere uten rating plasseres i klasse etter turneringslederens skjønn.

Kretsene kan ha en annen klasseinndeling i sine turneringer.

I tillegg kan inndeling skje etter alder med følgende klasser:

JUNIOR: Spillere som ikke er fylt 20 år pr. 1/1 det året turneringen starter.

KADETT: Spillere som ikke er fylt 16 år pr. 1/1 det året turneringen starter.

LILLEPUTT: Spillere som ikke er fylt 13 år pr. 1/1 det året turneringen starter.

MINIPUTT: Spillere som ikke er fylt 11 år pr. 1/1 det året turneringen starter.

SENIOR: Menn må ha fylt 60 år den 31.12 i det aktuelle år for turneringen. For kvinner gjelder samme regel, men da med 50 års grense.

12. RATING. De av NSF's turneringer som tilfredsstiller de tekniske krav skal innrapporteres til Elo-komiteen for rating.

13. SPILLEROVERGANGER. Spillere som er hovedmedlem i en klubb i forbundet, kan ikke representere noen annen klubb i forbundets arrangementer uten at skriftlig melding om overgang er sendt krets og forbund med gjenpart til den klubb hvor spilleren tidligere var hovedmedlem. Denne melding må være undertegnet av spilleren og styret i den nye klubb, og må være mottatt av NSF senest 4 uker før arrangementet der han skal representere sin nye klubb. Dersom spilleren ikke har sine forpliktelser til sin gamle klubb i orden, kan overgang nektes inntil forpliktelsene er ordnet.

For turneringer på kretsplan gis reglene av den enkelte krets.

14. RØYKING. Det er røykeforbud i spillelokalene. Det bør -om mulig - finnes et sted i rimelig nærhet hvor det er anledning til å røyke. Arrangører kan tillate at røykere som møtes kan sitte i eget røykerom.

15. Hengepartier skal ikke benyttes i turneringer som omfattes av dette reglement.

B. LANDSTURNERINGEN

B. LANDSTURNERINGEN

1. a) Landsturneringen er åpen for alle spillere tilsluttet NSF. Unntatt fra dette er klasser hvor det kåres norgesmester, som kun er åpne for spillere som representerer Norge i FIDE.

Sentralstyret kan dispensere fra kravet i klassene miniputt og lilleputt.

b) I klasser hvor det ikke kåres norgesmester, kan Sentralstyret gi ikke-medlemmer tillatelse til å delta, dersom de er medlemmer av et landsforbund tilsluttet FIDE.

2. Landsturneringen holdes hvert år om mulig i juli måned. Arrangøren må rette seg etter de vedtak som sentralstyret fatter. Spilleprogram, startavgift og pengepremier i Eliteklassen skal godkjennes av sentralstyret etter forslag fra arrangøren. Turneringen skal avvikles over minst 8 dager med mindre sentralstyret har gitt arrangøren dispensasjon. Starten for Eliteklassen kan berammes inntil to dager før de øvrige klasser. Arrangøren sender innbydelse til alle klubber innen den 15. februar.

3. Det spilles i følgende klasser:

a) **KLASSE ELITE:** Berettiget til å spille er de tre siste kårede norgesmestere, nr. to og tre i siste landsturnering, de to beste i klasse mester i siste landsturnering, regjerende juniornorgesmester, spillere som siden forrige landsturnering har oppnådd minst en IM-inntegning, uavhengig av om de fra før har tittelen, spillere med rating innen ratinggrunnlaget for klassen, samt andre som Eliteutvalget (EU) finner kvalifisert. Sentralstyret fastsetter spillesystem etter antall spillere i klassen. Det spilles etter et FIDE-godkjent sveitersystem. Ved for lite antall kvalifiserte spillere eller ved ulikt antall, fyller EU opp med de(n) spiller(e) som ligger best an til å være kvalifisert. Vinneren får tittelen Norgesmester og innehar tittelen til neste landsturnering. Deltakere i Eliteklassen er fritatt fra å betale startavgift.

b) **KLASSE MESTER, KLASSE 1, KLASSE 2, KLASSE 3, KLASSE 4:** Berettiget til å delta er spillere med rating innen ratinggrunnlaget for klassen, de som oppnådde minst 60 prosent score i klassen i forrige landsturnering, de 7 % (avrundet) beste - men minst tre spillere - i klassen under i forrige landsturnering, vinneren av klassen under i sist avsluttede Norges Grand Prix, samt de som NSF finner kvalifisert. I mesterklassen er også regjerende nordnorsk mester og regjerende kretsmestere individuelt berettiget til å spille dersom disse er kåret i en turnering med lang betenkningstid, minimum ratingkategori 3.

c) **KLASSE 5:** Består av spillere som ikke er berettiget til å spille i noen av de foran nevnte klasser.

d) **SENIORKLASSE:** Denne deles i to grupper, "Senior A", som er åpen for alle som holder aldersgrensen, og "Senior B" som er stengt for spillere med rating 1500 og høyere. Hvis en av gruppene har færre enn 10 påmeldte, skal de slås sammen. Vinneren av Senior A får tittelen Juniornorgesmester og innehar tittelen til neste landsturnering.

Beste spiller over 75 år i Senior A skal premieres særskilt. Dersom det ikke deltar spillere over 75 år i Senior A, skal beste spiller over 75 år i Senior B premieres særskilt.

e) **JUNIORKLASSEN:** Denne deles i to grupper "Junior A", som er åpen for alle som holder aldersgrensen, og "Junior B" som er stengt for spillere med rating 1500 og høyere. Hvis en av gruppene har færre enn 10 påmeldte skal de slås sammen. Vinneren av Junior A får tittelen Juniornorgesmester og innehar tittelen til neste landsturnering.

f) **KADETTKLASSEN:** Denne deles i to grupper "Kadett A" som er åpen for alle som holder aldersgrensen, og "Kadett B" som er stengt for spillere med rating 1250 og høyere. Hvis en av gruppene har færre enn 10 påmeldte skal de slås sammen. Vinneren av Kadett A får tittelen Kadettnorgesmester og innehar tittelen til neste landsturnering.

g) **LILLEPUTTKLASSEN:** Vinneren får tittelen Lilleputtnorgesmester og innehar tittelen fram til neste landsturnering.

h) **MINIPUTTKLASSEN:** Vinneren får tittelen Miniputtnorgesmester og innehar tittelen fram til neste landsturnering.

4. For å være berettiget til å spille i en klasse på grunnlag av rating er det tilstrekkelig å ha vært innen ratinggrunnlaget for klassen på en av de offisielle ratinglister siden siste landsturnering. Ingen kan pålegges å spille i en høyere klasse enn siste offisielle ratingliste tilsier. NSF har hvert år fire offisielle ratinglister. Disse publiseres på NSF's elosider i midten av januar, begynnelsen av april, begynnelsen av juni og midten av september.

5. **SPILLESYSTEM.** Det spilles etter NSF's Monradsystem eller et FIDE-godkjent sveitersystem. Hvilket system som benyttes, skal opplyses i invitasjonen. Eliteklassen spilles som sveitser.

6. **BETENKNINGSTIDEN** pr. spiller er 90 min på 40 trekk og deretter 30 min. på resten av partiet pluss 30 sek. tilleggstid fra første trekk..

7. **POENGLIKHET.** Ved poenglikhet avgjør kvalitetsberegning også om førsteplassen i klasser som kårer Norgesmester.

8. **PÅMELDING** kan gjøres gjennom klubb eller direkte til arrangøren. Dersom arrangøren aksepterer etteranmeldte kan startavgiften for disse forhøyes med inntil 50%.

Vedtatt av NSF's 67. kongress i Asker 9. juli 1988. Sist endret av NSF's 92. kongress 30. juni 2013.

C. REGLEMENT FOR NM I LYSJAKK

1. NM i lynsjakk arrangeres i forbindelse med Landsturneringen.
2. Det spilles etter FIDE's lynsjakkreglement.
3. Startavgiften godkjennes av sentralstyret som også fastsetter en NM-avgift til NSF.
4. Turneringen spilles i grupper som tilsvarer NSF's klasseinndeling med følgende unntak: Klassene Elite og Mester spilles sammen. Er det færre enn 20 deltakere i en klasse, kan turneringslederen slå denne sammen med en av de nærmeste klasser. Siste offisielle Elo-liste legges til grunn for klasseinndeling.
5. Vinneren av øverste gruppe får tittelen Norgesmester i lynsjakk. I tillegg kåres det Norgesmester i klassene junior, kadett, lilleputt, miniputt og veteran.
6. Ved inntil 16 deltagere i en gruppe spiller alle mot alle. Med flere enn 16 spilles det kvalifiseringsgrupper og og finaler. Ansvarlig turneringsleder i samråd med arrangøren bestemmer praktiske forhold. Før spillet starter bestemmer turneringslederen hvor mange fra hver kvalifiseringsgruppe som går til finalen.
7. Dersom to eller flere spillere kommer likt i kvalifiseringsgruppen, går den eller de spillere til finalen som har flest seirer.
Hvis det fortsatt er likt mellom to spillere, skal det spilles ett avgjørende parti der det trekkes farge og hvit får 6 minutters tenketid og må vinne, mens svart får 5 minutter og går videre med seier eller remis.
Hvis det etter kvalifiseringen er likt mellom flere enn to spillere, skal det trekkes lodd for å avgjøre hvem som går til finalen, med mindre turneringsleder finner tid til å avgjøre dette på annen måte.
8. Dersom to eller flere spillere deler førsteplassen i en av de finalegrupper det kåres norgesmester, skal det spilles omkamp mellom disse:
 - a) Kommer tre eller flere spillere likt, spilles det en ny Bergerturnering mellom disse etter vanlige regler. Er det fremdeles likt mellom 3 eller flere spillere, spilles det en ny turnering.
 - b) Kommer to spillere likt, eller hvis det gjenstår to spillere etter turneringen nevnt i punkt a), skal de spille ett parti etter samme bestemmelse som i punkt 7.
9. Disse regler blir tolket av ansvarlig turneringsleder og dennes avgjørelser er endelige og inappellable.

Overstående reglement er utarbeidet av NSF's reglementsutvalg og vedtatt av NSF's sentralstyre den 11. mai 1988 og endret etter forslag fra RU i møte den 7. januar 1995. Betenkningstid endret april 2013

Reglement for lagsjakk

REGLEMENT FOR SERIESJAKKEN

1. INNLEDNING

1.1. Norges Sjakkforbund innbyr til seriesjakk for klubblag hvert år. Innbydelse utsendes innen utgangen av september måned. 1.2. Bare klubber med ordnet medlemsforhold til NSF kan delta. 1.3. Hver klubb kan delta med flere lag. Lagene nummereres etter antatt spillestyrke. 1.4. NSF's turneringssjef er hovedansvarlig for gjennomføringen av seriesjakken. Se også punkt 7.7.

1.5. Turneringssjefen kan idømme et lag inntil ett individuelt straffepoeng for enhver overtredelse av dette reglement.

2. SERIESYSTEM

2.1. Serien består av en eliteserie, og regionale serier som følger: Østlandsserien (Sone 1): Kretsene Østfold, Oslo og Omegn, Hedmark og Oppland, Buskerud, Vestfold, Telemark og Agder.

Vestlandsserien (Sone 2): Kretsene Rogaland, Hordaland og Sogn og Fjordane.

Midtnergserien (Sone 3): Kretsene Møre og Romsdal, Sør-Trøndelag, og Nord-Trøndelag.

Nord-Norsk finale (Sone 4): Kretsene Helgeland og Salten, Troms og Nordre Nordland og Finnmark. En klubb kan bare stille lag innen sin egen sone. NSF's turneringssjef kan i særskilte tilfeller dispensere fra dette.

3. BETENKNINGSTID

3.1. I eliteserien og sone 1, 2 og 3 er betenkningstiden 90 minutter på 40 trekk, ½ time på resten av partiet pluss 30 sekunder tilleggstid fra første trekk.

I sone 4 er betenkningstiden 2 timer på 40 trekk, deretter 30 minutter på resten av partiet.

4. POENGBEREGNING

4.1. Det vinnende lag tildeles to poeng, det tapende får null poeng. Ved uavgjort kamp får hvert av lagene ett poeng.

4.2. Hvis flere lag har like mange lagpoeng avgjøres rekkefølgen ved individuelle poeng, deretter innbyrdes oppgjør. Er det fortsatt likt deles plasseringen. Se dog punkt 4.3.4.3. Ved kamp om opp- eller nedrykk eller videre kvalifisering, spilles stikkamp mellom lagene dersom de står likt etter punkt 4.2. NSF fastsetter spillested og trekker farge på 1. bord. Dersom kampen ender uavgjort vinner det laget som har seier på høyeste bord. Dersom alle partier i stikkampen ender remis foretas det loddtrekning av NSF for å kåre vinneren.

5. STARTAVGIFT

5.1. NSF fastsetter og krever inn startavgift for deltagende lag i alle serier.

6. BRUK AV SPILLERE

6.1 Spilleberettiget for en klubb er den som

- A. er innmeldt til NSF som hovedmedlem av klubben inneværende år i samsvar med NSF's lover § 13 og/eller
- B. var innmeldt til NSF som hovedmedlem av klubben i samsvar med NSF's lover § 13 i det kalenderår der seriesjakkssyklusen begynte. Punkt 6.2-6.5 og 6.9 gir utfyllende bestemmelser. Minst 2/3 av spillerne på et lag må være registrert som norsk i FIDE.
- C. En klubb kan stille med inntil 2 spillere pr. kamp som er medlem av en klubb som ikke deltar i seriesjakken. Disse gjestespillerne må nomineres før 1. runde til NSF.

6.2 Skulle det oppstå tvil om hovedmedlemskap fordi en spiller er innmeldt fra to eller flere klubber, avgjør NSF hvilken klubb han/hun representerer etter at den aktuelle spiller og impliserte klubber er gitt anledning til å uttale seg.

6.3 En spiller kan når han/hun måtte ønske det melde overgang til en ny klubb, betinget av at kontingentforholdet til den gamle klubb er i orden. Imidlertid kan spilleren ikke representere sin nye klubb i seriesjakken før tidligst 4 – fire – uker etter at overgangsmelding er NSF i hende.

Dersom spilleren i angjeldende sesong har representert sin gamle klubb i noen del av innværende seriesjakkseason, må han/hun stå over minst 2 – to – runder før vedkommende kan representere sin nye klubb, selv om dette skulle medføre at det går mer enn fire uker.

6.4 Spillere som skifter klubb fra en sone innen seriesjakken til en annen, kan representere en klubb i den nye sonen straks etter at flyttingen har skjedd, betinget av at NSF og spillerens gamle klubb har mottatt skriftlig melding senest 4 – fire – uker før spilleren skal representere sin nye klubb.

6.5 Nyinnmeldte medlemmer i NSF eller tidligere direktemedlemmer kan representere sin nye klubb straks skriftlig melding (brev, fax, eller e-post) er mottatt av NSF. Med nyinnmeldt medlem menes en spiller som ikke allerede er medlem av NSF i innværende år eller var medlem foregående år.

6.6 Dersom en klubb deltar med flere lag, kan ingen spille for mer enn ett av lagene i løpet av 14 dager. En spiller som har deltatt på et lag må stå over en kamp på dette laget før han kan spille for et lavere rangert lag.

Ingen kan spille for mer enn ett lag i en avdeling. I siste spillehelg kan det i hver kamp kun benyttes to spillere som i løpet av serien er benyttet på det lavere rangerte laget etter denne regelen ved 5 – eller 6 – manns lag, en spiller ved 4 manns lag.

6.7 Bruk av en ikke spilleberettiget spiller(e) medfører at den/de dømmes til tap i sine partier. Laget gis i tillegg en poengstraff som ikke går over til motparten. Poengstraffen er ett individuelt poeng når det spilles med 5- eller 6-mannslag, et halvt poeng ved 4-mannslag. Kampen er vunnet av det lag som gjenstår med flest poeng. Ved poenglikhet er kampen uavgjort. Poengstraff kan ikke idømmes senere enn 28 dager etter kampdato.

6.8 Den enkelte klubb bestemmer selv sine spilleres bordplasseringer etter antatt spillestyrke. Rekkefølgen mellom dem som deltar på laget kan ikke endres i løpet av serien, men nye spillere settes inn etter antatt spillestyrke. Den innbyrdes bordrekkefølge kan imidlertid endres etter avsluttet seriespill og etter kvalifiseringskamper. Brudd på denne bestemmelse medfører tap på de bord som er påvirket av den endrede bordrekkefølge. Jmfør punkt 9.2 for eliteserien.

Dersom de aktuelle partiene allerede er tapt ilegges laget en poengstraff som ikke går over til motparten. Poengstraffen er ett individuelt poeng når det spilles med 5- eller 6-mannslag, et halvt poeng ved 4-mannslag. Kampen er vunnet av det lag som gjenstår med flest poeng. Ved poenglikhet er kampen uavgjort. Poengstraff kan ikke idømmes senere enn 28 dager etter kampdato.

6.9 Ved kamp om opprykk til neste sesong, er alle spillere som siste ordinære seriesjakkhelg var spilleberettiget for klubben spilleberettiget. Et lavere rangert lag kan benytte én spiller fra et høyere rangert lag i tråd med punkt 6.6, forutsatt at vedkommende

tidligere i sesongen har spilt for laget som spiller om opprykk. Det er egne regler for kvalifisering til Eliteserien, se §9.4.

6.10 Deltakelse i seriesjakken utløser krav om medlemskontingent for inneværende kalenderår (jf. NSF's lover § 4). Spillere som er spilleberettiget under henvisning til pkt 6.1b eller 6.5 skal derfor meldes inn og betale medlemskontingent på ordinær måte innen gitt frist i ethvert kalenderår hvor de deltar i kamper (jfr NSF's lover § 13). Misligholdelse av kontingentinnbetalingen etter deltakelse i seriesjakken medfører ikke poengstraff, men utløser krav om tilleggsavgift for medlemmet (NSF's lover § 13) og straffegebyr for klubben pålydende kr 250,- pr misligholdt kontingent.

7. **KAMPAVVIKLING**

7.1 Hvert lag oppnevner en lagkaptein, enten en av spillerne eller en annen. Det vises til NSF's regler for lagkaptener. 7.2 I seriekamper oppnevner hjemmelaget turneringsleder. I eliteserien og 1. divisjon bør turneringslederen fortrinnsvis være autorisert og fra en nøytral klubb. 7.3 Senest fem minutter før starttidspunktet leverer lagkapteinen lagoppstillingen til turneringslederen. Etter denne tid er det ikke anledning til å endre lagoppstillingen. Se dog også punkt 9.2 for spesialregler for eliteserien.

7.4 Dersom et lag ikke har levert lagoppstillingen innen kampen skal starte, settes samtlige av lagets klokker i gang ved starttidspunktet. De som har hvite partier mot dette laget velger selv hvorvidt de vil utføre sitt første trekk eller vente til lagoppstillingen foreligger. Et lag kan ikke begynne noen av sine partier før komplett lagoppstilling foreligger.

7.5 Hvis et lag vet at det ikke kan stille fullt mannskap, skal bordene besettes ovenfra.

7.6 Dersom et lag mangler en spiller på et annet bord enn sistebord, plikter klubben å sende en skriftlig redegjørelse til NSF sammen med kamprapporten eller innen to dager etter kampen. Turneringslederen skal om mulig gjøres oppmerksom på forholdet før kampstart. Dersom forfallet ikke anses som gyldig kan NSF idømme laget et gebyr samt tap på de bord som berøres av uteblivelsen.

7.7 Turneringslederens avgjørelser kan innankes for NSF's turneringssjef. Eventuell anke må sendes NSF senest dagen etter partiets avslutning. Kopi sendes motstanderklubben. Turneringssjefens avgjørelse kan innankes for RU.

Anke til RU sendes med skriftlig begrunnelse og sammen med et depositum pålydende kr 500, som returneres dersom anken i det vesentlige fører fram. I motsatt fall tilfaller depositumet NSF.

7.8 Arrangørklubben (hjemmelaget) plikter å sende inn til NSF en kamprapport på fastsatt skjema, inneholdende opplysninger om lag, divisjon, gruppe og enkeltresultater, undertegnet av turneringslederen og begge lagkaptener, senest dagen etter kampen. Kampresultatet skal også meldes til NSF på slik måte og innen slikt tidsrom som turneringssjefen bestemmer.

Ved mangelfull eller for sen innsending og rapportering kan arrangørklubben ilegges et gebyr som fastsettes av NSF.

8. AVVIKLING AV SERIESPILL

8.1 Alle serier settes opp av NSF. Når et lag har bortekamp har det hvit på førstebord og alle bord med ulike nummer. I eliteserien har hjemmelaget hvit på førstebord og alle bord med ulike nummer. 8.2 NSF kan bestemme annet avviklingssted for kampen, også telefon- eller internettmatch. 8.3 Hver klubb kan kun ha ett lag i eliteserien. I 1. eller 2. divisjon kan en klubb ha maksimum to lag i én seriegruppe. Dersom et vinnerlag på grunn av denne bestemmelsen ikke er kvalifisert til opprykk, rykker neste lag i avdelingen opp.

NSF kan i spesielle tilfeller dispensere fra denne bestemmelsen.

8.4 Dersom et vinnerlag ikke ønsker å rykke opp, må laget sende begrunnet søknad om dette til NSF.

Retten til opprykk overføres til lag nummer to i avdelingen. Dersom heller ikke lag nummer to ønsker å rykke opp beholder best plasserte nedrykkende lag plassen. Forøvrig gjelder bestemmelsene i punkt 8.10.

8.5 Dersom et kvalifisert lag (ikke opprykkende lag) ikke ønsker å stille lag i den aktuelle divisjonen skal plassen gis til best plasserte nedrykkende lag i samme divisjon.

8.6 NSF setter opp terminliste for avviklingen. Kampene settes opp på helger med enkel- eller dobbeltrunde. NSF kan etter søknad omberamme kampdatoene. Særlig kan dette gjelde ved offisielle representasjonsoppgaver for NSF.

8.7 Lagene kan avtale å spille før det terminfestede tidspunkt, betinget av at NSF har gitt sitt samtykke. Siste runde i hver gruppe, uansett divisjon, skal spilles nøyaktig på samme tidspunkt, enten runden avvikles på ett sted samlet eller på flere steder.

8.8 Hjemmelaget plikter å informere bortelaget om spillested og kampstart senest 14 dager før kampen. Innsigelser mot tid eller sted må være motparten og NSF i hende innen 7 dager før kampen. NSF kan da foreta endelig beramming.

Dersom bortelaget ikke har mottatt informasjon som nevnt ovenfor, skal laget straks søke kontakt med hjemmelaget.

8.9 Utsettelse av terminfestet kamp kan kun gis av NSF. Skriftlig søknad om utsettelse må være NSF og motstanderlaget i hende senest 72 timer før kampstart. Dette punkt gjelder ved mer akutte grunner til at utsettelse søkes, slik som sykdom. Ved øvrige begrunnelser, gjelder punkt 8.6.

8.10 Lag som ikke møter til avtalt eller av NSF berammet kamp, taper normalt på alle bord. I tillegg ilegges klubben et gebyr opptil startavgiften, men minimum tilsvarende de reiseutgifter som spares ved ikke å stille opp i kampen. Klubben må også dekke motstanderlagets eventuelle utgifter.

8.11 Lag som trekker seg etter at serien er startet ilegges normalt et gebyr. I tillegg rykker laget ned en eller flere divisjoner etter avgjørelse av NSF. NSF supplerer avdelinger hvor kvalifiserte lag ikke er påmeldt.

8.12 I 1. divisjon og lavere divisjoner dekker lagene selv sine utgifter. Når reiseavstanden til en kamp gjør overnatting nødvendig, dekker hjemmelaget overnatting. Dersom bortelaget ikke aksepterer hjemmelagets innkvarteringstilbud må bortelaget selv dekke differansen. Beskjed om behov for innkvartering skal gis innen en uke før kampen. Ved uenighet mellom lagene om overnatting er nødvendig, avgjør NSF dette.

I eliteserien gjelder spesielle regler.

8.13 Hjemmelaget plikter å sørge for gode spilleforhold og tilfredsstillende servering i spillelokalet under kampen. Klubber som ikke oppfyller kravene, kan bøtelegges av NSF.

8.14 Hvis en avdeling i sone 2, 3 eller 4 av økonomiske og/eller geografiske grunner avvikes helt eller delvis på felles spillested, deles omkostningene, det vil si lokalie, reiseutgifter og overnatting mellom de deltagende lag.

8.15 En klubb har ikke anledning til å motta noen form for godtgjørelse direkte eller indirekte fra andre klubber knyttet til bruk av spiller(e) i seriesjakken. Det er heller ikke tillatt å yte slik støtte. Det er videre ikke tillatt å gjøre avtaler med andre lag som betinger bruk eller ikke-bruk av spiller(e).

NSFs turneringssjef kan gi straff etter dette punktet i form av poengstraff, bøter eller i særs graverende tilfeller diskvalifisering.

8.16 NSF har ansvar for å rapportere inn seriesjakken til FIDE for ratingberegning.

9. ELITESERIEN

9.1 Eliteserien består av 10 lag som spiller enkel serie. Kvalifisert er de 8 beste fra foregående sesong og vinnerne av kvalifiseringskampene. Se punkt 8.3 og 9.4.

9.2 Lagene nominerer inntil 20 spillere i bordrekkefølge senest to uker før seriestart. Samtlige nominerte må være meldt inn i NSF gjennom den angjeldende klubb. Listen kan ikke endres eller suppleres i løpet av sesongen.

9.3 Hver spillehelg skal lagoppstilling (6 spillere) for hver av kampene leveres turneringsleder senest 26 timer før start av helgens første runde. Alle lagoppstillingene skal publiseres av NSF senest 24 timer før start av 1. runde. I helt ekstraordinære tilfelle kan turneringsleder gi et lag anledning til å bruke andre spillere enn de som er ført opp i den på forhånd innleverte lagoppstilling.

9.4 De 4 regionale vinnerne spiller en enkel Berger over 3 runder. Det spilles over 6 bord. Betenkingstiden er 90 minutter på 40 trekk, deretter 30 minutter på resten av partiet, med 30 sekunder tillegg pr. trekk. Lagene rangeres etter lagpoeng, deretter innbyrdes oppgjør, og deretter individuelle poeng. Er det fortsatt likt avgjøres rekkefølgen på best resultat på høyeste bord. De to beste lagene rykker opp i eliteserien.

Spilleberettiget i kvalifiseringen er de som var spilleberettiget for klubben ved seriestart, eller de som har spilt minst en runde for klubben i løpet av sesongen.

9.5 NSF's turneringssjef avgjør spillested, og kostnadsdeling for kvalifiseringskampene etter forslag fra de impliserte klubbene. Opprykksturneringen terminfestes av NSF før sesongen starter. Kamper tillates avviklet over internett.

10. ØSTLANDSSERIEN

10.1. Østlandsserien består av klubber innen sone 1.

10.2 1. divisjon består av 10 lag. Kvalifisert er lag innen sone 1 som har rykket ned fra eliteserien, de 4-6 best plasserte lag i 1. divisjon i foregående sesong og vinnerne av hver 2. divisjonsgruppe. Dersom dette utgjør mindre enn 10 lag, eller det er lag som trekker seg fra serien, fylles divisjonen opp med best(e) plassert(e) lag i 1. divisjon i foregående sesong. Dersom dette ikke er tilstrekkelig fylles det opp med lag fra 2. divisjon i foregående sesong, rangert etter plassering i sin respektive avdeling og deretter oppnådde poeng.

10.3 2. divisjon består av to grupper med 6 lag i hver. NSF tar geografiske hensyn ved plassering av lagene i de to gruppene og ved rundeoppsettet. Kvalifisert til å spille i 2. divisjon er lag som har rykket ned fra 1. divisjon, lagene som ble 2 og 3 i foregående i foregående sesongs 2. divisjonsgrupper, og vinnerne av hver 3. divisjonsgruppe. Dersom dette utgjør mindre enn 12 lag, eller det er lag som trekker seg fra serien, fylles divisjonen opp med best(e) plassert(e) lag i 2. divisjon i foregående sesong, rangert etter plassering i sin respektive avdeling og deretter oppnådde poeng.. Dersom dette ikke er tilstrekkelig fylles det opp med lag fra 3. divisjon i foregående sesong, rangert etter plassering i sin respektive avdeling og deretter oppnådde poeng.

10.4 3. og 4. divisjon består av de lag som ikke er kvalifisert for høyere divisjoner. Det spilles i det antall grupper og med det antall lag som NSF finner riktig ut fra geografiske og sportslige hensyn, og med fjorårets serie som utgangspunkt.

Gruppevinnerne rykker opp en divisjon.

10.5 I 1. divisjon spilles det med 5-mannslag og i lavere divisjoner med 4-mannslag

11. VESTLANDSSERIEN

11.1 Vestlandsserien består av klubber i sone 2.

11.1.1 Vestlandsserien består av avdeling sør og avdeling nord. NSF tar geografiske hensyn ved plassering av lagene i de to avdelingene og ved rundeoppsettet.

11.2 1. divisjonsavdelingene består av inntil 6 lag. Kvalifisert er de 4 best plasserte lag i hver 1. divisjonsavdeling i foregående sesong og vinneren av hver 2. divisjonsgruppene. Dersom dette utgjør mindre enn 6 lag, eller det er lag som trekker seg fra serien, fylles divisjonen opp med best(e) plassert(e) lag i 1. divisjon i foregående sesong.

11.2.1 Dersom det er mindre enn 3 lag i en 2. divisjonsavdeling, kan turneringssjefen fatte vedtak om at lagene i 2. divisjon flyttes opp en divisjon. Slik vedtak kan fattes selv om det medfører at det blir mer enn 6 lag i 1. divisjonsavdelingen.

11.3 Etter endt serie spilles en kvalifiseringskamp mellom de to avdelingsvinnerne om retten til å spille kvalifisering for eliteserien. Klubber som deltar i eliteserien inneværende sesong kan ikke spille kvalifisering med lavere rangerte lag. Dersom et slikt lag er regional vinner går retten til kvalifisering til best plasserte lag fra en klubb som ikke har spilt i eliteserien inneværende sesong. Det spilles én runde over 5 bord med betenkningstiden 90 minutter på 40 trekk, deretter 30 minutter på resten av partiet, med 30 sekunders tillegg pr. trekk f.o.m. trekk 1. Ved uavgjort kamp avgjør seier på høyeste bord. Dersom det fortsatt er uavgjort avgjør NSF resultatet ved loddtrekning. NSF's turneringssjef avgjør spillested, -tid og kostnadsdeling for kvalifiseringskampene etter forslag fra de impliserte klubbene. Kamper tillates avvirket over internett.

11.4 2. divisjon består av inntil to grupper.

NSF tar geografiske hensyn ved oppsettingen av gruppene. Kvalifisert til å spille i 2. divisjon er lag som har rykket ned fra 1. divisjon, taperen av forrige sesongs kvalifiseringskamp for 1. divisjon, lagene plassert på plassene 2-4 i foregående sesongs 2. divisjon, vinnerne av hver gruppe i 3. divisjon, samt de lag NSF måtte finne kvalifisert.

11.5 Om mulig spilles en 3. og 4. divisjon. For 3. og 4. divisjon gjelder regler tilsvarende punkt 10.4.

11.6 I 1. divisjon spilles det med 5-mannslag, i lavere divisjoner med 4-mannslag.

12. MIDT-NORGE-SERIEN

12.1. Midt-Norge-serien består av klubber innen sone 3.12.2 1. divisjon består av to avdelinger, hver med inntil 6 lag. Kvalifisert er de 4 best plasserte lag i hver 1. divisjonsavdeling i foregående sesong og vinneren av hver 2. divisjonsgruppene. Dersom dette utgjør mindre enn 6 lag, eller det er lag som trekker seg fra serien, fylles divisjonen opp med best(e) plassert(e) lag i 1. divisjon i foregående sesong.12.3 Etter endt serie spilles en kvalifiseringskamp mellom de to avdelingsvinnerne om retten til å spille kvalifisering for eliteserien. Klubber som deltar har deltatt i eliteserien inneværende sesong kan ikke spille kvalifisering med lavere rangerte lag. Dersom et slikt lag er regional vinner går retten til kvalifisering til best plasserte lag fra en klubb som ikke har spilt i eliteserien inneværende sesong. Det spilles én runde over 5 bord med betenkningstiden 90 minutter på 40 trekk, deretter 30 minutter på resten av partiet, med 30 sekunders tillegg pr. trekk f.o.m. trekk 1. Ved uavgjort kamp avgjør seier på høyeste bord. Dersom det fortsatt er uavgjort avgjør NSF resultatet ved loddtrekning. NSF's turneringssjef avgjør spillested, -tid og kostnadsdeling for kvalifiseringskampene etter forslag fra de impliserte klubbene. Kamper tillates avvirket over internett.12.4 2. divisjon består av inntil to grupper.

NSF tar geografiske hensyn ved oppsettingen av gruppene. Kvalifisert til å spille i 2. divisjon er lag som har rykket ned fra 1. divisjon, taperen av forrige sesongs kvalifiseringskamp for 1. divisjon, lagene plassert på plassene 2-4 i foregående sesongs 2. divisjon, vinnerne av hver gruppe i 3. divisjon, samt de lag NSF måtte finne kvalifisert.

12.5 Om mulig spilles en 3. og 4. divisjon.

For 3. og 4. divisjon gjelder regler tilsvarende punkt 10.4.

12.6 I 1. divisjon spilles det med 5-mannslag, i lavere divisjoner med 4-mannslag.

13. NORD-NORGE-SERIEN / NORD-NORSK MESTERSKAP FOR KLUBBLAG

13.1. Nord-Norge-serien består av klubber innen sone 4.13.2 1. divisjon består av inntil 6 lag. Kvalifisert til å delta er kretsmestrene i de tre nordligste kretsene. I tillegg kvalifiserer nr 1, 2 og 3 året før et ekstra lag fra kretsmesterskapet i sin krets. Dersom kvalifiserte lag fra kretsen ikke stiller, går plassen videre til neste lag i kretsmesterskapet. Dersom det ikke finnes lag fra kretsmesterskapet som ønsker å delta, skal kretsstyret, eventuelt NSF's turneringssjef dersom kretsstyret ikke er fungerende, utpeke kretsens representant(er). Dersom kretsen ikke ønsker å bruke sin fulle kvote, går plassen videre til kretsen som året før hadde lag nr 4, deretter til nr 5 og nr 6.13.3 Det spilles enkel serie på felles spillested, eller slik NSF fastsetter.13.4 Det spilles med 4 spillere på hvert lag.

13.5 Vinner av Nord-Norge-serien gis tittelen Nord-Norsk mester for klubblag.

Vedtatt av NSF's sentralstyre 5. juli 2007. Endret av sentralstyret våren 2012, høst 2013, høst 2014 og høst 2015.

REGLER FOR LAGKAPTEINER

NSFs lagturneringer skal hvert lag utpeke en lagkaptein. Kapteinen er talsmann for og representerer sitt lag overfor arrangør, turneringsleder og andre lag, og plikter å kjenne de regler som gjelder i den aktuelle turnering

Lagkapteinen har primært en administrativ rolle. Alt etter turneringens regler skal kapteinen overholde plikter som f.eks. å levere skriftlig lagoppstilling innen en fastsatt tidsfrist, rapportere kampresultatet til turneringslederen osv.

Lagkapteinen har anledning til å anbefale spillere på sitt lag å akseptere, avslå eller tilby remis, samt å gi opp. Han må begrense seg til svært korte meldinger til spilleren, basert på situasjonen i lagkampen.

Han kan si til spilleren "tilby remis", "ta imot remis", eller "gi opp partiet". For eksempel, dersom en spiller spør om han bør akseptere et remistilbud eller tilby remis, skal lagkapteinen si "ja" eller "nei" eller "du bestemmer selv". Andre svar, for eksempel "prøv litt til", er ikke tillatt. Lagkapteinen skal gi sitt svar uten opphold, etter et raskt blikk på stillingen.

Lagkapteinen skal avholde seg fra enhver innblanding i pågående partier. Han har forbud mot å uttale seg om partistillingen, og liksom spillerne skal han ikke rådføre seg med noen annen person om situasjonen i partiet.

Selv om det i en lagkamp vil finnes en lagånd som strekker seg utover spillernes individuelle partieresultat, er et sjakkparti primært et oppgjør mellom to spillere. Følgelig har spilleren sjø det siste ordet når det gjelder hans eget parti. Lagkapteinens ord bør veie tungt i spillerens beslutning, men like fullt er ikke spilleren tvunget til å følge hans råd. Av samme grunn kan ikke lagkapteinen opptre på en spillers vegne uten spillerens samtykke.

Det understrekes at det ikke er tillatt for en lagkaptein å tilby eller avtale remis på ett eller flere bord i en kamp. En lagkaptein kan anbefale en eller flere av sine spillere å tilby remis, men enhver forutgående kommunikasjon med det andre lag om remistilbudet er streng forbudt. All kommunikasjon mellom lagkapteiner under en kamp skal skje i turneringsleders påhør.

Epilog 1. Disse bestemmelsene håndheves av turneringslederen som en del av FIDE Tournament Rules. Turneringslederen kan reagere på brudd på bestemmelsene med henvisning til FIDEs regler for sjakk og/eller de straffetiltak nevnt i FIDE Tournament Rules C.06.V. Disse inkluderer advarsler, tidsstraff på egen eller motstanders klokke, annullering av parti, tapt parti, utvisning av spillere eller lag fra turnering, og bortvisning fra spillelokalet.

Epilog 2. I nasjonale turneringer innenfor NSF gjelder dessuten følgende bestemmelse: En beskjed som er gitt til lagkapteinen fra arrangør eller turneringsleder skal ordinært betraktes som gitt til hver enkelt av lagets spillere.

Vedtatt som NSF's regler for lagkapteiner av NSF's sentralstyre 1. juli 2007.

REGLEMENT FOR NM FOR KLUBBLAG

1. INNLEDNING

1.1 Norges Sjakkforbund innbyr til norgesmesterskapet for klubblag (lag-NM) hvert år. Innbydelse utsendes innen utgangen av mars måned.

Klubber eller kretser som ønsker å arrangere mesterskapet, må sende søknad til NSF innen 1. mai foregående år. Sentralstyret skal godkjenne program, startavgift, premiering og ansvarlig turneringsleder, som skal være forbundsdommer. Informasjon om dette skal sendes til NSF senest et halvt år før arrangementet finner sted. Også forøvrig må arrangøren rette seg etter de vedtak som sentralstyret fatter.

1.2 NM for klubblag er åpent for alle klubber innmeldt i NSF. Sentralstyret kan gi dispensasjon til at klubber fra andre forbund innen FIDE kan delta med lag, dog kan disse lagene ikke bli norgesmester.

1.3 Hver klubb kan delta med flere lag. Lagene nummereres etter antatt spillestyrke.

2. STARTAVGIFT OG ØKONOMI

Alle lag er ansvarlig for å dekke sine egne kostnader for reise og opphold. Det kan gis lavere startkontingent for lag som ikke kommer fra den sone der mesterskapet arrangeres.

3. BETENKNINGSTID

Betenkningstiden pr spiller er 90 minutter på 40 trekk og 30 minutter på resten av partiet.

4. BRUK AV SPILLERE

4.1 Spilleberettiget for en klubb er den som er innmeldt til NSF som hovedmedlem av klubben inneværende år i samsvar med NSF's lover § 13. Minst tre av de fire som spiller på et lag må være norsk i FIDE. En utenlands spiller med klubbtilhørighet i samme klubb i 10 år eller mer, regnes som norsk. Dette kan kun gjelde en spiller per lag.

4.2 Dersom det oppstår tvil om hovedmedlemskap fordi en spiller er innmeldt fra to eller flere klubber, avgjør NSF hvilken klubb han/hun representerer etter at den aktuelle spiller og impliserte klubber er gitt anledning til å uttale seg.

4.3 Det kan benyttes inntil åtte spillere i løpet av turneringen, som må nomineres skriftlig og i rekkefølge etter antatt spillestyrke. Slik oversikt skal være turneringslederen i hende senest en time før første rundes start. Rekkefølgen kan ikke endres i løpet av turneringen. Brudd på denne bestemmelse kan medføre poengtap.

5. SPILLESYSTEM OG KAMPAVVIKLING

5.1 Ved seks eller færre deltagende lag spilles Berger system. Ved sju eller flere deltagende lag spilles 6 runder Monrad system. Ved rundeoppsettet regnes alle lag med likt antall individuelle poeng som en poenggruppe.

5.2 Hvert lag består av fire spillere. Senest 15 minutter før tidspunktet for start av hver runde leverer lagkapteinen lagoppstillingen til turneringslederen. Etter denne tid er det ikke anledning til å endre lagoppstillingen. Dersom lagoppstilling ikke foreligger skal laget benytte de fire øverste nominerte spillerne. Turneringslederen kan gjøre unntak fra dette punktet etter å ha konferert med motstanderlaget.

5.3 Hvert lag oppnevner en lagkaptein, enten en av spillerne eller en annen. Det vises til NSF's regler for lagkapteiner.

5.4 Feil bruk av spillere, for eksempel ved spill i feil bordrekkefølge, kan medføre tap på de berørte bord.

6. POENGBEREGNING

Individuelle poeng teller først. Hvis flere lag har like mange individuelle poeng avgjøres rekkefølgen ved lagpoeng, deretter innbyrdes oppgjør. Hvis det fortsatt er likt, beregnes monradkvalitet med dårligste motstander strøket, deretter beregnes andre monradkvalitet

uten strykninger. Hvis det spilles berger, beregnes det bergerkvalitet i stedet for monradkvalitet. Dersom det fremdeles er likt deles plasseringen.

Vedtatt av NSF's sentralstyre 19. november 2006. Endret i 2012.

Reglement for Norges Grand Prix

Gjelder for sesongen 2015 – 2016

1. Innledning

Norges Grand Prix (NGP) er en landsomfattende rekke turneringer i tidsrommet 1. juli til 30. juni påfølgende år, der spillere ved å samle poeng i flere turneringer konkurrerer om sammenlagtpremier.

2. Klasseinndeling

Det konkurreres i klasser etter ELO-tall ifølge NSF's turneringsreglement, med unntak av eliteklassen som er slått sammen med mesterklassen. Avgjørende for klassetilhørighet, gjeldende for hele sesongen, er den offisielle ratingliste som offentliggjøres i juni. Uratede spillere blir plassert i klasse etter rating innhentet fra ELO-komiteen eller etter antatt spillestyrke. Spillere som er medlem av et annet FIDE forbund enn NSF, plasseres i klasse etter FIDE-rating pr. 1. juli. Hvis dette mangler blir klasseinndelingen bestemt av gjeldende FIDE-rating når turneringen spilles. Dersom FIDE-rating mangler, bestemmes klasseinndelingen etter norsk ratingprestasjon i turneringen..

3. Tellende turneringer

For å være tellende i GP-sammendraget må en turnering være åpen for alle medlemmer av NSF og andre forbund tilsluttet FIDE. I tillegg må turneringen bestå av minst fem runder (i cup-system o.l teller antall runder vinneren spiller) og ha en effektiv spilletid på minst fire timer. Lynsjakkturneringer skal spilles med minst 9 runder. Turneringen må være registrert hos NSF senest 4 uker før arrangementet finner sted.

Alle turneringer i GP-sammendraget skal rates i FIDE dersom forutsetningene for dette er til stede. Det betyr at minimum betenkningstid i langsjakkpartier basert på 60 trekk må være 120 min pr. spiller.

Siste frist for å registrere turneringer i en sesong er **15. april**.

4. Poengskala

I hver turnering tildeles de 50 beste spillerne i sin klasse GP-poeng ifølge plasseringen i sin klasse (se også punkt 5) etter følgende skala:

| Plass | Poeng | Plass | Poeng |
|-------|-------|-------|-------|
| 1 | 200 | 26 | 50 |
| 2 | 180 | 27 | 48 |
| 3 | 160 | 28 | 46 |

| | | | |
|----|-----|----|----|
| 4 | 150 | 29 | 44 |
| 5 | 140 | 30 | 42 |
| 6 | 130 | 31 | 40 |
| 7 | 124 | 32 | 38 |
| 8 | 118 | 33 | 36 |
| 9 | 112 | 34 | 34 |
| 10 | 106 | 35 | 32 |
| 11 | 100 | 36 | 30 |
| 12 | 96 | 37 | 28 |
| 13 | 92 | 38 | 26 |
| 14 | 88 | 39 | 24 |
| 15 | 84 | 40 | 22 |
| 16 | 80 | 41 | 20 |
| 17 | 76 | 42 | 18 |
| 18 | 72 | 43 | 16 |
| 19 | 68 | 44 | 14 |
| 20 | 64 | 45 | 12 |
| 21 | 60 | 46 | 10 |
| 22 | 58 | 47 | 8 |
| 23 | 56 | 48 | 6 |
| 24 | 54 | 49 | 4 |
| 25 | 52 | 50 | 2 |

En spiller må fullføre minst halvparten av rundene for å få poeng i turneringen. Seier eller remis på walk over teller som fullført runde.

Dersom det bare er 1 eller 2 spillere som kan få poeng i en klasse, reduseres poengskalaen: Vinneren får 150 poeng, og nummer 2 får 130 poeng.

I tillegg deles det ut bonuspoeng for antall deltakere i turneringen:

Bonus = Deltakere – plass + 1

hvor "Deltakere" er antall deltakere som kan få poeng i klassen (maks 50), og "plass" er plasseringen spilleren får. Bonuspoengene beregnes ut fra antall deltakere i egen klasse og alle lavere klasser, uavhengig av gruppeinndelingen.

En spiller får i tillegg deltakerpoeng for å delta i mange turneringer:

25 poeng for deltakelse i minst 7 turneringer

50 poeng for deltakelse i minst 14 turneringer

75 poeng for deltakelse i minst 20 turneringer

100 poeng for deltakelse i minst 25 turneringer

5. Tellende resultater

Poengskalaene benyttes for alle klasser innen hver turnering, slik at klassepoeng tildeles alle med kvalifiserende resultat og ikke for høy klassetilhørighet. I den grad klassene spiller sammen, kan en altså samle poeng i høyere klasser enn sin egen. Hvis plasseringen i turneringen ikke kan skilles etter kvalitetspoeng deler spillerne GP-poeng som disse plassene normalt tildeles.

I sammendraget teller for hver spiller de 6 turneringene som gir flest poeng. Av de 6 turneringene kan maksimum 5 være hurtig- og/eller lynsjakk, hvorav maksimum 3 kan være lynsjakk.

Ved poenglikhet følges kriteriene i rekkefølge:

Ved poenglikhet regner man "GP-kvalitet" ved å fjerne poenge for antall deltakelser, så dårligste resultat, så nest dårligste osv... De som etter dette fortsatt står likt deler pengepremiene.

For den endelige plassering og mulighetene til opprykk (Opprykk til høyere klasser i NM, se reglementet for Landsturneringen) brukes følgende ytterligere rangering:

Langsjakk teller mer enn hurtigsjakk som teller mer enn lynsjakk.

Alle kombinasjoner av langsjakk og hurtigsjakk er bedre enn når lynsjakk er med.

Ved fortsatt likhet deles plasseringen.

6. Premiering sammenlagt

Sammenlagtpremiene fastsettes av NSF's sentralstyre og bekjentgjøres samtidig som NSF utlyser den kommende GP-sesongen.

7. Spillesystem og gruppeinndeling

Spillesystem og gruppeinndeling må fastsettes i søknaden om GP-status. Dersom spillesystemet ikke er alminnelig brukt må det beskrives i detalj. Gruppeskillet må følge et klasseskille som fastsatt i punkt 2 ovenfor.

8. Deltakelse i høyere klasse

Spillere har i den enkelte turnering i perioden anledning til å delta i enhver klasse høyere (men ikke lavere) enn sin klassetilhørighet (pkt. 2). Arrangøren kan fravike dette dersom det kunnngjøres i søknaden.

9. Premiering i enkeltturneringer

Verdien av premiene bør utgjøre minst 50% av startavgiften. Arrangøren kan premiere gruppevis, klassevis etter GP-inndeling, etter puljer inndelt etter rating, etter aldersklasser ifølge NSF's turneringsreglement, eller etter kjønn.

10. GP-avgift

Arrangøren skal svare en GP-avgift til NSF pr. startende deltager. Denne fastsettes av sentralstyret og bekjentgjøres i den årlige utlysning. For sesongen 2013/2014 er den 25 kroner per spiller.

11. Arrangørens og turneringslederens plikter

Søknad om å arrangere turneringer innen Norges Grand Prix skal sendes på fastsatt skjema til Norges Sjakkforbund. Skjema er tilgjengelig [her](#)

Samme arrangør kan ikke ha mer enn 2 (to) lyn- og/eller hurtigsjakkturneringer på terminlisten samtidig.

Ansvarlig turneringsleder skal være ikkespillende (og minst kretsdommer), med mindre det på forhånd er utpekt en assistent (minst klubbdommer).

Turneringslederen skal senest dagen etter turneringen sende resultatet til NSF på elektronisk format (f.eks Turneringsservice-filer eller andre kjente format) til turneringsrapport@sjakk.no:

- For hver gruppe en fullstendig resultatliste med spillerne i resultatrekkefølge, for hver spiller skal stå navn, klubb, klasses tilhørighet i NGP, scorede poeng og kvalitetspoeng, samt tildeling av GP-poeng i hver klasse. (TS-filer dekker alt dette)
- For ELO-berettigede turneringer, utfylt ELO-rapport for samtlige deltagere. (TS-filer dekker alt dette).

Dersom arrangør eller turneringsleder ikke oppfyller de nevnte krav, er GP-avgiften 50% høyere.

Dette reglement er vedtatt av NSF's sentralstyre den 8. mars 2013 og avløser tidligere reglement.

Norges Sjakkforbunds Disiplinærreglement

1. FORMÅL

Disiplinærreglementet har som formål å sikre at så vel spillere som andre involverte følger det regelverk som til en hver tid gjelder innen Norges Sjakkforbund.

2. OMFANG

Dette reglement har gyldighet for ethvert medlem i NSF, samt enhver som på noen måte deltar i, involverer seg i eller er til stede ved NSF's arrangementer eller organisasjonsliv.

3. HVA REGULERES AV DISIPLINÆRREGLEMENTET

Disiplinærbrudd er brudd på lover, regler og bestemmelser eller andre alminnelige aksepterte normer som gjelder innen NSF. I særlig grad rammes følgende:

3a. Spillere i nasjonale turneringer, individuelle så vel som lag

Spillere eller andre som bryter FIDEs spilleregler eller gjeldende turneringsreglement bevisst og på en grov eller utilbørlig måte. Herunder inngår å trekke seg fra turneringer uten å ha innhentet turneringsleders godkjenning. Videre spillere, eller andre som viser grov usportslig opptreden eller forsøker å påvirke parti, rating eller turneringsresultat, for eksempel ved avtalt spill, forfalskninger, bestillinger eller forsøk på lignende. Samt personer som opptrer beruset, voldelig, truende eller viser annen utilbørlig oppførsel under et sjakkarrangement eller i enhver forbindelse med dette.

3b. Turneringsledere og arrangører

Turneringsledere eller arrangører som ikke utfører sine plikter på en nøytral og forsvarlig måte.

3c. Tillitsvalgte

Tillitsvalgte som gjennom sin handlemåte viser seg tilliten uverdigg, for eksempel gjennom økonomisk mislighold, forfalskninger, for å skaffe seg selv en uberettiget fordel e.l.

3d. Generelt

For øvrig rammes enhver handling eller opptreden som i særlig grad stiller sjakkspillet eller deler av NSF's sjakkliv i et uberettiget negativt lys, som på den måten kan skade sjakkens eller NSF's omdømme i samfunnet.

4 SAKSBEHANDLING

4a. Saksbehandler

For alle saker etter herværende reglement er NSF's sentralstyre saksbehandler. Sentralstyret kan delegere behandling og/eller avgjørelse av enkeltsaker, eller av visse typer kurante saker, til et eller flere medlemmer av sentralstyret.

4b. Klage og klagefrister:

Parter og andre som saken direkte gjelder har rett til å bringe disiplinærforhold inn for NSF's sentralstyre. NSF kan behandle klager fra andre hvis særlige grunner tilsier dette.

Klage skal skriftlig bringes inn for NSF innen 14 dager fra klager ble kjent med det forholdet som begrunner klagen.

NSF's sentralstyre kan behandle klager fremsatt etter denne fristen, hvis særlige grunner tilsier det. Klage fremsatt mer enn 1 år etter at det forhold som begrunner klagen har blitt kjent, kan ikke behandles.

4c. Saksbehandlingen:

Saksbehandlingen skal igangsettes straks klagen er mottatt. Før NSF tar sin beslutning må saksbehandler besørg å innhente all nødvendig informasjon. Avgjørelsen begrunnes. Partene tilskrives straks og skal

samtidig gjøres kjent med ankemuligheten. Dersom forholdet medfører ileggelse av disiplinærtiltak kan denne ikke iverksettes før ankefristen er utløpt.

4d. Ankebehandling og frister

Når NSF har tatt sin beslutning har begge parter - klageren og innklagede - mulighet for å anke saken og/eller straffeutmålingen inn for Norges Sjakkforbunds Reglementsutvalg - RU. Anke sendes skriftlig til RU senest 4 - fire - uker etter at partene har mottatt avgjørelsen. RU plikter å behandle anken raskest mulig og om nødvendig innhente ytterligere informasjon.

Anke over saksbehandling eller regeluttolkning sendes også RU, som hvis slik anke gis medhold, sender saken tilbake til NSF med anvisning om hvordan saken skal behandles eller reglene tolkes.

Ved ankebehandling i RU skal alltid 3 medlemmer/varamedlemmer delta. Reglementsutvalgets avgjørelse er endelig med unntak av eksklusjon, se pkt 5e.

5. REAKSJONSFORMER

Ved fastsettelse av reaksjonsform og lengden på denne skal det legges vekt på forholdets art og på eventuelle tidligere disiplinærbrudd. Hvis en klage fører til ileggelse av disiplinærtiltak skal dette offentliggjøres når avgjørelsen er bindende, dvs etter ankefristens utløp eller etter at eventuell anke er ferdig behandlet.

Disiplinærbrudd kan gi ileggelse av advarsel eller en av følgende reaksjonsformer:

5a. Karantene

Spillere, eller andre, kan ilegges karantene, dvs utelukkes fra alle eller bestemte turneringer, ved første gangs forseelse, i en periode på maksimalt 2 - to - år. Ved senere gjentakelse kan ny karantene ilegges for maksimalt 5 - fem - år.

5b. Turneringsleders tap av autorisasjon

Turneringsledere kan fratras sin autorisasjon eller nektes å være turneringsledere i en periode på inntil 5 - fem - år.

5c. Tap av tillitsverv

Tillitsvalgte kan, utover de sanksjoner som er gitt i 5a og 5b, også eller alternativt bli fratatt ett eller flere av sine tillitsverv.

5d. Suspensjon

I graverende tilfelle kan NSF ilegge suspensjon eller eksklusjon. Suspensjon kan ilegges for en periode på inntil 3 - tre - år.

5e. Eksklusjon

Eksklusjon av et medlem kan idømmes i særskilt grove saker. Den ekskluderte kan anke avgjørelsen inn for RU. Dersom RU, etter ankebehandling, velger å opprettholde eksklusjonsdommen trer denne i kraft omgående. Den idømte har dog rett til å anke eksklusjonsdommen inn for Norges Sjakkforbunds kongress og kreve den opphevet.

Frem til eventuell kongressbehandling står eksklusjonsvedtaket ved lag.

Reglementet er vedtatt av NSF's sentralstyre 15. februar 2005 etter forslag fra NSF's reglementsutvalg.

Dommerreglement for Norges Sjakkforbund og Ungdommens Sjakkforbund

Regler for autorisasjon av krets- og forbundsdommere.

1. GENERELT

- 1.1. Norges Sjakkforbund (NSF) autoriserer to kategorier turneringsledere: Kretsdommere og forbundsdommere.
- 1.2. Autorisasjon foretas av Reglementsutvalget i NSF, heretter kalt RU.
- 1.3. Ungdommens Sjakkforbund (USF) tilslutter seg autorisasjonsreglene og vedtar egne krav til dommergrader for sine mesterskap og turneringer.
- 1.4. RU skal i sitt arbeid ha som siktemål at autoriserte dommere har den nødvendige kompetanse, sunne bedømmelseevne og objektivitet som forlanges, samt er tilstrekkelig oppdatert i gjeldende regelverk. Videre skal RU arbeide for at det organiserte sjakklivet over hele landet har nødvendige antall autoriserte dommere til disposisjon.

2. KRETSDOMMERE

- 2.1. Den som vil bli autorisert som kretsdommer, må oppfylle følgende krav:
 - a. Ha deltatt på ett av NSF godkjent dommerkurs, fortrinnsvis i løpet av de sju siste årene.
 - b. Ha bestått en test utarbeidet av RU
 - c. Ha erfaring fra og kjennskap til ledelse av flest mulige typer turneringer og turneringsformer
 - d. Ha deltatt som turneringslederassistent i minst tre turneringer hvor det kreves autorisert kretsdommer, fortrinnsvis under minst to forskjellige kretsdommere.
- 2.2. Den som har gjennomført A) og B), er å betrakte som klubbdommer.
- 2.3. Søknad om autorisasjon som kretsdommer sendes til NSF v/ Reglementsutvalget på fastsatt skjema. Søknaden skal være undertegnet av kretsen i NSF eller USF og fortrinnsvis med vedlagte uttalelser fra autoriserte dommere som klubbdommeren har assistert under.
- 2.4. Til grunn for sitt vedtak legger RU en samlet vurdering av erfaringsgrunnlag, testresultat og dommeruttalelser. Dersom RU avslår en søknad, skal dette begrunnes skriftlig.
- 2.5. Klubbdommere som ikke er blitt kretsdommere, beholder ordinært sin status i ti år. En klubbdommer med rimelig jevnlig turneringslederpraksis, kan etter søknad til RU fortsette som klubbdommer.

3. FORBUNDSDOMMERE

- 3.1. Særlig dyktige kretsdommere med god erfaring kan autoriseres som forbundsdommere.
- 3.2. En kretsdommer kan av RU opptas som forbundsdommeraspirant etter en samlet vurdering, forutsatt at kandidaten...
 - a. har vært kretsdommer i minst to år
 - b. på en klart tilfredsstillende måte har ledet minst tre turneringer som krever autorisert kretsdommer
 - c. har et bredt og variert erfaringsgrunnlag og generelt har utvist dyktighet i utøvingen av sitt dommerverv
 - d. har deltatt i forbundsdommerseminar eller -kurs godkjent av RU og har bestått en tilhørende test
- 3.3. I løpet av aspirantperioden skal kandidaten følges med spesiell oppmerksomhet av RU og må for å bli forbundsdommer oppfylle følgende krav:
 - e. Ha ledet minst tre turneringer som krever autorisert kretsdommer
 - f. Ha assistert ved minst tre turneringer som krever autorisert forbundsdommer, under minst to forbundsdommere, begge deler på en svært tilfredsstillende måte.

3.4. Til grunn for sitt vedtak om utnevnelse legger RU en samlet vurdering av aspirantens egnethet og oppfylling av kravene i punkt 3.3, derunder uttalelser fra forbundsdommerne som aspiranten har assistert under. Dersom RU avslår en søknad, skal dette begrunnes skriftlig.

4. INTERNASJONAL DOMMER I SJAKK

4.1. For spesielt kvalifiserte forbundsdommere kan sentralstyret etter innstilling fra RU søke FIDE om tildeling av tittelen "Arbitre International de la FIDE" (internasjonal dommer i sjakk) i henhold til FIDEs krav.

5. KRAV TIL DOMMERGRAD

5.1. Følgende turneringer skal ledes av autorisert forbundsdommer: Landsturneringen, Det åpne NM, Det åpne NM i hurtigsjakk, NM i lynsjakk, finalen i NM for klubblag, internasjonale tittelturneringer og landskamper.

5.2. Følgende turneringer skal ledes av minimum autorisert kretsdommer: Øvrige FIDE-ratede turneringer, sønfinaler i NM for klubblag, Nordnorsk mesterskap og turneringer innen Norges Grand Prix.

5.3. Alle andre turneringer, med unntak av rene klubbturneringer og private klubbmatcher, skal ledes av minimum en klubbdommer.

Se også reglementets punkt 11.

5.4. RU kan i særlige tilfeller dispensere fra de formelle kravene i punktene 5. Begrunnet søknad om dispensasjon sendes tidligst mulig og innen fire uker før turneringsstart.

6. DOMMERBEVIS

6.1. Norges Sjakkforbund sender et dommerbevis til hver krets- og forbundsdommer som autoriseres. Opplysning om autorisasjoner skal også snarest mulig kunngjøres i Norsk Sjakkblad.

7. DOMMERREGISTER

7.1. Norges Sjakkforbund fører register over forbundsdommere, forbundsdommeraspiranter, kretsdommere og klubbdommere. RU har ansvar for å holde dommerregisteret oppdatert og stille det til disposisjon for kunngjøring minst årlig.

8. PASSIVE TURNERINGSLEDERE

8.1. En autorisert dommer som i løpet av de fem siste årene ikke har dokumentert overfor RU en rimelig turneringslederpraksis, gis status som passiv dommer.

8.2. For en forbundsdommer bør rimelig praksis i løpet av fem år omfatte turneringsledelse i minst tre turneringer som krever krets- eller forbundsdommer, derav minst én som krever forbundsdommer. En passiv forbundsdommer kan ikke være ansvarlig turneringsleder for turneringer under reglementets punkt 5.1 eller 11.2 uten særlig godkjenning av RU. En passiv forbundsdommer har praktisk status som kretsdommer i inntil ti nye år uten å dokumentere tilstrekkelig praksis.

8.3. For en kretsdommer bør rimelig praksis i løpet av fem år omfatte turneringsledelse i minst tre turneringer som krever kretsdommer eller klubbdommer, derav minst én som krever kretsdommer. En passiv kretsdommer kan ikke være ansvarlig turneringsleder for turneringer under reglementets punkt 5.2 eller 11.3 uten særlig godkjenning av RU. En passiv kretsdommer har praktisk status som klubbdommer i inntil ti nye år uten å dokumentere tilstrekkelig praksis.

8.4. Utøvelse av dommergjerningen krever i prinsippet medlemskap i NSF eller USF. Dommere som i løpet av to år ikke har vært medlem i NSF eller USF, regnes som passive.

8.5. RU avgjør overføring til status som passiv dommer etter en samlet vurdering der all turneringslederpraksis i tidsrommet kan tas i betraktning. En passiv dommer kan søke RU om fornyet status som aktiv dommer. Etter minst tre år som passiv kan RU kreve ny deltagelse på dommerkurs og/eller avleggelse av en ny test.

9. PLIKTER OG RETTIGHETER

9.1. Enhver autorisert og aktiv dommer skal uoppfordret og minimum årlig få tilsendt fra NSF og USF endringer i gjeldende turneringsregler og reglement. Tvister og avgjørelser av prinsipiell interesse som passerer RU, skal sendes til de samme dommerne eller omtales i Norsk Sjakkblad.

9.2. Enhver aktiv turneringsleder plikter å holde seg ajour med gjeldende regler og reglementer samt kunngjøringer i Norsk Sjakkblad og vil i så stor grad som vedkommende finner anledning til, stille seg til disposisjon som turneringsleder på ulike nivåer i NSF og USF. Melding om flytting sendes til RU.

9.3. Enhver krets- eller forbundsdommer skal ta seg av og rettlede klubbdommere når disse assisterer ved turneringer, og rapportere objektivt sine inntrykk til RU.

9.4. Krets- og forbundsdommere må føre løpende oversikt sin egen dommerpraksis og sende liste over praksis på den måte og med de frister som RU fastsetter. En turneringsleder som ikke sender inn slik rapport eller sender den forsinket, må selv ta ansvar for om vedkommende da blir overført til status som passiv.

10. OPPHEVELSE AV AUTORISASJON

10.1. Sentralstyret kan etter innstilling fra RU oppheve en dommerautorisasjon dersom en mener at dommeren ikke lenger er kvalifisert eller egnet, eller klart har vist seg tilliten uverdigg.

11. UNGDOMMENS SJAKKFORBUND (USF)

11.1. USF tilslutter seg dette reglementet for sine mesterskap og turneringer.

11.2. Autorisert forbundsdommer skal lede internasjonale turneringer, landskamper og Individuelt NM for ungdom.

11.3. Minimum autorisert kretsdommer skal lede NM for skolelag, NM for juniorlag og NM for jenter.

11.4. Minimum klubbdommer bør lede kretsmesterskap for skolelag, kretsmesterskap for ungdom, turneringer i Barnas Grand Prix og andre godkjente turneringer.

11.5. Etter innstilling fra RU kan forbundsstyret i USF i særlige tilfeller gi dispensasjon fra kravene under 11.2 og 11.3. Begrunnet søknad sendes tidligst mulig og innen fire uker før turneringsstart.

Dette reglement er senest endret av NSF's sentralstyre den 29. januar 2005, og avløser tidligere bestemmelser. Punkt 11 er vedtatt av forbundsstyret i USF (på det tidspunkt under navnet Norges Sjakkforbunds Ungdom) den 15. januar 1997.