

**A SAKKJÁTÉK
VERSENYSZABÁLYZATA**

Érvényes: 2017.01.01-től

Kiadja: A Magyar Sakkszövetség
a Nemzetközi Sakkszövetség (FIDE) tagja

Budapest, 2017.01.01.

Tartalomjegyzék:

A SAKKJÁTÉK VERSENYSZABÁLYZATA.	3-14. lapok
1. § A nemzetközi versenyek rendezési feltételei és szabályai (2., 3. sz. mellékletek)	3-4. lapok
2. § Az ellenfelek sorrendje	5-6. lapok
3. § Sorsolási táblázatok	6. lap
4. § A játszma megindítása	6. lap
5. § Játszmavégződések (Játszmavesztés, az eldöntetlen játszma)	6-7. lapok
6. § A sakkóra használata	7-8. lapok
7. § A szabálytalan lépések és állások helyesbítése	8-9. lapok
8. § Játszmajegyzés	9. lap
9. § A játszma félbeszakítása és újra felvétele (folytatása)	9-10. lapok
10. § Rájátszásos befejezés	10. lap
11. § Játszmahalasztás	11. lap
12. § Visszalépés, törlés	11. lap
13. § Óvás (CsB-ság esetében figyelemmel a 31. §-ra is!)	12. lap
14. § A sakkversenyzők magatartása	12-13. lapok
15. § A versenybíró működése, célszerű tevékenységi rendje (4. sz. melléklet)	13-14. lapok
16. § A helyezések megállapításának módja, és az eredmények	14. lap
 VERSENYSZABÁLYOK SAKKCSAPAT VERSENYEKRE	15-30.. lapok
17. § Versenykiírás.	15. lap
18. § Az ellenfelek sorrendje.	15-16. lapok
19. § Erősorrend ív (A sakkozók játékjogának megállapítása)	16-19. lapok
20. § A mérkőzések kezdési ideje és megindításának feltételei	20-21. lapok
21. § Az időhátrányok megállapítása	21-22. lapok
22. § Színelosztás	22. lap
23. § A sakkozók versenyengedélye és igazolása	22-23. lapok
24. § Várakozási idő	23-24. lapok
25. § A sakkóra használata	24-25. lapok
26. § Játszmaírás	25. lap
27. § Összes játékidő	25-26. lapok
28. § Játszma félbeszakítása („vis maior” és függőzés)	26. lap
29. § Az eredmény és a helyezések megállapítása	26-27. lapok
30. § A mérkőzések elmaradása	27-28. lapok
31. § Óvás, panasztétel (figyelemmel a 13. §-ra is , :12. lap)	28-29. lapok
32. § A csapatvezető (csapatkapitány) szerepe, joga és kötelezettsége	29-30. lapok
33. § A vonatkozó szabályzatok és versenykiírás alkalmazása csapatbajnokságokon	30. lap
34. § A versenybíró működése (harmonizálva a 15. §-al és a 4. sz. melléklettel)	30. lap
35. § Hatályba léptetés	30. lap
 FÜGGELÉKEK (mellékletek) felsorolása:	30. lap
1.sz. melléklet:A körversenyek párosító táblázata.	31-33. lapok
2.sz. melléklet: A FIDE verseny bejelentő lapja (1. §)	34. lap
3. sz. melléklet: FIDE játékrend és időkontrollok-	35. lap
4. sz. melléklet: Általános CsB-i útmutató versenybírók részére.	36-38. lapok

A SAKKJÁTÉK VERSENYSZABÁLYZATA.

A Magyar Sakkszövetség jogosult a 2011.12.05-én elfogadott, CLXXII. **törvény** (2011.XII.05.) által módosított, **2004. évi I. törvény** a sportról (a továbbiakban:**Stv.**) **23. §** –nak megfelelően megalkotni **A SAKKJÁTÉK Versenyszabályzatát**, amely tartalmazza a hazai, FIDE előírásokkal harmonizáló egyéni versenyek (1-16. §) és a Nemzeti Csapatbajnokság (a továbbiakban NB CsB.) szervezési, rendezési és lebonyolítási előírásait (17-35. §). A Sakkjáték Versenyszabályzat a Nemzetközi Sakkszövetség (FIDE) útmutatása szerint, a FIDE által kiadott „Sakkjáték Szabályzata”(LAWS-OF-CHESS)-val összhangban rendelkezik a Magyar Sakkszövetség (MSSZ) tagszervezetei, szervezeti egységei valamint a sakkjátékosok és sakkszakemberek részére a sakkversenyek és játszmák szabályos lebonyolítása érdekében.

Az MSSZ bármely tagszervezete írásban, a MSSZ Elnökségéhez (Versenybíró Bizottsághoz) fordulhat, hogy a szabályok értelmezését (pontosítását) kezdeményezze.

A Sakkjáték Versenyszabályzat minden időbeosztású (hagyományos/standard/, rapid, villám) típusú versenyekre általános előírásokat nyújt, de egyes konkrét, speciális szabályozás a FIDE szabályokkal harmonizáló, a rendező által kiadott Versenykiírásban lesz megtalálható.

A Sakkjáték Versenyszabályzat **1. számú melléklete** a körversenyek párosítási táblázatát tartalmazza amely, a versenybírókat és a versenyrendezőket segíti sakkversenyek rendezésében és lebonyolításában. A **2-4. sz. melléletek** a versenyek lebonyolításának szakszerűségét segítik.

A Sakkjáték Versenyszabályzat rendelkezéseitől eltérő és ezen szabályozás eszmeiségét sértő verseny (szabadidős) lebonyolítása esetén a résztvevők értékszámot és minősítést nem szerezhetnek.

1. § A nemzetközi értékszám illetve címszerző versenyek rendezési feltételei és szabályai

Az alábbiak vonatkoznak a versenybírókra, a versenyek rendezőire, és a játékosokra.

1. A rendezőnek legalább 15, illetve **40** nappal a verseny kezdete előtt be kell jelentenie a versenyt az MSSZ-be, a FIDE Címszerző és Rating versenyek bejelentőlapján (**2.sz. melléklet**)
2. Előzővel egyidejűleg a Versenykiírást is fel kell terjeszteni.
3. A bejelentőlapnak és Versenykiírásnak tartalmaznia kell a rendezvény nevét, helyszínét, időpontját, forduló időbeosztását, a verseny típusát és játékrendjét, a holtversenyek helyezések eldöntését, díjalapját és felosztását, a nevezési feltételeket és annak határidejét, a rendező nevét és elérhetőségeit, a verseny főbírójának nevét és elérhetőségeit, valamint a verseny költségvállalójának adatait-

A formanyomtatványt és a versenykiírást egyidejűleg három E-mail címre kell küldeni:

- 1) ratings@chess.hu
- 2) versenyiroda@chess.hu
- 3) chess@chess.hu

A hiányos bejelentő lapokat a versenyiroda visszaküldi a feladónak hiánypótlásra. Késve érkező bejelentést csak 70 EUR befizetése esetén tud a versenyiroda fgyelembbe venni.

4. Hazai rendezésű FIDE értékszám és címszerző versenyt, valamint csapatbajnokságokat, továbbá NB CsB-t (területi CsB-t) csak a MSSZ által kiadott FIDE licenccel rendelkező versenybírói vezethet mint főbíró, vagy versenybíró, akinek ez mellett rendelkeznie kell FIDE kompatibilis párosító és eredményjelentő elektronikus (Swiss Master-, vagy Manager) programmal
5. A főbíró (versenybíró) felel a versenyen minden szakmai és technikai probléma megoldásáért, a verseny rendjéért, a résztvevők jogosultságáért és a versenyből idő előtt kilépők jelentéséről.
6. A főbíró (versenybíró) köteles a versenyről a befejezést követő 8 napon belül jelentést készíteni az MSSZ részére a fontosnak tartott esetekről (rendkívüli esetről) és csatolni mellé a verseny végeredményét tartalmazó listákat (start lista, külföldiek száma, az FRD díjakat helyszínen befizetők száma, az indokolatlanul visszalépőket, végső helyezési sorrend, keresztáblázat, értékszám változás, teljesített címek elismerését, és a **címszerző verseny játszmák elektronikus feldolgozása**)
7. A beküldés történhet **elsősorban** e-mail levélben illetve postai úton, vagy személyesen a szövetségben elektronikus adathordozón, a kötelező mellékletek csatolásával, a főbíró aláírásával (elektronikus aláírásával).

Esetenként a MSSZ FIDE referense a beküldési határidőt lerövidítheti, a FIDE-hez történő felterjesztési határidők (hó végék) figyelembe vétele miatt.

A főbíró (versenybíró) a rendezővel együttesen köteles legkésőbb az 1. forduló végéig, felkérés útján versenybírótságot („zsúrit”) kialakítani és annak összetételét kihirdetni.

8. A hibás vagy hiányos jegyzőkönyveket az MSSZ FIDE referense visszaküldi **a rendezőnek pótlásra**. A szükséges korrekció(k) főbíró általi végrehajtása a rendező felelőssége.

9. A verseny- és rendezési szabályoknak nem megfelelő versenyek, nem érvényesíthetők nemzetközi értékszám és címszerzés szempontjából **különösen:**

- jogosulatlan részvétel a versenyen (érvényes versenyengedély hiánya, FRD befizetés hiánya, más névvel indulás, verseny megkezdése utáni belépés);
- jogosulatlan versenyvezetés (érvényes FIDE licenc versenybírói engedély hiánya, távollét esetén alacsonyabb minősítésű bíróval helyettesítés);
- a versenykiírás pontjainak lényeges megváltoztatása a verseny indulását követően (játékrend, idő kontrol, díj felosztás rendje stb);
- a versenyszabályoktól való eltérés (fordulók cseréje, párosítási szisztéma megváltoztatása, kívánság szerinti párosítás, játszmák indokolatlan halasztása, más játékrend/időkontroll engedélyezése, versenybíró jelenléte nélkül lejátszott partik beszámítása,
- a verseny eredmények bármilyen szándékos megmásítása, hamisítása, valós játék nélküli játszmalap kitöltése; esetében.

A minősítő (címszerző), értékszám szerző versenyeken és csapatbajnokságokon a FIDE által előírt játékrendet és időkontroll típusokat **(3.sz. melléklet)** kell kategóriáknak (standard, rapid, blitz) megfelelően alkalmazni. **A standard versenykategóriában idő hozzáadásos módban, a minimális bónuszidő nem lehet kevesebb mint 30 másodperc.**

A FIDE előírásoktól eltérő játékrend és időkontroll esetén, az MSSZ FIDE referense, illetve Versenyiroda vezetője a versenykiírást átdolgozásra a rendezőnek visszaküldi

9, A verseny jegyzőkönyvek és cím elismerések hivatalos továbbítása érvényesítésre a FIDE adminisztrációhoz csak a versenyek rendezési díjának a honlapon közzétett „Szolgáltatási Díjak” táblázatában előírt rendezési költségek MSSZ-be érkezését követően történik. A késedelmes beküldésért a FIDE pénzbüntetést ró ki a szövetségre (70 euró), amit a MSSZ a késlekedő rendezőre hárít.

Az elektronikus versenyjelentést a MSSZ FIDE referense továbbítja a FIDE adminisztráció részére.

10. A FIDE honlapján közölt tévesnek vélt eredmények (értékszám reklamáció, nemzetközi cím teljesítés visszautasítása stb.) kivizsgálására az MSSZ jogosult. Az ilyen észrevételeket a MSSZ FIDE referenséhez kell továbbítani, aki a vizsgálat (korrekció) eredményéről az érintetteket tájékoztatja.

11. Az MSSZ a szabályoktól eltérő eseményeket kivizsgálja, a felelősséget megállapítja és szükség esetén fegyelmi vizsgálatot kezdeményez.

12. Az MSSZ a nemzetközi értékszám és címszerző versenyekre jogosult szövetségi ellenőrt küldeni, **indokolt esetben a rendező költségére.**

13. A FIDE, illetve MSSZ által – a rendező, vagy versenybíró hibájának következtében - érvénytelenített versenyekre, versenyeredményekre, cím elérésekre vonatkozóan - **a MSSZ semmilyen kártérítésre nem kötelezhető, az a hibázót terheli.**

2. § Az ellenfelek sorrendje

Körmérkőzés esetén

A versenyen résztvevők sorszámát a verseny kezdete előtt sorsolással kell meghatározni. A versenybíró ennek alapján állapítja meg az egyes fordulók párosítását.

Ha egy versenyen résztvevők között azonos sportegyesületbeliek vannak, a versenybíró „irányított” sorsolást rendelhet el. Ilyen esetben az érdekeltek általában a verseny elején kerülnek szembe egymással, vagy az utolsó három fordulóban nem kerülhetnek párosításra.. A sorsoláson a résztvevő sakkozók kötelesek megjelenni, vagy képviseltetni magukat.

A versenybíró a verseny résztvevőinek névsorát előzetesen ábécé, vagy más előre kihirdetett (pl.: értékszám szerinti) sorrendben összeállítja. A sakkozók vagy megbízottjaik, ebben a sorrendben húzzák ki a versenybíró által előzetesen megvizsgált számok valamelyikét.

Ha „irányított” sorsolást végzünk, először az érintett sakkozók sorsolási számát kell megállapítani. (Az egyik sakkozó sorszámot húz, az érintettek a táblázat szerinti megfelelőt kapják.)

Amennyiben a sorsolás után, de még az első forduló előtt egy sakkozó visszalépne, sorszámát az utolsó számú sakkozó kapja. Ha az első forduló előtt két, vagy több sakkozó visszalép, újra kell sorsolni.

A sorsolás biztosítja – a sorsolási táblázatok (**1. sz. melléklet**) használatával – a színelosztás egyenlő feltételeit. Visszalépés esetén, ha mód van rá, törekedni kell arra, - akár a sorsolási számok megfelelő átcsoportosításával is -, hogy a résztvevők közel azonos számú játszmát játszanak világossal, illetve sötéttel.

Kevés résztvevő esetén többször is meg lehet ismételni a teljes kört, de a minősítésbe csak a minimum 6 versenyzőből álló két fordulás rendezvény számít. Ebben az esetben azonos sorsolási szám mellett mindig az előző kör (verseny) színelosztásával ellentétesen kell a sakkozóknak játszani.

A sorsolás eredményét célszerű elektronikus formában közzétenni, és a versenyteremben is ki kell függeszteni. Lehetőség szerint írásban is át kell adni a résztvevőknek és a rendezőknek.

Scheweningeni verseny esetén

Az ilyen jellegű értékszám szerző verseny, csak a MSSZ útján igényelt, külön FIDE engedéllyel rendezhető.

A rendszerrel szabadidős versenyek külön engedély nélkül rendezhetők.

A versenyen a sakkozókat egy előre ismertett rendszer szerint két azonos számú csoportra osztjuk. A gyakorlatban az egyik csoport rögzített sorrendben ül az egész verseny folyamán, míg a másik csoport, az ellenfelek, minden fordulóban ellentétes színelosztással a soron következő játékosal kerülnek szembe.

A két csoporton belül az első fordulóra előre kihirdetett rendszerben, vagy sorsolási számok húzásával kell elvégezni az ültetést.

Ha egy sakkozó menet közben visszalép a versenytől a másik csoport megfelelő számú játékosai játék nélküli győzelmet érnek el.

Svájci párosítás esetén

A svájci rendszerű nyílt versenyek alkalmasak arra, hogy viszonylag nagy számú résztvevő közül, nem túl sok forduló megrendezésével, sakkversenyt rendezzünk.

A svájci rendszerben a játékosok párosítása szigorúan meghatározott nemzetközi szabályok szerint történik. A párosítást alapvetően FIDE kompatibilis programmal, számítógéppel a versenybírók. Szükségszerűen a kézzel történő párosítás is megengedett.

A versenyzők sorszámának megállapítását, a színelosztás szabályait, a párosítási kritériumokat, eljárásokat és alapelveket, a FIDE honlapon a **Handbook**-ban található meg (C. General Rules and Recommendations for Tournaments, C.04,2)

A fentiektől eltérő, vagy vegyes típusú versenyek speciális szabályozása a versenykiírásban lehetséges, de a sakk játék és verseny szabályaival nem lehet ellentétes a lebonyolításuk. (Pl. KO szisztéma, több kör mérkőzés győztesének svájci versenye, stb.).

3. § Sorsolási táblázatok

Az **1. sz.** mellékletben található 1-9. táblázatok a sorsolási számok alapján mutatják a körversenyen résztvevők párosítását fordulónként.

Páratlan számú sakkozó esetén az eggyel nagyobb páros számú táblázatot vesszük alapul, csak a zárójelben lévő sorszámú sakkozó ellenfele nem játszik az adott fordulóban (szabadnapos). Az egyes párok, elől álló sorszámú sakkozói világos színnel játszanak.

4. § A játszma megindítása

A körversenyeken és az NB CsB mérkőzéseken a versenybíró indítja meg a versenyórákat, ezzel adva jelt a világos színű bábukkal játszó sakkozókknak a játszma megkezdésére. Nagy létszámú nyílt versenyeken a versenybíró, illetve a főbíró felkérheti a sötét színnel játszó versenyzőket, hogy indítsák el ellenfelük óráját.

A versenykiírásnak tartalmaznia kell a megengedett késési időt. Bármelyik játékos aki a késési időn túl érkezik a sakkasztáblához, elveszti a játszmát.

A késve érkező sakkozónak meg kell jelennie a késési időn belül és a versenybírónál játékokra kell jelentkeznie. Ha kezdéskor egyik fél sincs jelen, akkor világos elveszti az összes gondolkodási időt.

A meg nem jelent sakkozók(k) ellen - a versenybíró jelentése alapján – fegyelmi eljárás kezdeményezhető.

Ha a kezdéskor mindkét játékos hiányzik, a versenybíró világos óráját indítja meg, mivel a játszma a világos bábok első lépésével kezdődik.

A versenybírónál jelentkező, de a táblához elkésve érkező játékos első az lépését a versenykiírásban előírt időn belül bármikor megteheti. (A késési idő nem az első lépésre, hanem a sakkasztáblánál történő megjelenésre vonatkozik).

Ha ellenfele még nincs jelen, a világossal játszó sakkozó egyéni versenyeken nem köteles kezdő lépését a táblán megtenni. Elég, ha ezt feljegyzi a játszmalapjára és átadja a versenybírónak. Ezzel egyidejűleg joga van ellenfele óráját megindítani.

Minkét fél távolmaradása esetén a versenybíró kettős veszteséget állapít meg.

5. § Játszmavégzések (Játszma elvesztés, az eldöntetlen játszma)

1. **A játszma elvesztése** a Sakkjáték Szabályzata 5. fejezet 5.1 pontjában leírtakon túl:
(szabályos mattadás, ill. a játszma feladása, a 4.2-4.7.-nek megfelelően)

Aki a gondolkodási időt túllépi,

Aki a FIDE 11.3. b) és 12.8. szabály ellen vét,

Aki a versenykiírásban előírt késési időn túl érkezik a sakkasztáblához,

Aki a fennálló szabályoknak többszöri figyelmeztetés ellenére sem tesz eleget.

Ha a versenykiírásban előírt késési időn túl érkezik mindkét versenyző a sakkasztáblához vagy mindketten vonakodnak az előírt szabályoknak eleget tenni, mindketten elvesztetik a játszmát.

Játszma elvesztéssel jár, ha a függőborítékban a sakkozó szabálytalan vagy lehetetlen függőlépést ad le, vagy egyáltalán nem ad le függőlépést, illetve az óra megállítást követően ad le függő lépést.

Elveszti a játszmát az a sakkozó, aki a függő játszma folytatására a függő folytatására előírt időponttól, a versenykiírásban megengedett késési időt meghaladóan érkezik a sakkasztáblához.

Vesztesnek kell nyilvánítani azt a sakkozót, aki a versenyteremben ittas állapotban jelenik meg, vagy kábítószer hatása alatt áll.

2. **Eldöntetlen játszma** a Sakkjáték Szabályzata 5. fejezet 5.2 (patt helyzet) és a 9. fejezet 9.2, 9.3,9.6 pontjában (háromszori tükörkép, ill. 50 /75lépés gyalog tolás és ütés nélkül) leírtakon túl, valamint ha mindkét versenyző zászlója leesett és nem lehet megállapítani kinek esett le előbb **(mechanikus órák!).**

A játszma döntetlen, ha olyan hadállás keletkezett, (FIDE 9.7 pont) amelyben szabályos lépések semmiféle sorozatával sem tud egyik játékos sem mattot adni az ellenfél királyának. Ilyenkor azt is mondjuk, hogy a játszma 'reménytelenül döntetlen' (holt remi). Ez a játszma azonnali befejezését jelenti, feltéve, hogy az állást előállító lépés megfelel a 3. fejezet és 4.2- 4.7 pontoknak.

Döntetlen ajánlott csak a lépésen lévő sakkozó tehet a FIDE 9.1.b) alpont előírása szerint. Mind két játékos köteles a döntetlen ajánlatot játszmalapján jelölni (=, FIDE 8.1.d) alpont).

Az ellenfél gondolkodási ideje alatt tett döntetlen ajánlat szabályellenes és az ellenfél szándékos zavarásának minősül.

A versenykiírás előírhatja, hogy bizonyos lépésszám alatt (vagy egyáltalán) a játékosok nem egyezhetnek meg döntetlenben a versenybíró beleegyezése nélkül (FIDE 9.1.).

Minden időzavaros játszma időkontrollja, illetve végződése előtt a versenybírónak, vagy segítőjének jelen kell lennie.

Különös gondot kell fordítani minden zavaró körülmény kiküszöbölésére (tolongás, zaj a játszma körül stb.) A versenybíró fontos feladata, hogy figyelje, vajon a két fél játszmajegyzése egyezik-e. Ezzel elejét veheti a felesleges vitáknak, és módja van szabályos, szakszerű döntést hozni.

Ha a két játékos időzavarban kölcsönösen beszünteti a játszmajegyzést, a versenybíró feltétlenül jegyezze a megtett lépések számát, hogy tisztában legyen vele, mikor teljesítették a kötelezően előírt lépésszámot. A versenybíró az észlelt időtúllépést a sakkozó külön kérése nélkül is köteles azonnal megállapítani. Ha a versenybíró valamilyen okból a játszmánál az időtúllépés pillanatában nincs jelen, a sakkozó is kérheti annak megállapítását, akár a versenybírótól, akár annak kijelölt segítőjétől.

Miután a versenybíró nem lehet jelen egy időben több időzavaros játszmánál, az olyan játszmákat, ahol időzavar fenyeget, segítőkkal is ellenőriztetheti. Ezek a segítők csak az időtúllépés megállapításának esetében és a rekonstrukció alkalmával teljes joggal képviselik a versenybírókat.

Bonusz idővel folyó játszmánál a játszmajegyzés folyamatosan végig kötelező.

6. § A sakkóra használata

A sakkóra használatára a FIDE 6. fejezet előírásai mérvadók.

A versenyfeltételek meghatározzák az összjátékidőt, és az előírt lépésszámokhoz tartozó kötelező játékidőt.

A gondolkodási idő és a kötelező játékidő ellenőrzése felváltva működő, egybekapcsolt órákkal történik. Az órák lehetnek mechanikusak, vagy elektronikus szerkezetűek (digitális órák).

Az órák beállítását a verseny megkezdése előtt a versenybíró mindig köteles ellenőrizni és elhelyezni a sakktábla mellett, rendszerint a sötét színnel játszó játékos jobb keze felől. Ez az óraelhelyezés azonban nem kötelező. Elsőrendű szempont, hogy a versenybíró az összes óra működését minden nehézség nélkül ellenőrizhesse, ennek érdekében az órák elhelyezését a célszerűségnek megfelelően határozza meg.

A körversenyeken és kis létszámú nyílt versenyeken, amennyiben a forduló kezdetekor mindkét fél egy táblánál távol van, a versenybíró eltekinthet a világgossal játszó sakkórájának meg(el)indításától. Az egyik fél megérkezésekor rendelkezhet az eltelt gondolkodási idő felezéséről (arányos állításáról). Nagy létszámú nyílt versenyeken a forduló kezdetekor valamennyi világgossal játszó fél óráját meg (el) kell indítani.

A versenykiírásban kell rögzíteni, játékszakaszonként a kötelező lépésszámot és az arra rendelt kötelező időt. Ezt a verseny folyamán megváltoztatni nem lehet.

A versenyórák helyes működését a versenybíróknak a verseny megkezdése előtt ellenőriznie kell. Fontos szerepe van a hagyományos sakkórán a zászlócskának, ezért erre különös gondot kell fordítani, elég laza-e, nem halad-e el mellette az óramutató, nem szorul-e?

Digitális órák esetében az elem hibát (gyengülést) jelző órákban ki kell cserélni az elemeket, vagy másik órát kell beállítani. Különös gonddal kell ellenőrizni, hogy a kijelzők az adott versenyre előírt adatokat (idő, bonusz idő, lépésszám) mutatják-e.

Verseny közben az órák hibátlan működésének állandó, de legalább félóránkénti ellenőrzése a versenybíró fontos feladata. Ez az ellenőrzés mechanikus óráknál az összidő egyeztetésével történik. A digitális órák ellenőrzésekor fel kell jegyezni a megtett lépések számát, valamint mindkét kijelző másodperc pontos értékeit. Észlelt eltérés esetén az órát ki kell cserélni. Az órák fél óránként ellenőrzésekor a versenybírók győződjenek meg a játszmalapokon jegyzett azonos lépésszámokról. Eltérő lépésszámok esetén intézkedjenek annak rendezésére és járjanak el a FIDE 12. fejezet előírása szerint.

Digitális óra cseréje előtt fel kell jegyezni a hiba (megállítási) csillagászati időpontját, valamint a kijelző összes adatait másodperc pontossággal.

A sakkóra cseréjét úgy hajtjuk végre, hogy a csereórát ugyanazzal az idővel állítjuk be, mint amelyet a kicserélendő óra mutatott. Ez alól csak akkor van kivétel, ha a kicserélendő órán minden kétséget kizáró módon megállapítható, hogy annak melyik oldala a hibás, illetve melyik oldala miatt mutat a sakkóra összeideje többet vagy kevesebbet a ténylegesen eltelt időnél. Ebben az esetben helyesbítést kell végrehajtani a megállapításnak megfelelő módon, és ezt közölni kell a sakkozókkal.

Egy hibás sakkóra cseréje esetén a beállított idővel az új órát meg kell mutatni mind a két sakkozónak, akik kifogást tehetnek az új óra állásával szemben (pl.: elektronikus és mechanikus órák cseréje esetén). Az ilyen esetben a versenybíró kötelessége, hogy tájékoztassa a reklamáló sakkozót az óra működését illetően.

Játszma közbeni szabálytalan állások helyesbítésekor, valamint hibás óra cseréjekor az esetek döntő többségekor a FIDE 6.10.(a) alpont előírásai szerint kell eljárni. Amennyiben a játszma során bármelyik félnek 10 percnél kevesebb gondolkodási ideje van időellenőrzésig, vagy a játszma végződéséig, célszerű – NB-s CsB-i mérkőzéseken kötelező – a javítási értékek megtett lépésenkénti számítása és állítása.

A sakkozónak az órához nyúlni, azt megvizsgálni csak a játszma megkezdése előtt van joga, játszma közben már nem.

Elektronikus óra használata esetén, ha mindkét játékos gondolkodási ideje elfogy/letelik (0,00 perc és -0,00 perc, vagy „jel”) akkor a -0,00 percet(„jelet”) mutató órájú versenyző „esett le” előbb.

7. § A szabálytalan lépések és állások helyesbítése.

Ha a FIDE 7. fejezet 7.5.(a) alpontban meghatározott esetekben szabálytalan lépés miatt a játszma egy részét meg kell semmisíteni, de a sakkozónak a szabálytalan lépésig elhasznált gondolkodási idejét utólag már nem lehet megállapítani, akkor a játszma folytatása alapvetően a 6.10.(a) alpont előírásai szerint vagy az egy lépésre eső perchyadnak megfelelő gondolkodási idő és digitális órák esetén a megtett lépésszámok figyelembevételével folytatódik a következők szerint:

A két sakkozó megtett lépései és elhasznált ideje alapján külön-külön kiszámítjuk az egy lépésre eső átlagos gondolkodási időt. Ezt a perchyadot szorozzuk a szabályosan megtett lépések számával, és az órákat ennek megfelelően állítjuk be a folytatáshoz, de a versenybíró ilyen esetben másképp is dönthet az idő és a lépésszám visszaállításáról.

Ha a játszmát helytelen alapállású táblával kezdték volna el (FIDE 7.2./b) és ez a körülmény a játszma folyamán derülne ki, a versenyórát mindaddig le kell állítani, amíg a táblán létrejött hadállást egy helyes alapállású táblára át nem helyezi a versenybíró.

Ha a játszma során kiderül, hogy a bábokat eredetileg rosszul állították fel, az addigi állást törölni **FIDE .2. (a)** kell és szabályos kiinduló állásból újra kell játszani, és a sakkórákat a versenybíró a FIDE 6.10.(a) alpont szerint állítja.

Amennyiben a játszmákat fordított színekkel kezdték el a FIDE 7.3 pont szerint kell eljárni.

8. § Játszmajegyzés

A játszmajegyzés a FIDE 8. fejezet előírása szerint történjen és az alábbi elvi és gyakorlati tényezők érvényesüljenek:

A jegyzéshez szükséges játszmalapokat a rendező szerv bocsátja rendelkezésre.

A játszma folyamán mindkét játékos köteles mind a saját, mind az ellenfele valamennyi lépését játszmalapjára - folyamatosan, a lehető legtisztábban és olvashatóan - algebrai jelzéssel feljegyezni.

Olvasható a játszmajegyzés akkor, ha a versenybíró esetleges felhívására a játékos a saját játszmalapja alapján játszmáját hiba és késedelem nélkül, azonnal utána tudja játszani.

Ha a sakkozó a szabályban foglalt előírásoknak nem tesz eleget, a játszmát elveszíti.

A versenybíró a zászló leesése előtt semmilyen módon nem jelezheti, a sakkozókkal még kérdésekre sem közölheti, hogy a kötelező lépésszámot a táblán megtették-e, mert ez a játékba való beavatkozást jelentené.

Elektronikus órák használata esetén az órák különböző információkat (pl. lépésszám) jeleznek. A versenybíró a döntésénél ezeket az információkat is vegye figyelembe.

Az olyan versenyeken ahol digitális, vagy elektronikus sakkóra használatánál a sakkozó megtett lépését követő órakezelésnél a versenykiírásban meghatározott plusz időt kapnak a sakkozók, érvényes az a szabály, hogy a játszma jegyzése a mérkőzésen végig, időzavarban is, kötelező.

Ha egy játékos úgy óhajtja, megválaszolhatja ellenfelének lépését, mielőtt lejegyezné azt. Előző lépését egy játékos köteles lejegyezni, mielőtt egy újat megtenne.(FIDE 8.1 (c)).

Az a sakkozó, akinek a játszmajegyzése hiányos, vagy olvashatatlan minősül, elveszti felszólamlási jogát, nem igényelhet tükörképes, lépésismétléses döntetlent, nem reklamálhat szabálytalan lépés miatt.

9. § A játszma félbeszakítása és újra felvétele (folytatása)

A versenykiírásban meghatározott összjátékidő alatt be nem fejezett játszmát (óvás, világítási zavar, előre nem látható okok, vis major, függő/k/ folytatásával kiírt esetekben) félbe kell szakítani, azaz függőben kell hagyni. Ilyen esetekben az eljárást a FIDE „függelék” **E. pontja** írja elő.

A kötelező játékidőn túl való továbbjátszás a sakkozónak még közös megegyezéssel sem engedhető meg.

Ha a játszma folytatása a versenyteremben keletkezett világítási zavar miatt lehetetlenné válna, a versenybíró első kötelessége a sakkórak azonnali leállítása. Ezután a sakkozók kötelesek a versenyasztalokat elhagyni. Ha a világítási zavar vagy egyéb akadályozó tényező egy órán belül megszűnik, a játszmákat folytatni kell. Ha egy óra várakozás után sem vált lehetségessé az egyéni verseny folytatása, a versenybíró valamilyen pótvilágítási eszköz igénybevételével a játszmákat félbeszakítja, és a lépésre következő sakkozótól függőlépés leadását kéri.

Ha csapatbajnoki mérkőzésen egy órai várakozás után sem vált lehetségessé annak folytatása, a mérkőzést, illetve befejezetlen játszmáit a versenykiírás előírásainak figyelembe vételével, egy másik időpontban meg kell ismételni. Ilyen esetekre a rendező Versenybírószágok eseti kiírásban intézkedhetnek. A csapatbajnoki mérkőzések játszmáit – óvás kivételével – nem lehet függőzni.

A függőlépés idő előtti leadása csak egyéni versenyeken lehetséges valamint CsB-i mérkőzéseken óvás esetén.

A függő játszma folytatása a kijelölt időben a függőborítékon feltüntetett állás és az elhasznált gondolkodási idő beállításával kezdődik.

A függő játszmák játszási sorrendjének beosztásánál nem kötelező a fordulók sorrendje, hanem a célszerűségi okok is számításba jönnek. A fő cél minél több függő játszma befejezése.

Az utolsó forduló előtti függőnapon azonban minden függő játszmát be kell fejezni.

A versenybíró a függőnap órák szerinti beosztását a függőnap előtti forduló végén írásban köteles közölni a sakkozókkal, akik a beosztást aláírásukkal megerősítve veszik tudomásul.

A függőnapon a várakozási idő a versenykiírásban előírtakkal megegyező. A függőnapon be nem fejezett játszma a kötelező játékidő leteltekor újból függőben marad, tekintet nélkül arra, hogy hányadik lépés következik, és milyen időpontban van a legközelebbi időellenőrzés.

A verseny utolsó, befejező fordulóját függőben hagyás nélkül döntésig kell játszani.

A helytelen állásból tovább játszott függő játszma esetében a sakkozó reklamációját a még folyó játszma vonatkozóan a versenybíró elfogadja és a FIDE 7.5 pontja alapján jár el. Ha a függő játszmát befejezték, ilyen felszólamlást nem lehet elfogadni.

Az elhasznált gondolkodási idők esetleges téves beállítása miatti felszólamlásnak csak a reklamáló első függő lépésének megtétele előtt van helye, ez esetben az óra állását helyesbíteni kell.

A versenyteremben az elemzés tilalma a függőben maradt játszmákra is vonatkozik.

A nyilvánvalóan jóhiszemű téves jegyzés miatt lehetetlen függőlépést el lehet fogadni. Ennek megtétele során a versenybíró döntése az irányadó. Például: csak „a” gyalog van a táblán, és a sakkozó tévedésből „h” gyalog lépést jegyzi fel: vagy csak egy huszár van a táblán, és a sakkozó a figura betűjelzésénél „H” helyett „F” betűt ír be stb, (igazi jelentése megállapítható).

10. § Rájátszásos befejezés

Az ún. „rájátszásos” módszerrel elérhető, hogy a összes játékidő leteltekor a még véget nem ért játszmák is meghatározott időn belül befejeződjenek.

Ennek legegyszerűbb módja, ha a versenykiírásban előre rögzítik, hogy a játszma utolsó szakaszát a „gyorsított” sakkversenyek szabályai (FIDE „függelék” G. pontja, un.: Quickplay Finish,) szerint kell befejezni. Ez azt jelenti, hogy a játék a versenykiírásban meghatározott feltételek mellett a szokásos módon folyik, időellenőrzéskor azonban a zászlóleeséssel a játszma véget ér (Pl.: 2x2 óra/ 40 lépés+ 2x30 perc zászló leesésig = QPF!).

Meg kell várni, amíg a táblán az előírt kötelező lépésszámot mindkét fél teljesíti. Ezután abban a pillanatban, amikor valamelyik sakkozó zászlója leesik, a versenybíró közbelép, mindkét fél által az addig

elhasznált gondolkodási időket feljegyzni, a sakkórán pedig mindkét fél percmutatóját a pillanatnyi álláshoz képest meghatározott azonos idővel előreigazítja attól függően, hogy a versenykiírás milyen időmeghosszabbítást ír elő. Ha például: a versenykiírásban az áll, hogy a meghosszabbítás 30 perc, akkor a versenybíró mindkét fél óráját 30-30 perccel előre állítja. A megtakarított gondolkodási idő a sakkozó számára megmarad.

A rájátszásos időszak az előreigazításkor kezdődik, amikor a versenybíró a lépésen lévő versenyző óráját megindítja. A játszmajegyzés az utolsó 5 percet kivéve mindkét félre nézve kötelező. A játszmát ilyenkor a sakkórán mért hátralévő idő alatt be kell fejezni a gyorsított sakkversenyek számára előírt szabályok szerint.

A versenykiírásban mindenkor pontosan meg kell határozni a rájátszás előírt feltételeit, a meghosszabbítás idejét stb. Mindezt a játék megkezdése előtt minden versenyzővel ismertetni kell. Mechanikus órákkal történő rájátszáskor a G.4 szabály nem alkalmazható.

Az órák beállítását a versenybíró végzi. A játékosok a sakkóra állásán nem igazíthatnak.

Digitális órák esetében az előírt rájátszási időt a játszma kezdetekor kell beállítani (második időperiódus!). Digitális órákkal történő játék esetén sem célszerű a G.4 szabály alkalmazása. Ennek alkalmazását / mellőzését a versenykiírásban célszerű rögzíteni.

11. § Játszmaelhalasztás

Körversenyeken a játszma elhalasztására vagy későbbi időpontban kezdésre, mint amit a versenykiírásban kijelöltek, csak kivételesen és kellően megindokolt esetben (pl. a játék lehetőségét akadályozó betegség, családi gyász stb.), a versenybíró előzetes értesítése alapján és annak előzetes jóváhagyásával kerülhet sor. Az előzetes értesítést legalább 2 órával a verseny megkezdése előtt írásban vagy szóban kell megtenni a versenybíróknál.

A versenybíró engedélyével elhalasztott játszmát a legközelebbi függő- vagy szabadnapon kell játszani.

Svájci rendszerű sakkversenyen játszmát elhalasztani nem lehet. Az előre látható távollét esetén a versenybíró az adott fordulóra, a távolmaradót nem párosítja.

A hivatalos kezdési időponttól eltérő kezdésre a versenybíró csak akkor adhat engedélyt, ha annak befejezése lehetővé teszi, hogy a következő forduló párosítása, a forduló, kezdési időpontja előtt legalább 2 órával elvégezhető és közzététele biztosított.

A halasztást igénylő versenyzőtől a versenybíró orvosi vagy egyéb megfelelő, hitelt érdemlő igazolás bemutatását kérheti.

Az igazolt távollét a körversenyen nem okvetlen jelent játszmaelhalasztást is. Ha az igazolt távollét miatt elmaradt játszma későbbi lejátszására a verseny menete nem ad lehetőséget, vagy az ilyen intézkedés a verseny tisztaságát és sportszerűségét veszélyezteti, a versenybíró az igazolás ellenére a kontumálást köteles alkalmazni (fegyelmi eljárásnak azonban ez esetben természetesen nincs helye).

Az utolsó fordulóban játszmaelhalasztás vagy későbbi kezdés semmilyen körülmények között sem engedhető meg, még a versenybíró jóváhagyásával sem.

12. § Visszalépés, törlés

A visszalépés ellenkezik az általános sakkszabályokkal és sérti a sportszerűségi elvet.

Rendkívüli esetben (súlyos betegség stb.) a visszalépő versenyzőnek azonnal be kell jelentenie szándékát a versenybíróknak.

A versenybíróság a visszalépés körülményeit - a versenyjegyzőkönyv alapján - kivizsgálja és indokolt esetben az illetékes Fegyelmi Bizottságnak további eljárásra átadhatja.

Ha egy körmérkőzésen a visszalépő sakkozó az összes lehetséges játszmáinak felét már lejátszotta (a megkezdett, de függőben maradt játszmákat is beleszámítva), akkor a hátralévő játszmák eredményét az ellenfelek javára kell írni, és a helyezéseket ennek megfelelően kell megállapítani. A játék nélkül szerzett pontok azonban az értékszámok kiszámításánál nem vehetők tekintetbe. Ha a visszalépő sakkozó befejezett játszmáinak száma az összes játszmák felénél kevesebb, akkor őt a versenyből eredményeivel együtt törölni kell. Az értékszámok kiszámításánál azonban a ténylegesen lejátszott játszmák eredményei beszámítanak.

Egymást követő két fordulóról bejelentés nélkül távolmaradó sakkozót törölni kell a versenyből, és ellene fegyelmi eljárás megindítását célszerű kezdeményezni.

A törlés szempontjából a megkezdett, de függőben lévő játszmát a befejezett játszmákhoz kell számítani.

Megkezdett versenyből törlés esetén az eredeti sorsolás érvényben marad, és a törölt sakkozó vagy sakkozók hátralévő ellenfelei **a további fordulóiban szabadnaposak lesznek.**

Svájci típusú versenyen a visszalépő sakkozót a párosításból ki kell hagyni, de a lejátszott mérkőzéseinek az eredménye a versenybe, az értékszám számításba és a minősítésbe beszámítanak. Lehetséges a versenybíró engedélyével előre bejelentetten egy fordulótól távol maradni, amennyiben a párosítást még nem történt meg. Ilyenkor a versenyzőt ennek a fordulónak a párosításából kihagyják.

13. § Óvás vagy panasz.

A sakkjátszma megkezdésekor mindkét fél köteles meggyőződni a tábla és a bábuk szabályszerű felállításából, valamint a versenyórák helyes beállításáról. A továbbiakban az egyes lépések szabályosságát az ellenfelek ellenőrzik.

Minden felszólamlás és panasz, amely megtett lépésekkel vagy a gondolkodási idővel kapcsolatos, csak szabályszerű és folyamatosan vezetett játszmalap egyidejű bemutatásával lehet megtenni.

Óvás alatti játszma(k) nem folytathatók, az eset utólagos óvásnak minősül, amelyet a versenybíróság nem vesz figyelembe.

Aki szabályszerűen és folyamatosan vezetett játszmalapot nem tud felmutatni, elveszti felszólamlási és óvási jogát.

Folyamatban lévő játszma-ra vonatkozó óvás esetén a játszmát félbe kell szakítani, a lépésre következő vagyis az óvást emelő sakkozó egyúttal függőlépést köteles adni.

A versenybíró játszma óvása esetén a FIDE „függelék” E fejezete szerint végezze tevékenységét.

Ha a játszmát befejezték, utólagos óvást a versenybíró vagy a versenybíróság nem vehet figyelembe. A versenykiírás tartalmazhatja a **FIDE 11.10.** előírását „ Ha a versenykiírás másképpen nem rendelkezik, akkor a játékosnak joga van fellebbezést benyújtani, még abban az esetben is, ha a játszmalapot aláírta”, de ezt csapatbajnokságoknál nem célszerű alkalmazni (előírni). A rendelkezés (FIDE 11.10) előírásának alkalmazását a rendezőnek a versenykiírásban kell rögzíteni, ennek elmaradása esetén nem alkalmazható.

Az óvás benyújtásának körülményeit (határidő, díj,...stb.) és a fellebbezési lehetőséget a versenykiírásban kell rögzíteni.

14. § A sakkversenyzők magatartása

A sakkversenyző, a verseny terembe lépésétől kezdve köteles sportszerűen, a társadalmi előírásoknak megfelelően viselkedni, öltözködni és betartani a sakk játék- és versenyszabályait a FIDE 11.1., 11.2.(a-c) pont és alpontok szerint,

A sakkversenyzők magatartása elleni kifogásokat elsősorban a versenyvezető, a versenybíró, súlyosabb esetben a versenybíróság, ill. a versenybírói jelentés alapján az illetékes fegyelmi bizottság bírálja el és hoz megfelelő intézkedést.

Fegyelem és a szabályok megsértésének fajtáit: a MSSZ Sportfegyelmi Szabályzat 2. §.tartalmazza.

A versenyzők és rendezők magatartásával szembeni legfontosabb általános elvárások:

Játszmajegyzés elmulasztása, az ellenfél gondolkodási idejére való „rájátszás”, a verseny helyszín és gondolkodási idő alatt a versenyterem elhagyása, az ellenfél látható lebecsülése (könyv, újság egyéb irat olvasása), az ellenfél zavarása, háborgatása, zaj keltés, bármilyen a folyó játszma-ra információt adható jegyzetet (szakirodalmat) eszközt (elektronikus adat tárolót) igénybe venni, a verseny alatt a versenyteremben a folyó játszmát elemezni, harmadik személy tanácsát kérni és igénybe venni.

A játszma folyamán és a versenyteremben sakk-könyvek, jegyzetek, zsebsakk, komputer és elektronikus hang és képhordozó készülékek használatát és árusítását nem szabad megengedni. Játszmákat sem egyedül, sem másokkal elemezni nem szabad.

Szigorúan tilos mobil telefonokat, vagy más elektronikus kommunikációs eszközöket a játék helyszínére vinni, a versenybíró hozzájárulása nélkül (FIDE 12.9 pont). Ha egy játékos mobil telefonja játszma közben megcsörren a verseny helyszínén, ez a játékos elvesztette a játszmát (FIDE 11.3 pont).

Általában nem megengedett a versenyteremben társalgást kezdeményezni, mivel az zavaró, esetenként félre érthető a játszmát folytatóknak.

A versenyzők, a versenyteremben és a verseny helyszínén kötelesek udvariasan, sportszerűen viselkedni a versenybíróval és versenyzőtársaikkal szemben.

Sakkversenyzés közben a dohányzás csak kijelölt helyiségben (helyen) lehetséges.

A versenyteremben étkezni, vagy frissítőt fogyasztani, csak az ellenfél(ek) zavarása nélkül szabad.

A versenyzők kötelesek a rendező szerv által rendelkezésükre bocsátott felszereléseket kímélni és a versenyterem tisztaságát, rendjét megővni.

A versenyzői magatartás szempontjából kifogás alá eső versenyzőket a versenybíró köteles figyelmeztetni. Az ismételt és hasztalanul figyelmeztetett versenyző ellen a versenybíró a FIDE 12.9 pont szerint járjon el, vagy fegyelmi eljárás megindítását kezdeményezze.

15.§ A versenybíró működése, célszerű tevékenységi rendje

A versenybíró feladata, hogy a verseny érdekeit legjobban szolgáló tevékenységével a verseny sportszerű lefolyását és a szabályok betartását és betartatását minden körülmények között a FIDE 12.fejezet előírásai szerint biztosítsa. Tevékenysége során **alkalmazza a 4. sz. mellékletben leírtakat.**

A versenybíró ellenőrzi a versenyterem rendjét és felszerelését.

A verseny előtt igazolványaik alapján ellenőrzi a versenyzők személyazonosságát.

Sorsoláskor ismerteti a versenykiírás és a szabályok legfontosabb pontjait.

A versenybíró feladata, hogy elkészítse a versenyműsort, amelyet a versenyteremben – a versenykiírással együtt - jól látható helyen ki kell függeszteni. Ez tartalmazza a verseny helyét, a fordulók és a függőnapok pontos megjelölését, a résztvevők sorsolási sorrendjét és az egyes fordulók párosítási rendjét, a versenyre megállapított kötelező lépésszámot, valamint a versenykiírás egyéb lényeges pontjait. A versenyműsort lehetőség szerint sokszorosítani kell, és egy példányt minden sakkozó részére átadni.

A versenybíró által elkészített versenyműsort célszerű honlapon is közzétenni.

A függő játszmák szabályszerű folytatásáról a versenybíró gondoskodik.

A versenybíró hatásköre kiterjed működése idején a verseny helyszínére (játékterem, a pihenő szobák, a büfé, a dohányzásra kijelölt terület, mellékhelyiségek, illemhelyek és minden olyan egyéb terület, melyet a bíró a versenyhelyszínhez tartozó területnek nyilvánít), a versenyzőkre, a rendezőkre és a nézőkre is. A versenybíró kívánságára a versenyrendező köteles a fegyelmezetlenül viselkedő nézőket eltávolítani a versenyteremből. A rendező fegyelmi vétséget követ el, amennyiben a versenybíró ilyen irányú rendelkezéseit nem tartja be.

A versenybíró nem engedheti meg, hogy a be nem fejezett, vagy a már befejezett játszmákat a versenyteremben elemezzék.

A versenykiírásban nem szereplő játszmát a versenyteremben tilos lebonyolítani.

A versenyteremben tartózkodó nézők hangos beszéddel, vagy más módon a versenyzőket nem zavarhatják. Szigorúan tilos a versenyzők közelében megjegyzéseket tenni, akár összefüggésben állnak azok a játszmáikkal, akár nem, ezeket a versenybírónak meg kell akadályozni. A játékot súlyosan zavaró esetben a versenybíró a nézőket adott fordulóról, vagy a verseny hátralévő teljes időszakáról a versenyteremből kitilthatja.

Ha a játszmába beleszóltak (lépést bementek), a versenybíró a játszma továbbjátzását rendeli el, a közbeszólót azonban a versenyteremből azonnal eltávolíttatja. Ha ezt a súlyos sportszerűtlenséget elkövető közbeszóló sportköri tag, ellene a fegyelmi eljárást kezdeményezhet.

A versenyterem rendjére és tisztaságára vonatkozó intézkedéseket nemcsak a sakkozók, hanem a nézők is kötelesek megtartani, és a versenybíró ilyen utasításának eleget tenni.

A versenyek általában nyilvánosak, azokat bárki végignézheti, indokolt esetben azonban - **esetleg a versenybíró kérésére is - a versenyt kiíró szerv elrendelheti a verseny, vagy egyes fordulók zártkörűségét.**

A versenybíró az eredményeket nyilvántartja, elkészíti a verseny számszerű értékelését, és a versenykiírás feltételeinek megfelelően megállapítja a helyezések sorrendjét.

A verseny tartama alatt a versenybíró ellenőrzése alá tartoznak a csapatvezetők, az edzők és az intézők is, akik kötelesek a versenybíró utasításait megtartani és csapatok tagjaival is megtartani.

A versenybíró vitás esetekben a versenyszabályok alapján első fokú döntést hoz (FIDE 12.9).

A verseny lefolyásáról a versenybíró jelentést köteles készíteni. A jelentésnek tartalmaznia kell minden lényeges adatot, eseményt. A jelentés, a verseny fontosságától függően, a következő szempontokra terjedjen ki:

- a verseny eredménye,
- részletes beszámoló a különleges versenybírói döntésekről, fegyelmi bejelentésekről, zsűri esetekről,
- a versenyteremre, a felszerelésre, a világításra és fűtésre vonatkozó megjegyzések, az esetleges zavaró körülmények kiküszöbölésére tett intézkedések,
- esetleg egyéb megjegyzések.

Nemzetközi versenyt csak nemzetközi (IA), illetve FIDE (FA) minősítésű versenybíró, valamint FIDE licenccel rendelkező országos (NA) versenybíró vezethet. Az országos versenybíró tevékenységét nemzetközi versenybíróval kell felügyelni.

16. § A helyezések megállapításának módja, és az eredmények

A verseny végeredményét, a versenybíró állapítja meg és hirdeti ki.

A helyezési sorrendet a szerzett pontok száma dönti el. Győzelem: 1 pont, döntetlen: 1/2 pont, a vereség 0 pontnak számít. (Egy versenyen lehet ettől eltérő pontozást is alkalmazni, de az értékszám kiszámításához, vagy svájci párosításhoz csak 1; 1/2; 0 értéket lehet figyelembe venni). A megszerzett pontok összeadása mutatja a versenyző teljesítményét és egyben a verseny végeredményét, a versenyzők helyezési sorrendjét.

Az egyenlő helyezés - azonos pontszám - holtversenyt jelent. A holtversenybe került versenyzők helyezési sorrendjének eldöntését, illetve módját a versenykiírás határozza meg. Ha ilyenről a kiírásban nincs szó, akkor a verseny kezdetén (a technikai értekezleten) ki kell hirdetni annak rendjét, melyet az első forduló kezdetéig írásban is ki kell függeszteni a versenyteremben (a hirdető táblán).

A holtversenybe került sakkozók között a pénzdíjakat a versenykiírás rendelkezése szerint kell kiosztani. Amennyiben ezt a versenykiírás nem tartalmazza, illetve az indulók létszáma miatt a helyszínen módosítani kell, ugyancsak a verseny kezdetén (legkésőbb a 3. forduló előtt) ki kell hirdetni azt, illetve írásban közzétenni.

VERSENSZABÁLYOK SAKKCSAPAT VERSENYEKRE

17. § Versenykiírás

Versenykiírásban kell rendelkezni az itt nem található és csapatversenyeken alkalmazásra kerülő szabályokról, amelyek nem lehetnek ellentétesek a FIDE SZABÁLYZAT, a Nemzeti Csapatbajnokság, és a területi csapatbajnokságokban érvényes itt közölt szabályokkal.

Csapatversenyek

- Nemzeti Csapatbajnokság (Területi/Megyei Csapatbajnokságok)
- Nemzeti Női Csapatbajnokság
- Nemzeti Gyermek- és Ifjúsági Csapatbajnokság
- Magyar Kupa
- Egyéb csapatversenyek (regionális, iskolai, területi, válogatott edzőmérkőzések, stb.)

A csapatverseny szabályai általában a NB CaB-re vonatkoznak, de azokat értelemszerűen az egyéb csapatversenyekre is lehet alkalmazni. Általában olyan eltérések engedhetők meg, amiket csak a versenykiírás szokott szabályozni, pl. csapaton belüli létszám és összetétel, játékidő, óra és készlet típusa, külföldiek szerepeltetése, vendégjátékosok száma stb.

Az értékszám szerző csapatbajnokságokon a játékrend- és a gondolkodási idő feleljen meg, a 3. sz. mellékletben rögzített FIDE követelménynek, a standard/rapid/blitz kategóriákban egyaránt-

18. §. Az ellenfelek sorrendje

Egy körversenyben részt vevő csapatok sorsolását a versenybíró végzi a csapatok megbízott képviselőinek jelenlétében. A versenybíró az indulásra jogosult csapatok névsorát ábécé, vagy az előző évi CsB eredményei alapján állítja sorrendbe, és a csapatok képviselői ennek megfelelően húznak számokat. A rendezőnek joga van bizonyos, a versenykiírásban rögzített esetekben, irányított sorsolást alkalmazni.

Ha „irányított” sorsolást végzünk, először az érintett csapat(ok) sorsolási számát kell megállapítani. (Az egyik csapat sorszámot húz, az érintettek a táblázat szerinti megfelelőt kapják.)

Amennyiben a sorsolás után, de még az első forduló előtt egy csapat visszalépne - ha van rá lehetőség - egy új csapatot kell felkérni a versenyen indulásra. Ha ez nem lehetséges akkor a visszalépett csapat sorszámát az utolsó számú csapat kapja. Ha az első forduló előtt két, vagy több csapat visszalép, és pótlásukra nincs lehetőség, újra kell sorsolni.

A sorsolási táblázat alapján a versenybíró állapítja meg az egyes fordulók beosztását. A sorsolás eredményét a rendező honlapján és írásban is közölni kell az induló csapatokkal.

A sorsolás ismertetésén kívül közölni kell a csapatok versenyhelyiségének pontos címét, elérhetőségét és a csapatvezetők lakcímét és telefonszámát, valamint munkahelyi elérhetőségét, (telefon, fax, E-mail).

Egy svájci rendszerben a csapatok párosítása nemzetközi szabályok szerint történik. Többféle (Swiss Master, Swiss Manager) párosítási rendszer létezik, amelyeknek a gyakorlati végrehajtását a versenykiírásban rögzítve, **számítógéppel végzik el a versenybírók**. Kivételes esetekben, vis maior helyzetekben a párosítás kézzel is az úgynevezett svájci nyilvántartó lapokon is végezhető, illetve folytatható.

A svájci rendszerű versenyek párosításának legfőbb szempontjai:

- Az első forduló párosításához az összes csapatot értékszám szerinti sorrendbe kell állítani. Az értékszám kiszámítása a versenykiírásban meghatározott számú játékosok, illetve az indulásra kötelezett versenyzők (női, ifi tábla) értékszámának átlaga. A teljes mezőnyt meg kell felezni és a két sort egymás mellé állítani növekvő sorsolási szám szerint. Az első fordulóban az egyes sorszámú csapat első táblájának színét ki kell sorsolni. Ezt kapják a mezőny első felében a páratlan számú csapatok és az ellentétes színt a második felében a páros számúak. A csapat többi játékosa váltakozó színnel játszik.

A csapatbajnoki svájci versenyek párosítása is a FIDE C.04.2 szabályai szerint történik amely megtalálható a FIDE honlapon a **Handbook**-ban is. (C. General Rules and Recommendations for Tournaments, C.04.2) A kivételesen és kényszerűen történő kézi párosítás is ezzel az előírással végezhető

A hivatalos számítógépes programok ugyanezen szabályok szerint működnek.

A sorsolás alapján mindig az elől álló csapat a helyválasztó (vendéglátó). A svájci rendszerű, egy helyszínen folyó csapatbajnokság esetén az elől álló csapat „egyes” és páratlan számú táblái világos színnel játszanak.

A fentiekől eltérő, vagy vegyes típusú versenyek speciális szabályozása a versenykiírásban lehetséges, de a sakk játék és verseny szabályaival nem lehet ellentétes a lebonyolításuk, amennyiben értékszám változásra lettek a FIDE-hez felterjesztve.

19. § Erősorrend ív (A sakkozók játékjogának megállapítása)

Csapatversenyen egy adott csapatban annak a sakkozónak van játékjoga, akinek a versenybíróóság a csapat erősorrend ívében játékengedélyt adott. **Játékengedélyt kizárólag a sportkörhöz szabályosan leigazolt, versenyengedéllyel rendelkező sakkozó kaphat. (S.tv.)**

A sportkörök a MSSZ-nél kiváltott, versenyengedéllyel rendelkező játékosokból állítják össze az erősorrendet a versenykiírásban meghatározott határidőig, az aktuális, évad kezdeti hónap, 01-i FIDE lista alapján. Ez a teljes évadra szól, függetlenül attól, hogy a FIDE havonkénti jegyzőkönyv felterjesztést ír elő. Így minden fordulóban, minden játékos az aktuális hónap 01-jei értékszámával kerül elszámolásra.

Minden egyes csapatbajnoksághoz külön erősorrend ív szükséges, mégpedig a rendező szerv által hitelesített formában. a Magyar Sakkszövetség versenybíróósága által hitelesített erőlista csak az NB CsB-ben érvényes, a Budapesti Sakkszövetség által hitelesített erősorrend ív csak a budapesti csapatbajnokság során használható, a megyei csapatbajnokságokon a megyei szövetségek a hitelesítő szervek.

A versenybíróóság a benyújtott erősorrend ívet felülvizsgálja, az elfogadott erősorrend ívet **a honlapon** történő rögzítéssel hitelesíti, a több csapattal (I-II-III-) rendelkező szakosztályok összefüggő, az összes játékosukat tartalmazó erősorrend leadására kötelezettek.

A sportkörök az első fordulót megelőzően az erősorrend ívüket a központi adatbázisból önállóan kinyomtatják, illetve elektronikus eszközön rögzítik (letöltik), a versenykiírásban meghatározottak szerint.

Az erősorrend íven az alacsonyabb FIDE értékszámú versenyző csak akkor előzhet meg magasabb értékszámút, ha kettejük között az értékszám különbség a nem haladja meg a **150-et**. A későbbi havonkénti jegyzőkönyvelés várhatóan ezt sérteni fogja, de az évad kezdeti erősorrend teljes évadra lesz érvényes. Az értékszámmal nem rendelkező játékosokat („nulla értékszámúkat”), az 1000 FIDE értékszám alatti versenyzők után sorolhatók be, a 150-es szabály mellőzésével. Az erősorrendet versenyévad közben (a havonkénti értékszám újváltozások miatt sem) lehet megváltoztatni. Az évad során új versenyző, a versenyengedély MSSZ-től történő kiváltását követően bármikor felkerülhet az erősorrendi ívre a rendező szövetség által, az utolsó forduló kivételével, az adott hónap 01-jei értékszám alapján, a 150-es szabály betartásával.

Az új versenyzők erősorrendre kérésekor a 150 pontos érték szám különbség betartásáért a sakkszakosztály vezetője felelős, melynek megsértése a játszmapontokból büntetőpont levonásával járhat,

A nevezési határidőn túl, minden változtatást csak a rendező szervezet versenybíróósága (versenyirodája) végezhet, de az NB-s csapatok esetében ezt kizárólag a MSSZ Versenyirodája végzi a központi nyilvántartó rendszerében.

Az őszi-tavaszi rendszerű bajnokságban a következő naptári év előtti hónapban, decemberben, a versenyengedélyeket a MSSZ Versenyirodájánál meg kell újítani, ismételten ki kell váltatni, az erre az esetre megszabott díj ellenébe, **a versenykiírásban meghatározott rendben.**

A januári erősorrend íven feltüntetett versenyző, ha neve át van húzva („törölve” van), nem szerepeltethető, amíg részére a versenyengedélyt az aktuális naptári évre a MSSZ-nél a sportköre nem váltottak ki.

NB-s évad során az így törölt hazai és külföldi versenyzők az utolsó (IX. illetve XI forduló előtti időpontig) a Versenyengedély kiváltásával aktivizálhatóak. Az NB-s csapatoknál a MSSZ, egyéb CsB-ok esetében a rendező szerv versenybíróósága, versenyirodája végzi

Egy játékos egy verseny évadban csak egy NB-s egyesület erőlistáján szerepelhet.

A több csapatot indító egyesület alacsonyabb osztályban játszó csapatának erőlistáján **az első 10 versenyzőt ún. vonalhúzással el kell különíteni.** A vonal feletti játékosok csak az I. csapatban szerepelhetnek.

Ebben az esetben az erősorrend ív 1-8, 1-10, 1-12, vagy 1-14 sorszámú sakkozója **csak az I. csapatban**, a 9-16, 11-20, 13-24, vagy 15-26 sorszámú sakkozója csak az I-II.(-III.). csapatokban stb. játszhat, aszerint, hogy

a csapatokon belüli a létszámot a versenykiírások hány főben határozzák meg. A vonal(ak) feletti játékosok csak a magasabb osztály(ok)ban szereplő csapatban játszhatnak. A rendező versenybíróóság a versenykiírásban a vonalhúzás terén ettől eltérően is rendelkezhet, a szenior (60 év), a női és ifjúsági korú (18 év), valamint külföldi játékosok figyelembe vétele esetén.

Ha a vonal felett **kettőnél több külföldi játékos** szerepel, akkor a vonalat a 11., stb. játékos után kell meghúzni. Több vonalhúzás esetén fenti szabály minden szakaszrészre külön érvényesek. Fentiek szerint az erőssorrend íven a vonalhúzást a MSSZ Versenybíróóság végzi el a központi adatbázisban, ezt a későbbiekben, a havonkénti értékszám változások ellenére sem lehet módosítani. A megyei, területi bajnokságok rendezői a több csapatot indítók esetében saját hatáskörükben az MSSZ-hez analóg módon járnak (járhatnak) el.

A több csapatot I-II-III indító szakosztályok azon versenyzői (ifi, felnőtt), akik az első csapatukban már játszottak, a továbbiakban csak a versenykiírásban meghatározottak szerinti (osztályban) szerepeltethetők. A női versenyzők lefele/felfele történő játéklehetősége általában nincs korlátozva. A II-III csapatok közötti „felfelé” történő játéklehetősége nincs korlátozva.

A területi bajnokságokban a csapatokban a legelső vonal feletti játékosok közül a szenior (60 év felett), női és ifjúsági sakkozók általában szerepeltethetők, amennyiben az illetékes területi versenykiírásban ezt megengedik..

Aki az elmúlt két bajnoki évben szerepelt ugyan egyesületi erőssorrend íven (akár „TÖRÖLVE” is), de érvényes játszmat nem játszott, azt a vonalhúzás szempontjából figyelmen kívül kell hagyni. Évközi aktiválása esetén sem módosítja a vonalhúzás helyét.

Azok részére, akik legalább egy éve nem szerepeltek ugyanabban a (bajnoki) versenyrendszerben az évad során, a versenyengedély és játékjog, az erőssorrendre helyezés kizárólag a MSSZ versenybíróóság által történhet.

Ha egy sportszervezet ugyanabban a csapatbajnokságban, de alacsonyabb osztályokban több csapatot is indít, közös (összefüggő) erőssorrend ívet köteles benyújtani a bajnokság szerint illetékes versenybíróósághoz, az NB-ben a MSSZ-hez.

Egy játékos egy verseny évadban általában csak egy versenyengedéllyel rendelkezhet, **de a MSSZ lehetőséget biztosít az átigazilási időszakban** egy úgynevezett **vendég játékos licenc** kiváltására is.

Egy zárt bajnoki rendszerben (pl. NB - CSB, Bp-i, megyei CSB stb.) valamennyi osztályra érvényes, hogy az egyesületi erőssorrend íveken szereplő sakkozók csak egy NB-s erőssorrend íven szerepelhetnek. Az NB-s játékosok, a területi bajnokságban vendégjátékos licenccel játszhatnak másik területi egyesület csapatában. Kizárólag ilyen esetekben a területi szövetségek az összefüggő NB-s erőssorrendről törlik (törölhetik) a vendégjátékosok nevét és önálló területi erőssorrendet alakítanak ki,

A MSSZ Versenyrendszerében szereplő, NB_s csapat közös (összefüggő) erőlistáján nem szereplő, versenyengedéllyel rendelkező játékosát a területi megyei sakkszövetség nem veheti fel, ugyanazon NB-s, sem más NB-s, az illetőségében (versenyrendszerében) résztvevő csapat erőlistájára.. A területi, megyei csapatbajnokságok versenyrendszereiben is egy játékos csak egy erőssorrenden szerepelhet. Amennyiben ennek kialakítása az MSSZ által végzett vonal húzás változtatását is célszerűvé teszi, azt a MSSZ Versenyirodával egyeztetve lehet a rendezőknek vonatkoztatni.

A területi szövetségek licenc díja nem lehet kevesebb a MSSZ versenyengedély kiváltására előírt összegnél, díját a területi szövetségek határozzák meg önállóan a Versenykiírásaikban. A területi bajnokságban a női és ifjúsági táblákon vendégjátékos nem szerepeltethető.

A területi szövetségek kötelesek az NB CsB versenykiírásában meghatározott időpontig az engedélyezést lezárni és ezzel egyidejűleg a kiadott licencképviseletét a MSSZ-hez felterjeszteni.

Az NB-s és területi csapatok korlátlan számú vendégjátékost vehetnek fel erőssorrendjükre.

Egy, csak területi bajnokságban szereplő csapat versenyengedéllyel rendelkező tagja ún. „**vendégjátékos**” **játékengedélyt** kaphat egy bajnoki évadra, egy NB-s csapathoz. Az ilyen licenc a MSSZ mindenkor aktuális (honlapon közzétett) táblázat szerinti.

A bajnokság ideje alatt „vendégjátékos” licence nem váltható ki! A vendégjátékost az erőssorrend íven, a megjegyzés rovatban, az alap csapata regisztrációs kódjával, jelezni kell.

A licenc csak egy csapatbajnoki évadra szól. Az előző évi licenc nem kötelezi a játékost a volt klubbal szembeni folytatólagos versenyzésre.

Az NB-ben induló csapatok erőlistáján szereplő játékosok csak alacsonyabb osztályba kaphatnak licencet.

Amennyiben az NB-s csapatnak egy tartalékcsapata részt vesz ebben az CsB-ben, úgy annak erőssorrend ívről a területi bajnokság rendezője törli a másik csapatban licenccel rendelkező játékost.

Területi CsB-ben induló csapatok játékosai az NB-ben, vagy más területi csapatban válhatnak ki licenccel. A területi bajnokságból egy NB-s szakosztály mérkőzésenként legfeljebb három vendégjátékost szerepeltethet. Egy területi bajnokságban mérkőzésenként az NB-s, illetve a vendégjátékosok számát a területi szövetségek önállóan határozhatják meg.

A több licenccel rendelkező játékost fegyelmi büntetéssel (eltiltással) sújtják

Azok a játékosok, akik az NB-ben játszanak és a következő évi osztályozásokon a területi csapataikban, mint „vendégjátékosok” játszani akarnak kötelesek erről a NB CsB versenykiírásban előírtak szerint, írásbeli nyilatkozatot adni, és ezzel egyidejűleg a nyilatkozat fénymásolatát az érintett szakosztály(ok) kötelesek a MSSZ Versenybíróságához felterjeszteni.

A nyilatkozatban a játékosnak vállalni kell, hogy a következő évi csapatbajnokságban e sportkör(szakosztály) színeiben fognak a CsB-ban játszani.

A csapatbajnokságra érvényesített első erőssorrend ív elkészítése ingyenes. Az évad közben a szabályszerűen felvett új játékosok miatt kért erőssorrend ív elkészítésének díját a rendező szövetség, az NB CsB –ben a MSSZ versenykiírása határozza meg.

A versenyengedéllyel rendelkező, de erőssorrendre fel nem vett versenyző a csapatbajnoki mérkőzésen nem szerepeltethető, az eredményjelentő lapra nem tehető fel. Az ilyen szerepeltetés jogszerűtlen és a versenykiírásban meghatározott pont elvonással és büntetőpontok levonásával járhat.

Külföldiek játék lehetőségét az aktuális versenykiírások szabályozzák. A bajnokság megkezdését követően külföldi játékos játékengedélyt nem kaphat. az erőssorrend ívre nem vehető fel.

Nem minősülnek külföldinek az alábbiak:

Magyar állampolgárok (magyar és más állampolgárságú, ún.: több állampolgárságú) versenyző,

Aki a hivatalos FIDE listán HUN ország jelzéssel szerepel a bajnoki évad kezdő hónap 01-én.

A külföldi játékosok részére egy játékidényre szóló licenccel kell váltani, aminek bruttó árát a rendező határozza meg a versenykiírásában, az NB CsB-ban a MSSZ a”Szolgáltatási Díjak” aktuális (honlapi) táblázatában..

Azok a licenccel rendelkező külföldi versenyzők, akik az évad során megkapják a magyar állampolgárságot, és csapatvezetőjük a hivatalos okirat másolatát a MSSZ-be megküldi, azonnal (a soron következő fordulótól I), magyar állampolgári játék lehetőséggel fognak rendelkezni, az igazoló okirat beadásának dátumától kezdődően. Az ilyen játékosokkal rendelkező csapatok a hátralévő fordulók számával arányosan (10.000-Ft./forduló) licenc díj visszatérítésben fognak részesülni (HUN jelzésre váltanak).

Női, gyermek- és ifjúsági játékosként a MSSZ által rendezett CsB-okon csak magyar versenyzők szerepelhetnek.

A csapat összeállítását a versenybíróságnak bejelentett csapatvezető (intéző), vagy az általa eseti megbízással rendelkező személy végzi, mégpedig a hitelesített erőssorrend ív alapján, az eredményjelentő lap kitöltésével. Az összeállítást a csapatvezető írásban, vagy elektronikus hordozón történő bemutatással köteles átadni/bemutatni a versenybíróknak, ennek hiányában az ellenfél csapat-intézőjének.

A csapatösszeállításban a sakkozók csakis az erőssorrend íven meghatározott sorrendben követhetik egymást.

Ha az erőssorrend íven felsorolt sakkozók közül egy vagy több játékos nem vesz részt a mérkőzésen, a csapatvezetőnek joga van az őket sorrendben követő sakkozók beállítását a csapatba.

Erőssorrend sértés történik, ha valamelyik sakkozót a csapatösszeállításban megelőzi az erőssorrend íven mögötte feltüntetett valamelyik sakkozó. Az erőssorrend sértés, a versenykiírásban meghatározott pontelvonással jár. Azon sakkozók pontjait, akik az erőssorrendben kijelölt helyüktől eltérő (alacsonyabb) számú táblán játszottak, el kell venni és az ellenfél javára kell írni. Az ilyen befejezett játszmák eredménye módosítja a versenyzők értékszámát

A versenybíróknak (távollétében az ellenfél csapatvezetőjének) fontos feladata, hogy az erőssorrend sértést megakadályozza.

Ha a csapatösszeállítás az erőssorrend ív alapján helyes, erőssorrend sértés miatt utólag óvásnak már nincs helye, az esetleges ültetési rendellenesség esetén sem. Az ültetési hibát elkövető versenybíró/csapatvezetőt a rendező szerv marasztalja el. Ha a csapatvezető a hitelesített nyomtatott, vagy elektronikus erőssorrend ívet bemutatni nem tudja, a csapatot emlékeztetőből állítja össze. Ezt a körülményt az eredményjelentő lapon aláírásával igazolnia kell, mivel a csapatösszeállítás helyességéért a csapatvezető a felelős. Ismétlődő

emlékezetből történő összeállítás, vagy erőssorrend sértés miatt a versenybíró a csapat összeredményéből büntető pontokat vonhat le, és a csapatvezető ellen fegyelmi eljárást indíthat.

Az erőssorrend ívre igazolt sakkozó az induló értékszámmal játssza végig a bajnoki évet, függetlenül attól, hogy menet közben változott az értékszáma.

Ha a játékkal rendelkező sakkozók közül egy vagy több játékos a mérkőzésen nem jelenik meg, az intézőnek joga van az erőssorrend szerint bárkit beállítani a csapatba, a több csapatot indító sportkörre vonatkozó korlátozások figyelembe vételével. Arra azonban ügyelni kell, hogy az összeállításban szereplő sakkozók erőssorrend szerinti sorszáma növekvő számsort adjon, ilyen esetben ugyanis erőssorrend sértés nem lehetséges.

20. § A mérkőzés kezdési ideje és megindításának feltételei

A versenyek kezdési időpontját a versenykiírás – a mérkőzés kezdési időpontját a versenybíró - határozza meg. Az induló csapatoknak a kezdési időpontot pontosan be kell tartaniuk.

A helyválasztó csapat köteles gondoskodni tiszta, szellőzött, télen fűtött versenyteremről, megfelelő asztalokról, székekről, ivóvízről, ivópotharagról, tiszta mellékhelyiségekről, dohányzó helyszínről és ruhatári elhelyezésről (versenytermi álló ruhafogasokról).

A helyválasztó csapat köteles a versenyhelyiséget legkésőbb a játékidő kezdetére játékra alkalmas állapotba hozni.

A Versenykészleteket, sakkórákat, a mérkőzéshez szükséges játszmalapokat, eredményjelentő lapokat, asztal (tábla) sorszámokat a helyválasztó csapatköteles biztosítani.

Amíg a játék feltételeket nem biztosították, a mérkőzést nem lehet elkezdni.

Ha a helyválasztó csapat a meghatározott kezdési időpontig a versenytermet és az egyéb kellékeket nem hozta versenyre alkalmas állapotba, a késés következményeit teljes egészében viselni kell, tehát a késési idő a csapat gondolkodás idejét terheli. Ez arra az esetre is vonatkozik amikor a versenyterem helye, helyszíne megváltozik, illetve a bejárás biztosításánál zavar, késés alakul ki.

A helyválasztó csapat köteles gondoskodni arról is, hogy a versenyépület kapuján, bejáratán a kezdési időpont előtt félórával legyen a bejárás a mérkőzés teljes befejezéséig.

A vendégcsapat köteles ügyelni a rendre, a tisztaságra, és a helyválasztó csapat felszereléseit kímélnie kell.

A mérkőzés előtt a két csapat vezetője a kiküldött versenybíróknak olyan időpontban adja át (csapatonként 3-5 perc ellenőrzési idő szükséges) ellenőrzésre az erőssorrend ívet és a csapatösszeállítást (eredményjelentő lapot), hogy a mérkőzést a versenykiírásban meghatározott időpontban meg lehessen kezdeni. Ha nem küldtek versenybíró, vagy az a kitűzött időre nem érkezett meg a mérkőzésre, a két csapat vezetője cseréli ki és ellenőrzi a helyes és szabályszerű összeállítást.

Ha a csapatvezetők csapatuk névsorát a versenybíróknak átadták, vagy bíró hiányában egymás között kicserélték, a csapatösszeállítás sorrendjén változtatni – újabb versenyzőt felvenni - már nem lehet. Kivéve, ha a sakkozók sorrendje nem felel meg az erőssorrend ívnek, de új sakkozó a csapatösszeállításba akkor már nem vehető fel, csupán a sorrendet lehet helyesbíteni.

A csapatösszeállításban a kötelező csapatlétszámnak megfelelő neveket meg kell adni, tehát helyet üresen hagyni nem lehet.

Egy sakkozó a versenyév folyamán csak egy ízben kontumálható. Ismételt kontumálás esetén a csapat összeredményéből a versenykiírásban meghatározott számú büntetőpontot kell levonni. A másodszor kontumált sakkozót az erőssorrend ívről törölni, és az esetleges vonalhúzást módosítani kell.

Ugyanaz a sakkozó egy időben folyó mérkőzéseken sportkörének csak egy csapatában szerepeltethető. Ez a rendelkezés vonatkozik arra az esetre is, ha az azonos időpontban kiírt két mérkőzés közül az egyik valamilyen okból elmarad, vagy halasztásra kerül. Az ilyen mérkőzés új időpontban való lejátszásakor a csapatösszeállításba nem vehetők fel azok a sakkozók, akik az eredeti időpontban a saját egyik csapatban játszottak, vagy akiket később vettek fel az erőssorrend ívre. Ennek a rendelkezésnek a megsértése szintén büntetőpontok levonásával járhat.

A csapatmérkőzés eredményét csak abban az esetben lehet elfogadni, ha az előírt játszmák kétharmadát ténylegesen lejátszották, ezért a mérkőzést csak akkor lehet megkezdeni, ha ez már az indulásnál biztosítva van. Így 12 főből álló csapatoknál legalább 8 játszmát kell megkezdeni úgy, hogy mindkét fél jelen van.

A versenybíró a 8 játszma biztosítása érdekében elsőnek csak attól a csapattól fogadhatja el az összeállítást, amelyiknek sakkozói közül legalább tíz fő jelen van. Az ellenfél csapatösszeállításánál a fentiek után a szükséges jelenlévő létszámot az szabja meg, hogy az előírt 8 játszma létrejön-e. Hasonlóképpen 14 fős csapatok esetében 12 sakkozónak (10 létre jöhető játszma), 10 fős csapatoknál 9 sakkozónak (7 létre jöhető játszma), 8 fős csapatoknál 7 (6 létre jöhető játszma), 6 fős csapatoknál 5 (4 létre jöhető játszma), 4 fős csapatoknál 4 (3 létre jöhető játszma) sakkozónak kell jelen lennie az ültetés kezdetéhez, amellyel ez a csapat biztosítja a létre jöhető játszmák (mérkőzések) kétharmadát, a szabályos kezdést.

Ha mindkét csapatnál hiányoznak sakkozók és a várakozási idő is fogytán van, meg kell kísérelni új csapatösszeállítás sorrenddel - természetesen az erőssorrend ívnek megfelelően - az érvényes eredményhez szükséges játszmák létrehozását. Kizárólag ebben az esetben a versenybíró - ennek hiánya esetében az intézők - a csapatösszeállítást visszaadhatja a megfelelő javítás elvégzésére.

Ilyen esetben az intézők, a versenybíróval együttműködve olyan sorrendet kísérelnek meg összeállítani, ami egyrészt megfelel az erőssorrend ívnek, másrészt lehetővé teszi a szükséges játszmák lejátszását. A visszaadott eredményjelentő lapra az esetleg késve megérkező versenyzők nem vehetők fel. A csapatösszeállítások ilyen módszerű változtatása miatt eltelt idő a két csapat tagjainak gondolkodási idejébe beszámít fele-fele arányban amennyiben egyik csapat sem tudta biztosítani az előírt ültetési létszámot. A csak egyik csapat hiányos ültetési létszáma miatt végzett korrekció késési ideje, a hiányos létszámú csapat gondolkodási idejét terheli.

Ha a verseny kezdési időpontjától számított egy órán belül a játszmák kétharmadát nem kezdték meg, úgy kell tekinteni, mintha a hiányos - 12 fős csapatbajnokság esetében a 10 fő alatti létszámú - csapat nem állt volna ki, az ilyen csapat vétkes az esetleges mérkőzés elmaradása miatt.

A helyválasztó csapat köteles a mérkőzés helyének (versenyhelyiség) esetleges megváltoztatásáról ellenfelét (ellenfeleket) és a rendező szervezet időben értesíteni. Ezt az értesítést legkésőbb a mérkőzés előtti 8 napon belül e-mailen, és ajánlott levélben, vagy faxon, táviratban kell megküldeni.

A versenybíró - távollétében a két intéző - az adott CsB osztályra (csoportra) vonatkozóan

röviden maximum 1-3 percben hirdesse ki:

- **játék rendet**, (játék idő, idő periódusok, kötelező lépésszám, bónuszidő=PI.: 2x90 min+ 30 min/az összes lépésre 30 sec bónusz idővel,- avagy gyorsított befejezés=QPF játékrenddel),
- az óra megállítási módját és lehetőségét (a kötelező lépésszám jelzési rendjét),
- a mosdó és a dohányzó **hely** hollétét,
- hívja fel a játékosok figyelmét a mobiltelefonjuk és egyéb zajkeltő elektronikus eszközeik kikapcsolására,
- az esetleges helyi viszonyok (tiltott termek, folyosók) létre.

A táblák, készletek és versenyórák helyes és pontos beállítását mind a versenybíró, mind az intézők és sakkozók a játék megkezdése előtt kötelesek ellenőrizni.

21. § Az időhátrányok megállapítása

A csapatmérkőzést a versenykiírásban megjelölt kezdési időpontban pontosan el kell kezdeni. A kitűzött időben a versenybíró a világos bábokkal játszó versenyzők óráját elindítja.

A táblájánál jelenlévő világossal játszó versenyző alternatív eljárásra jogosult. Megteheti első lépését és elindíthatja sötéttel játszó óráját, vagy ellenfele megismeréséig (a késő csapat vezetőjének versenybíró által ellenőrzött és jóváhagyott eredményjelentő lapjának elfogadásáig) nem teszi meg első lépését, és egyidejűleg felkéri a versenybíró az ellenfél késési idejének majdani beállítására. Ebben az esetben a világossal játszó köteles a játszma kezdetéig (az idő korrekció elvégzéséig) a táblájánál maradni, de kezdő lépését megtennie csak akkor kell, ha ellenfele megérkezett.

Digitális órák esetében a versenybírók a késve érkező(k) – sötéttel játszó(k) - korrekciós idejébe a konkrét késési időn túl, kötelesek 1-2 perc/óránként, óraállítási időt is „beépíteni”(hozzáadni).

A hazai csapat vezetője köteles a mérkőzésen használt sakkórákkal azonos márkájú és típusú tartalék órákat biztosítani. A tartalékóra hiánya a hazai játékos gondolkodási idejét terheli és játszmavesztéssel is járhat.

Ha a helyválasztó csapat a meghatározott kezdési időpontig a versenytermet és az egyéb kellékeket nem hozta versenyre alkalmas állapotba, a késés következményeit teljes egészében viselni kell, tehát a késési idő

a gondolkodás idejét terheli. Ez arra az esetre is vonatkozik amikor a versenyterem helye, helyszíne megváltozik, illetve a bejárás biztosításánál zavar, késés alakul ki.

Ha a pontos kezdési időpont nem tartható be, a késés idejét annak a csapatnak a gondolkodási idejébe kell beszámítani, amelyik magatartásával a késést okozta. Ezt az időhátrányt a csapat valamennyi tábláján érvényesíteni kell a sakkóra megfelelő beállításával. Hagyományos sakkóra esetében világos és sötét színnel játszó óráján a kezdési időponttól eltelt időt állítjuk. Elektronikus óra használata esetén – ha az órák a kezdési időpontban rendelkezésre állnak ezen, 21. § harmadik bekezdése szerint kell eljárni. Ha a digitális órák a kezdési időponton túl vehetők csak használatba, a versenybírónak a kezdési időponttól eltelt időt, valamint az óraállításhoz szükséges időt összeadva kell a hazai csapat minden tagjánál beállítani.

Időhátrány terheli, mégpedig a késésnek megfelelő mértékben azt a csapatot, amelyik a csapatösszeállítás elkészítésével késik és azt olyan időben adja le, hogy a versenybíró - távollétében az ellenfél csapatának intézője - azt az erőlistával összehasonlíttani és helyességét megállapítani csak a versenykiírásban meghatározott kezdési időpont után tudja.

Ha az összeállítás elkészítésével mind a két csapat késik, úgy az időhátrány (világos órák járnak), mindkét csapatot terheli mindaddig, amíg az egyik csapat összeállítását le nem adja.

A versenybírónak a csapat összeállítás helyességének ellenőrzéséhez, a csapat leültetéséhez és igazolásához általában csapatonként 3-5 percre van szüksége.

22. § Színelosztás

A csapatbajnokságokon a helyválasztó csapat egyes számú játékosa az első táblán sötét színnel, a kettes számú a másodikon világos színnel, stb. játszik, vagyis a páratlan táblákon sötét, a páros táblákon világos színnel. Az utazó csapat egyes számú játékosa az első táblán a világos színű bábukat vezeti, a kettes számú játékosa a sötét bábukat, stb. vagyis a páratlan táblákon világos, a páros táblákon sötét színekkel játszanak.

A fenti színelosztás vonatkozik, a MSSZ által összevontan, közös helyszínen rendezett, NB CsB fordulókra is.

Ha egy csapatverseny összes mérkőzését egy teremben bonyolítják le, a sorsolásban elől álló csapatok páratlan táblákon világos, páros táblákon sötét színnel játszanak.

A csapatbajnokság egy – „hírverő” – mérkőzéseinek közös helyszíni rendezésekor az első bekezdés előírása irányadó.

Ha valamelyik csapat a helyválasztó jogát feladná (pl. helyiség hiánya miatt), a színek nem változnak meg (az első táblán sötét színnel játszik stb.).

23. §. A sakkozók versenyengedélye és igazolása

Kizárólag a MSSZ jogosult (illetékes) a tagszervezetek, szervezeti egységek (szakosztályok) kérése (felterjesztése) alapján a sakkjátékosok részére a versenyengedély meg(ki)adására. (Stv. 1. fejezet 3. §)

Az erőssorrend íven a csapat sakkozóit a rendező szövetség (sportszerv) igazolja egyrészt az érvényes versenyengedélyeik és értékszámuk alapján, másrészt meghatározza az erőssorrend szerinti besorolásukat, harmadsorban azt, hogy az illető sportszervezet játékgengedéllyel, illetve versenyengedéllyel (vendég licenccel) rendelkező sakkozói.

A mérkőzés megkezdése előtt most már csak a sakkozók személyazonosságának igazolása szükséges. Ezt az igazolást a versenybíró, távollétében a csapatok intézői kölcsönösen végzik.

A személyazonosság igazolására elsősorban a játékos versenyengedélye szolgál. Ennek hiányában minden fényképes igazolványt (útlevél, személyi, tagsági, bérlet, jogosítvány, stb.) el kell fogadni.

Ha valamelyik sakkozó nem rendelkezik személyazonossága megállapításához szükséges igazolvánnyal, és azt más megnyugtató módon megállapítani nem lehet, (két tanú, szülő, nevelő írásos nyilatkozata, ellenfél csapatvezetője, stb.) akkor az illető sakkozó nem vehet részt a versenyen, illetve a CsB-i mérkőzésen.

A csapatok tagjait az ellenőrzött összeállításnak megfelelő sorrendben ülteti le a versenybíró, távollétében az intézők egyike, s ezzel egyidejűleg történik a személyazonosság igazolása is.

A versenybírónak az általa személyesen ismert sakkozókat nem kell igazoltatnia. Amennyiben a versenybíró szükségesnek tartja valamennyi játékos azonosságának megállapítását, a csapatvezetők a

mérkőzés megkezdése előtt kötelesek játékosaik versenyengedélyét (igazolványait) előkészíttetni, amelyek alapján a versenybíró az azonosítást elvégzi.

Ha az igazolvánnyal nem rendelkező sakkozó személyazonosságát az ellenfél csapatvezetője igazolja, ezt a versenybíró köteles elfogadni.

24. § Várakozási idő

A lehetséges várakozási (késési) időt a FIDE 6.7. alpont alapján mindenkor rögzíteni kell a versenykiírásban.

A várakozási idő az NB-s csapatbajnoki mérközéseken egy óra.

A mérkőzés a versenykiírásban meghatározott időpontban kezdetét veszi. Ez azt jelenti, hogy ha a játszmák esetleg nem is kezdődnek meg, de a versenybíró a versenyórát valamennyi világos táblánál megindítja.

Mind a helyválasztó, mind az érkező csapat köteles a versenykiírásban megjelölt kezdési időpontig teljes létszámmal megjelenni.

A várakozási idő a versenykiírásban meghatározott kezdési időponttól számít és nem az első óra megindításától. Az a csapat és sakkozó, aki a várakozási idő letelte előtt megérkezik, még elfoglalhatja helyét a saktáblánál és lejátszhatja játszmáját. A várakozási idő alatt érkező csapat és sakkozók minden esetben kötelesek a versenybírónál jelentkezni. A későn jövő csapat és sakkozó érkezéséig eltelt időt be kell számítani gondolkodási idejének terhére.

Amennyiben a távol lévő sakkozó a várakozási idő leteltéig nem jelenik meg, a csapat azon a táblán a játszmát elveszti.

Amennyiben a távol lévő csapat a várakozási idő leteltéig nem jelenik meg, a versenybíró és a jelenlévő csapat vezetője az NB-s versenykiírásnak megfelelően járjon el, de minden szabályokkal harmonizáló tevékenységet kövessen el, hogy a mérkőzés lejátszásra kerüljön.

Ha ugyanannál a táblánál mindkét csapat sakkozója hiányzik, egyik sakkozó sem kaphat pontot. **Az azonos táblánál meg nem jelent sakkozók játszmáival kapcsolatosan döntetlenben megegyezni nem lehet. Az ilyen egyesség súlyos fegyelmi vétség.**

Minden típusú óra esetén megfelelő számú azonos típusú sakkórát kell készenlétben (tartalékban) tartani.

A versenybíró az intézőkkel, illetve az intézők egymással a mérkőzés előtt kötelesek órákat egyeztetni.

A versenybíró köteles a mérkőzésre pontosan járó órával érkezni. Vita esetén a versenybíró órája szerint kell eljárni.

24. §/2. A várakozási idő megállapítási sajátosságai a NB CsB mérkőzések esetén.

/A területi, megyei CsB-ok esetében, a rendező szövetség szabja meg a várakozási idő, az időhátrányok (késések) megállapításának sajátosságait és sorát, de a várakozási (késési) időt célszerű minimum 30 perc, vagy több időben meghatározni, /

Késés(ek) esetén mindkét csapatvezető és a versenybíró minden CsB-i mérkőzés esetén törekedjék a mérkőzés aznapi lejátszására!

Az utazó csapatra **1 óra a várakozási idő**, ami után a játékvezető megállapítja a mérkőzés elmaradását. A csapatok későn érkező játékosainak megengedett késési ideje is 1 óra. A két csapat megegyezése esetén a mérkőzés nagyobb késés esetén is lejátszható. Egy késésben vétkes csapat legfeljebb **50 perc** hátránnyal terhelhető.

Ilyen esetben a késő csapat óráit világos és sötét színnel játszóknak esetén egyaránt 0:40 percre kell állítani.

Amennyiben az utazó csapat késik, illetve késése az 1 óra várakozási időt meghaladja és a versenykiírás szerinti feltételekkel azt nem hajlandó lejátszani, valamennyi játszmáját kontumáltan veszti (**12 : 0**), valamint a további verseny jogának megtartása érdekében azonnali hatállyal köteles a MSSZ HUF. OTP számla számára **a versenykiírásban meghatározott összeget** befizetni/ átutalni.

Közlekedési „Vis maior” esetnek kell tekinteni ha a tömegközlekedési eszköz (MÁV, Volán, HÉV) késik, az utazáshoz bérelt eszköz (mikrobusz, busz) vagy személygépkocsi meghibásodik. A késést a forgalmi irodáktól kért igazolással, a bérelt eszköz, illetve személygépkocsi meghibásodását a javítást végző szerv (közúti hiba javító üzem, vagy személy (vállalkozó személy) számlájával kell a csapatvezetőnek a versenybírónál

tanúsítani, illetve az ilyen bizonylatokat a MSSZ Versenybíróságához a fordulót követő munkanapon eljuttatni (szkennelt és E-mail iratok), majd öt napon belül ezek postázásával is a MSSZ-hez.

Az ilyen mérkőzést az adott fordulóra előírt kezdési időt 2 órával meg nem haladó késés esetén le kell játszani, a sakkórak alap helyzetéből (1 : 30 állásból).

A 2 óránál nagyobb késés esetén a hazai csapat nem köteles a mérkőzést lejátszani, de a hazai csapat ezt, (az aznapi lejátszást) önként vállalhatja.

25. § A sakkóra használata.

A CsB-i mérkőzéseken, a versenykiírásban meghatározott típusú, számú órákat és tartalék órákat a hazai csapatnak kell biztosítani.

Azon a táblán vagy táblákon, ahova a csapat órát adni nem tud, vagy a rendelkezésre bocsátott óra használhatatlan, a játszmát a gondolkodási idő lejártakor az óra biztosítására kötelezett csapat elvesztette, feltéve, hogy ellenfele jelen van..

A sakkóra használatával kapcsolatosan mindenben alkalmazni kell a FIDE 6.fejezt és az MSSZ 6. §-ban foglaltakat.

A mérkőzés megkezdése előtt az órákat felül kell vizsgálni, és használhatóságukat meg kell állapítani. Vizsgálat tárgyává kell tenni mechanikus órák esetében az időjelző zászló leesését is.

Elektronikus sakkórak használata esetén ellenőrizni kell hogy, az elemek üzemkészek (nincs gyengülési jel), az órák a versenykiírásnak megfelelő ütemre és lépésszámra legyenek beállítva. A verseny rendezője csak az MSSZ által hitelesített (elfogadott) elektronikus sakkórát használhat. A versenybíró számára ismeretlen elektronikus sakkórát, kérésére a rendezőnek ki kell cserélni a jóváhagyott típusú elektronikus órára.

Digitális órák esetében az elem hibát (gyengülést) jelző órákban ki kell cserélni az elemeket, vagy másik órát kell beállítani. Különös gonddal kell ellenőrizni, hogy a kijelzők az adott versenyre előírt adatokat (idő, bónusz idő, lépésszám) mutatják-e.

A digitális órák 30 percenkénti ellenőrzésekor fel kell jegyezni a megtett lépések számát, valamint mindkét kijelző másodperc pontos értékeit. Észlelt eltérés esetén az órát ki kell cserélni. Az órák fél óránként ellenőrzésekor a versenybírók győződjenek meg a játszmalapokon jegyzett azonos lépésszámokról. Eltérő lépésszámok esetén intézkedjenek annak rendezésére és járjanak el a 12. fejezet előírása szerint.

Digitális óra cseréje előtt fel kell jegyezni a hiba (megállítás) csillagászati időpontját és a kijelzők adatait.

Amennyiben a digitális óra a kötelező lépésszám (Pl.:40) megtétele után idő túllépést mutat (_0:00, vagy jel), a versenybíró köteles a játszma folytatását elrendelni, a következő időperiódus játékidőjének (Pl.: + 30 perc) megadásával.

Ha valamelyik mechanikus sakkóra mindkét oldala megáll, vagy mindkét oldala együtt jár, azonnal be kell avatkozni és az órát ki kell cserélni.

Ha a sakkórán mutatott összidő eltér a ténylegesen eltelt időtől, szintén óracserét kell végrehajtani és a használható csereórát ugyanarra a időre kell beállítani, mint amennyit a cserélendő – nem megfelelő –óra mutatott.

Az eltérés a ténylegesen elhasznált időtől csak akkor helyesbíthető, ha minden kétséget kizáró módon meg lehet állapítani hogy a sakkóra melyik oldalának hibája miatt keletkezett az időkülönbség, s ezt mindkét sakkozó elismeri.

Az órákat tehát abból a szempontból állandóan figyelni kell, hogy lényeges idő teltérés ne keletkezzék. Ez a versenybíró feladata, ha pedig versenybíró nem lenne, a két intéző kötelessége. A szükséges óracserénél a gyakorlati eljárás az, hogy azt a sakkozók lépésváltásakor kell végrehajtani, ily módon kell elkerülni a gondolkodó sakkozó zavarását, de annak megállása és együtt járása esetén a cserét azonnal végre kell hajtani.

26. § Játszmaírás

A versenysakkozás elengedhetetlen folyamata a kötelező játszmajegyzés. A játszmaírásra a FIDE 8. fejezetében és a MSSZ ezen szabályzat **8. §-ban** foglaltakat kell alkalmazni.

A játék során minden játékosnak jegyeznie (írnia) kell saját, valamint ellenfelének lépéseit, lépésenként, Tilos a lépéseket előre beírni, kivéve, ha a játékos a 9.2, vagy 9.3 szabály alapján döntetlent kíván igényelni, illetve ha a játszma függőben marad a FIDE „függő” E 1.a pontja szerint.

A játszmalapot a lépések-, óraállás-, a döntetlen ajánlat feljegyzésére és az igénylésekhez kapcsolódó adatokat rögzítésére lehet használni.

Ha egy játékos úgy óhajtja, megválaszolhatja ellenfelének lépését, mielőtt azt lejegyezné.. Előző lépését egy játékos köteles lejegyezni, mielőtt egy újat (a következőt) megtenné.

Egy döntetlen ajánlatot mindkét fél köteles a játszmalapján feltüntetni egy egyenlőség jellel (=).

Ha valaki képtelen jegyezni a játszmát, akkor egy segítőt alkalmazhat a játékos a versenybíró jóváhagyásával, a játszma írására. Óráját a versenybírónak a méltányosság szem előtt tartásával kell beállítani. Fogyatékos játékosoknál nem kell időkiigazítást alkalmazni.

A játszmalapot úgy kell elhelyezni, hogy azt a versenybíró az egész játszma során láthassa.

A játszmalapok a verseny rendezőinek tulajdonát képezik.

Ha egy versenyzőnek kevesebb, mint öt perce van az óráján a játszma valamely szakaszában (un. időzavarba kerül), és nem kap **lépésenként 30 másodperc** (vagy több) többletidőt, akkor nem köteles a játszmát írni. Közvetlenül az után, hogy az egyik zászló leesett, ez a játékos köteles teljesen pótolni a játszma jegyzését, mielőtt következő lépését megtenné.

Ha egyik játékos sem köteles jegyezni a játszmát (un. kettős időzavar esetén), akkor a bíró, vagy egy segítőt kell, hogy megpróbálja jegyezni azt. Ilyen esetben közvetlenül az egyik zászló leesése után a bíró meg kell, hogy állítsa az órákat. Ezután mindkét játékosnak pótolnia kell a játszmajegyzést, felhasználva a bírót, illetve az ellenfél jegyzetét.

Akik időzavarban nem jegyzik a játszmát, elveszítik óvási, reklamálási, felszólamlási stb. jogukat, de gyorsított játékrend esetén a 2 percen belüli, versenybírónál igényelt döntetlen igénnyel élhet (FIDE függelék G.5. szerint).

Ha nem áll rendelkezésre teljes játszmalap, akkor a játszmát egy másik táblán rekonstruálni kell, a bíró, vagy egy segítőt ellenőrzése mellett, A bírónak, a rekonstrukció megkezdése előtt, fel kell jegyeznie az aktuális játszmaállást, az óraállásokat, lépésszámot és, hogy ki következik lépni.

A játszma befejezésekor mindkét játékosnak alá kell írnia a játszmalapot, és fel kell tüntetnie a játszma eredményét. Ez az eredmény akkor is érvényes, ha nem felel meg a valóságnak, hacsak a versenybíró másképpen nem dönt.

27. § Összes játékidő

A összes játékidőt mindenkor a versenykiírás szabályozza.

Elektronikus sakkórák használatánál speciális beállítás (pl. lépésenkénti idő hozzáadás) esetén az összzjátékidő nem határozható meg.

Csak azok a versenyek változtatnak értékszámot, vagy minősítenek, ahol a játékidő játékosonként a FIDE B.01. értékszám szabályzata illetve a B.02. címszerzés előírásai szerint kerülnek lebonyolításra és a játékrend, valamint időkontrol megfelel 3. sz. mellékletben rögzített paramétereknek.

A összes játékidőn belül a csapatverseny játszmaját a sakkozók kívánságára félbeszakítani nem lehet, kivéve hivatalos óvás esetén.

A játékidő állását, mechanikus órák esetén a játszma minden szakaszában a versenyórák idejének összege, illetve a csillagászati idő mutatja, és hivatalosan csakis ezeket lehet figyelembe venni.

A digitális órák esetén a kijelzők a versenyzők hátra lévő idejéről adnak tájékoztatást.

A kijelző adatainak megszűnésekor (eltűnésekor) a korrekció végzéséhez a hiba bekövetkezés csillagászati idejére, a játszmalapok adataira (lépésszám), valamint a versenybíró 30 percenkénti feljegyzett adataira kell támaszkodni.

A digitális óra fenti hibája esetén a versenybíró a korrekcióhoz (óra cseréhez) felhasználhatja az egyik játékosnak eltelt játékidőkről lévő, játszmalapján feltüntetett adatokat is, amennyiben a másik fél ehhez hozzájárul.

Egy versenyen minden játszma azonos játékrendet és összes játékidőt kell előírni, ettől eltérni napi kettő (többszöri) forduló esetén, vagy a verseny utolsó fordulójában sem lehet.

28. § Játszma félbeszakítása

A csapatbajnoki mérkőzések játszmáit – óvás (függő felvétele)– kivételével nem lehet félbeszakítani.

Ha a mérkőzés folyamán világítási zavar keletkezik, a sakkozókat a tábláktól el kell távolítani, az órákat azonnal le kell állítani, és ha az áramszolgáltatás egy órán belül újra indul, a mérkőzést tovább kell folytatni. Ha az áramszünet egy óránál tovább tart, a versenybíróknak kell eldönteni, hogy csökkent fény alkalmas-e a játszmák folytatásához, vagy a be nem fejezett játszmákat semmisnek kell tekinteni, és azok lejátszására a rendező szövetség által új időpontot kell kitűzni, esetenként más helyszínt kell kijelölni.

Természeti katasztrófa vagy valamilyen vis major helyzet (nézői rendezés, rosszullet, halál) esetén a játszmákat félbe kell szakítani és az előző fejezetben előírtak analog alkalmazásával kell a kialakult problémát a rendezőnek és versenybíróknak megoldani.

29. § Az eredmény és a helyezések megállapítása

A csapatbajnokságok kiírásában a helyezések eldöntésének módját világosan meg kell határozni. Kétféle rendszer alkalmazható:

- a) **Játszma pontszámítás.** Ez azt jelenti, hogy minden egyes játszma fél vagy egész pontja beszámít a csapata összesített eredményébe. Eldöntetlen: 1/2 pont, nyert játszma: 1 pont, vereség: 0 pont. A versenyeken elért pontok összege határozza meg a csapat végső pontszámát, illetve helyezését. Holtverseny esetén célszerű először a csapatok egymás elleni eredményét figyelembe venni, ha ez sem döntene, akkor csapatgyőzelem pontszámítás dönthet, ha ez is egyenlő lenne, akkor a Berger-Sonneborn értékelés.
- b) **Csapatgyőzelemi pontszámítás.** Ennek alapján a nyert mérkőzésért: 2 pontot, döntetlenért: 1 pontot, vereségért: 0 pontot kap a csapat. Például: 12 főből álló csapatok mérkőzése esetén győzelemnek számít 6 1/2, vagy ennél több játszmaegység megszerzése, döntetlen 6:6 játszmaeredmény, a 6-nál kevesebb játszmaegység vereséget jelent (az eredmények kettős vereség(ek) esetén értelemsszerűen módosulnak). Holtverseny esetén célszerű az **játszma** pontszámítás szerint dönteni, majd az egymás elleni eredmény következhet.

A versenykiírásban feltétlenül elő kell írni, hogy az eredmény és a holtversenyek eldöntésére melyik módszert és milyen sorrendben kell alkalmazni. Célszerű utolsóként sorsolást előírni.

Svájci rendszerű CsB-ok páratlan számú mezőnye esetén az erőnyerő (Bye) **juátszma** pontszáma mindenkor legyen a döntetlennel egyező Pl.: négy fős csapatnál (2,0), játszma pont míg csapatgyőzelmi vonatkozásban pedig 2 pont. A csapattagok a tábladíjak vonatkozásában 0,5 (1/2) játszmaponttal kerüljenek értékelésre

30. § A mérkőzés elmaradása

A csapatoknak minden mérkőzést sorsolásuk szerint, a fordulók sorrendjében és a versenykiírásban meghatározott napokon kell lejátszaniuk.

Az azonos fordulóban esedékes összes mérkőzést lehetőleg egy időben kell lejátszani.

A mérkőzéseket a versenykiírásban meghatározott napokon kell lejátszani! A versenybírók mérkőzések **halasztását általában** nem engedélyezik!

„Vis maior” esetén (természeti csapás; országos (regionális) katasztrófa helyzet közzététele (riasztás) esetén, magyar felnőtt, ifjúsági, korcsoportos válogatott olimpiai, VB, EB, mérkőzések, Európa Kupa, egyéni EB, VB nevezések) a Versenybírók elrendeli (elrendelheti) a találkozó eltérő időpontban, **előre hozott, vagy** kivételes esetben **akár halasztással** történő lejátszását, amennyiben ez utóbbi nem sérti a sportszerűséget.

Az ilyen **előre hozott/halasztott** mérkőzések (fordulók) lejátszásának időpontját és rendjét versenybíróóság a csapatokkal egyeztetve jelöli ki. Egyesség elmaradása esetén a versenynapot (időpontot) a versenybíróóság jelöli ki.

Amennyiben egy csapat (csapatok) az előző bekezdésben vázolt „Vis maior” hiánya esetén (Pl.: katasztrófa védelmi riasztás hiánya esetén), indokolatlanul nem játssza le mérkőzést vagy halasztásban egyezik meg a másik csapattal, vétséget követ(nek) el. A versenybíróóság ezt a csapatot (csapatokat) a versenykiírásban megszabott **pénzbüntetéssel sújtja**, ezzel egyidejűleg a vétkes csapatot (csapatokat) a következő verseny évad(ok)ra. egy(-öt) évre alacsonyabb NB osztályba (területi bajnokságba) sorolhatja. A versenykiírásban előírt, a MSSZ-hez befizetett/átutalt pénzbüntetéséből a vétlen csapat igazolt költségei. lesznek kiegyenlítve. Az ennek esetleg fennmaradó összege a MSSZ-et illeti.

Az indokolatlanul elhalasztott mérkőzést legkésőbb a következő tartaléknapon pótolni kell.

A Versenybíróóság a mérkőzés előrehozását engedélyezheti, illetve elrendelheti

A mérkőzés előre hozatalát az érdekelt csapat(ok)nak minimum 30 nappal a kérdéses forduló előtt kell kezdeményeznie. Az ellenfél 10 napon belül köteles érdemi választ adni. Megegyezés elmaradása esetén a kérelmező a forduló előtt 20 nappal forduljon kérelmével a rendező sakkszövetség versenybíróóságához, amely a versenykiírásban meghatározottak szerint dönt. Megegyezés hiánya esetén a mérkőzés időpontját a versenyiroda, az egyezés teljes elmaradása esetén az érintett szövetség elnöksége jelöli ki, általában ha lehetséges a kijelölt legközelebbi szövetségi tartalék napra.

A kérelmezőre a versenykiírásban meghatározott adminisztrációs kötelezettség (költség) térítése vonatkozik.

A két csapat közös megegyezése esetén az adminisztrációs költséget a kérelmezők arányosan viselik, térítik.

Ha egy csapat a kisorsolt mérkőzéstől távol marad, vagy a mérkőzés elmaradásában vétkes, súlyos fegyelmi vétséget követ el, és a versenykiírásban meghatározott büntetésben részesül (büntetőpontok levonása, okozott költségek viselése a „Vis maior” hiánya esetén előírtak szerint, stb.). Az így elmaradt mérkőzést pótlólag még a következő forduló előtt (legkésőbb a következő második forduló előtt) le kell játszani. Ha egy csapat másodszor követ el ilyen fegyelmi vétséget, a versenybíróóság - eredményeinek megsemmisítésével - törölheti a további versenyből.

Indokolt esetben a versenybíróóság igazolhatja a csapat távolmaradását (vis maior). Indokolt távolmaradás esetén a rendező szervet és az ellenfelet bármilyen úton (telefon, távirat, üzenet, stb.) azonnal értesíteni kell. Az igazolt rendkívüli távolmaradás miatt elmaradt mérkőzés lebonyolítására a versenybíróóság új versenynapot jelöl ki. A versenybíróóság a rendkívüli ok miatt távol maradó csapattól bekéri a szükséges igazolásokat. Ha a rendkívüli ok miatt távol maradó csapat időben nem küld sem a rendező szervnek, sem pedig az ellenfélnek értesítést, a versenybíróóság ezt köteles indokolatlan távolmaradásnak tekinteni, és a versenykiírásban meghatározott büntetéssel sújtani a csapatot.

A csapatbajnokságokban az utolsó fordulóban esetleg elmaradt mérkőzés pótlólagos lejátszását a versenybíróóság nem rendelheti el. Az utolsó fordulóban elmaradt mérkőzést a kiálló csapat javára a játék nélküli győzelemmel kell igazolni, és a mérkőzést a kiálló csapat előző fordulóban elért legjobb eredményével kell igazolni. Ha a kiálló csapatnak győzelme nem lenne, a győzelemhez szükséges minimális játszmaegységet (12 főből álló csapatok esetében 6 1/2 pont) kell a javára írni. A ki nem álló csapat pontot nem kaphat.

Ha egy csapat egy verseny bármely szakaszában visszalép, vagy egyéb ok miatt a versenyben tovább nem vesz részt, akkor - a sportszerűségi elvek figyelembe vételével - eredményeinek megsemmisítésével törölni kell, vagy az addig elért eredményeivel kell a végső helyezését megállapítani. A mérkőzés elmaradásában vétkes csapat díjazásban nem részesülhet.

A vétkes csapat (csapatvezető) ellen fegyelmi eljárást lehet kezdeményezni.

31. § Óvás, panasztétel (továbbá a 13. § : óvás, 12. lap)

Ha valamelyik sakkozó a mérkőzés alatt ellenfele részéről szabálytalanságot észlel, azt azonnal jelentenie kell a versenybíróónak és csapatvezetőnek.

Minden olyan bejelentést, amely a megtett lépésekkel, vagy a gondolkodási idővel kapcsolatos, csak szabályosan vezetett játszmalap felmutatásával lehet megtenni a verseny vezetőjénél. Amennyiben a versenybíróó intézkedése ellenére, a játékos panaszát fenntartja, a játszmát félbe kell szakítani

Óvást a versenybírónál a helyszínen, - kizárólag írásban - a hivatalos csapatvezető tehet, az esetleges versenybíró vélt/ valós „műhibája” esetén, a 13. §-ban előírtak szerint.

A csapatvezető a versenybírónál tett helyszíni óvást követően, további írásbeli felszólamlást tehet a játéknapot követő munkanapon a szövetség által előírt félfogadási időben.

Óvás alatti játszma(k) nem folytathatók az eset utólagos óvásnak minősül, amelyet a versenybíró nem vesz figyelembe.

A versenybíró játszma óvása esetén a FIDE „függelék” E fejezete szerint végezze tevékenységét.

A függőborítékot és jegyzőkönyvet (eredményjelentőt) a versenybíró a fordulót követő munkanapon legkésőbb 10,00-ig elsőbbségi, ajánlott levélében köteles az rendező szövetségbe postázni. A postai költségre, az óvást benyújtó csapatvezető adja át a térítési költséget a versenybírónak, aki a postázáskor számlát kér az óvá részére.

Óvási díjat (bruttó) összeget, az óvással egyidejűleg kell befizetni, vagy a fordulónapot követő munkanapon. a szövetség által előírt félfogadási időben.

Óvás esetén a versenybíró a mérkőzést követően erről az esetről, legkésőbb 22,00-ig, E-mailon röviden értesítse a MSSZ Versenybírószövetség Elnökét és a Versenyiroda vezetőjét.

Fellebbezni a rendező szövetség Elnökségéhez lehet, a kézhezvételtől számított öt munkanapon belül, amelyre vélelmezési költség térítését írhatja elő a rendező.

A borítékot rövid jegyzőkönyv kíséretében – amelyet mindkét csapatvezető aláír – kell benyújtani a versenybíróhoz.

A függőborítékot és jegyzőkönyvet (Eredményjelentőt) a versenybíró a fordulót követő munkanapon legkésőbb 10,00-ig elsőbbségi, ajánlott levélében köteles az rendező szövetségbe postázni. A postai költségre, az óvást benyújtó csapatvezető adja át a térítési költséget a versenybírónak, aki a postázáskor számlát kér az óvá részére.

Az óvással kapcsolatban a versenybírószövetség a versenykiírásban meghatározott munkanapon belül dönt, amelyről az értesítést haladéktalanul megküldi.

A versenybírószövetség az óvott játszma (játszmák) eredményét nem elemzés útján, vagy további játékkal, hanem a jegyzőkönyv tartalmával harmonizálva, a felek és a versenybíró meghallgatását követően versenybírószövetségi határozatban fogja megállapítani.

Ha a vitás játszmát folytatták vagy befejezték, utólag óvást sem a versenybíró, sem a versenybírószövetség nem vehet figyelembe.

A versenybíró nem fogadhat el a csapatvezetőktől „ezt a fordulót (mérkőzést) óvás alatt játszuk (folytatjuk)”, vagy hasonló tartalmú kijelentést. Vitás valós/vélt sérelmek esetén sem a versenybíró, sem a csapatvezetők nem kerülhetik meg a függőzés és a FIDE „függelék” E fejezet alkalmazását.

Az óvást lezáró versenybírószövetségi határozat ellen fellebbezni a rendező szövetség Elnökségéhez lehet, a kézhezvételtől számított öt munkanapon belül, vagy a rendező versenybírószövetség versenykiírásában meghatározott határidőn belül, amelyre vélelmezési költség térítését írhatja elő a rendező.

A versenykiírás tartalmazhatja a FIDE 11.10. előírását „ Ha a versenykiírás másképpen nem rendelkezik, akkor a játékosnak joga van fellebbezést benyújtani, még abban az esetben is, ha a játszmalapot aláírta”, **de ezt csapatbajnokságoknál (NB CsB-ben) nem célszerű alkalmazni (előírni).**

32. § Csapatvezető (csapatkapitány) szerepe joga és kötelezettsége

A csapatvezető (csapatkapitány) a verseny játéktérületén tartózkodhat és az ő feladata, hogy a csapatának azon tagjait, akik nem játszanak a mérkőzésen, illetve már játszmáikat befejezték, ne léphessenek be, illetve ne maradhassanak a területen.

Az NB CsB.i mérkőzések kezdete előtt a versenybíró tisztázza, hogy a csapatvezető vagy a csapatkapitány(első, vagy melyik él táblás játészó/nem játészó versenyző) lesz a mérkőzés során az érdemi ügyintéző (óvás, panasz, remi ajánlat, vitás eset).

A fordulót végén a csapatvezető (csapatkapitány) köteles leadni az eredményt és a befejezett játszmák olvashatóan megírt játszmalapjait a versenybíró részére.

A játszmák alatt a csapatvezetőnek (csapatkapitánynak) tartózkodnia kell bárminemű beavatkozástól. Azonban joga van tanácsot adni játékosának döntetlen ajánlásra vagy annak elfogadására, vagy a játszma feladására, a tábla megtekintését követően, feltéve, ha ő nem fűz megjegyzést a saktáblán lévő tényleges

pozícióhoz és csak olyan rövid információk adására szorítkozik, melyek semmilyen módon nem állnak kapcsolatban a játszma menetével. **A csapatvezető(k) (csapatkapitányok) és a játékos(ok) közötti tárgyalás(ok) csak a versenybíró jelenlétében történhet(nek).**

A két csapatvezető(k) (csapatkapitány) egyidejűleg ajánlhatja(k) játékosai(k)nak a versenybíró jelenlétében a megegyezést, akik eldöntik, hogy elfogadják az ajánlatot vagy nem. Utóbbi esetben a játszma folytatódik.

Megengedett, hogy a csapatvezető (csapatkapitány) szerepkörének gyakorlására a versenybíró tudtával helyettest jelöljön ki.

A játék menetére vonatkozóan kizárólag a csapatvezetőnek (csapatkapitánynak) van felhatalmazása arra, hogy játékosainak kéréseit, problémáit a versenybírónak, (rendezőnek) közvetítse.

A hazai gyermek- és ifjúsági, valamint diák (iskolai) sakkversenyen a sportkörök (szakosztályok, iskolák) kötelesek megadni valamennyi nevezett (I., II., „n”-ik) csapatuk „bejelentett” csapatvezetőjének a nevét.

Amennyiben indokolt a „bejelentett” csapatvezető távolléte (akadályoztatás, kényszerű távollét), a versenybíró, illetve a vezető(-fő)bíró engedélyével a verseny teljes időszakára, vagy meghatározott szakaszára, „bejelentett” csapatvezető helyettest, vagy „eseti ügyintézőt” (egyik játékos, kísérő, szülő stb.) jelölhet ki feladatai ellátására. A tevékenység átadás-átvétele a vezető(-fő) versenybíró tudtával és jelenlétében történhet.

A „bejelentett” csapatvezető felelős, hogy távollétében is sportszerű, szakszerű és etikus csapatvezetés történjen.

A rendező szervezet és a vezető(-fő) versenybíró a nevezések alapján az első forduló előtt (PI-: a technikai értekezleten) névjegyzék alapján, a „bejelentett” csapatvezető aláírása ellenébe, biztosítson részére megkülönböztető jelzést (kitűző, nyakba akasztható címke, stb), amelyet ők, illetve helyettesítőik kötelesek a játéktéren, a mérkőzés teljes időszakában viselni.

Csapatbajnoki rendezvényeken a „bejelentett” csapatvezető, illetve a helyettesítőik felelősek a csapatuk erősszerinti összeállításáért, valamint a táblánkénti eredmények valóságáért, s ezt aláírásukkal kötelesek hitelesíteni. Az aláírás nélküli eredményjelentő lap érvénytelen.

Az aláírás nélküli, vagy valótlan tartalmú eredményjelentő lap jogkövetkezményekkel jár (a versenykiírás szerinti büntető pont/ kizárás, illetve az aláíró/azt elmulasztó fegyelmi felelőségre vonása/kizárása).

A gyermek- és ifjúsági, valamint diák (iskolai) csapatbajnokság rendezői (PI. :MSSZ) és vezető(fő)bírói, a versenyt megelőző csapatépítő tréning elvégzésére (részvételére), vagy a versenyt megelőző bírói értekezleten történő részvételre kötelezhetik a rendezvényre meghívott/kijelölt versenybírókat.

A hazai gyermek- és ifjúsági, valamint diák (iskolai) sakkversenyen is kizárólag a „bejelentett” csapatvezető, a helyettesítő, illetve az „eseti ügyintéző” jogosult, hogy játékosainak kéréseit, problémáit a versenybírónak, (rendezőnek) közvetítse.

33. §. A vonatkozó szabályzatok és a versenykiírás alkalmazása csapatversenyeken.

Az induló csapatokra, a csapatok tagjaira minden csapatversenyen kötelezőek a sakkozás FIDE és a MSSZ csapatverseny szabályainak, valamint a versenykiírás pontjainak megtartása. A szabályok megszegése fegyelmi vétségnek számít. Olyan esetekre, amelyekről az érvényben lévő szabályok nem intézkednek, az illetékes versenybíró, vagy versenybíró a szabályok szellemében, a kialakult gyakorlat figyelembevételével és a sportszerűség szem előtt tartásával hoz kötelező erejű döntést (FIDE 12.9.).

34. §. A versenybíró működése (harmonizálva a 15. §-al és a 4. sz. melléklettel)

A kiküldött versenybíró a csapatmérkőzés versenykiírásában meghatározott kezdési időpont előtt legalább 30 perccel köteles a versenyteremben megjelenni. A korábbi megjelenés azért szükséges, hogy ideje legyen az előírt feltételek vizsgálatára és az esetleges hiányosságok megszüntetésére, a 4. sz. mellékletben ajánlott munkarend betartásával és az ezen szabályzat 15. §. előírásai érvényesítésére.

Az a versenybíró, aki versenykiírásban meghatározott kezdési időpontban nem tartózkodik a mérkőzés színhelyén, elveszti jogát arra, hogy a mérkőzést vezesse, ilyenkor a két csapat intézője közösen látja el a versenybírói feladatokat. A két csapat intézője ettől eltérően is dönthet.

A versenybíró a csapatbajnoki mérkőzésről a rendező szerv által előírt jelentést, valamint az eredményjelentő lapot köteles a versenykiírás előírása szerinti időpontban a versenybíróshoz eljuttatni. Ennek elmaradása vagy késedelme vétség, illetve fegyelmi vétség.

A vétkes, illetve szabály ellenesen döntő versenybíró további tevékenységét az MSSZ (a rendező szervezet) versenybírószághatározata határozza be (ideiglenes felfüggesztés egy/több mérkőzés vezetésétől, „pihentetés”, fegyelmi eljárás kezdeményezése)

Ha a csapatbajnoki mérkőzésen versenybíró nem működik közre, az eredményjelentést a két csapatvezető külön-külön köteles az előírt időpontig a versenybíróshoz beküldeni.

Az eredményjelentő lapot a versenybírókn kívül a mérkőző csapatok intézőinek is alá kell írni.

35. § Hatályba lépés

A 2015/16. évben módosított „A Sakkjáték Versenyszabályzat” 2017.01.01-el lép hatályba és elveit kiegészíti, a vele egyidejűleg megjelenő VERSENYSZABÁLYZAT előírásai.

FÜGGELÉKEK (mellékletek)

1. sz. melléklet : A körversenyek párosító táblázatai (3 lap)
2. sz. melléklet : FIDE Címszerző és Rating versenyek bejelentőlapja
3. sz. melléklet : A FIDE által előírt időkontroll típusok versenykategória szerint (Standard/Rapid/Blitz)
4. sz. melléklet : Általános útmutató a CsB-it vezető versenybírók részére. (3 lap)

**1.sz. melléklet "A Sakkveseny Szabályzat"-hoz.
A körversenyek párosító táblázatai (3 lap)**

3 vagy 4 versenyző számára

Forduló			1. sz. táblázat
1.	1-(4)	2-3	
2.	(4)-3	1-2	
3.	2-(4)	3-1	

5 vagy 6 versenyző számára

Forduló			2. sz. táblázat
1.	1-(6)	2-5	3-4
2.	(6)-4	5-3	1-2
3.	2-(6)	3-1	4-5
4.	(6)-5	1-4	2-3
5.	3-(6)	4-2	5-1

7 vagy 8 versenyző számára

Forduló				3. sz. táblázat
1.	1-(8)	2-7	3-6	4-5
2.	(8)-5	6-4	7-3	1-2
3.	2-(8)	3-1	4-7	5-6
4.	(8)-6	7-5	1-4	2-3
5.	3-(8)	4-2	5-1	6-7
6.	(8)-7	1-6	2-5	3-4
7.	4-(8)	5-3	6-2	7-1

9 vagy 10 versenyző számára

Forduló					4. sz. táblázat
1.	1-(10)	2-9	3-8	4-7	5-6
2.	(10)-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3.	2-(10)	3-1	4-9	5-8	6-7
4.	(10)-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5.	3-(10)	4-2	5-1	6-9	7-8
6.	(10)-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7.	4-(10)	5-3	6-2	7-1	8-9
8.	(10)-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.	5-(10)	6-4	7-3	8-2	9-1

11 vagy 12 versenyző számára

Forduló						5. sz. táblázat
1.	1-(12)	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2.	(12)-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
3.	2-(12)	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
4.	(12)-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
5.	3-(12)	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
6.	(12)-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
7.	4-(12)	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
8.	(12)-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.	5-(12)	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
10.	(12)-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11.	6-(12)	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

13 vagy 14 versenyző számára

Forduló								6.sz. táblázat
1.	1-(14)	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8	
2.	(14)-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2	
3.	2-(14)	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9	
4.	(14)-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3	
5.	3-(14)	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10	
6.	(14)-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4	
7.	4-(14)	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11	
8.	(14)-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5	
9.	5-(14)	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12	
10.	(14)-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6	
11.	6-(14)	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13	
12.	(14)-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7	
13.	7-(14)	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	

15 vagy 16 versenyző számára

Forduló								7. sz. táblázat
1.	1-(16)	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
2.	(16)-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
3.	2-(16)	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
4.	(16)-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
5.	3-(16)	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
6.	(16)-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
7.	4-(16)	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
8.	(16)-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.	5-(16)	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
10.	(16)-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11.	6-(16)	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
12.	(16)-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13.	7-(16)	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
14.	(16)-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15.	8-(16)	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

17 vagy 18 versenyző számára

Forduló									8. sz. táblázat
1.	1-(18)	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
2.	(18)-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	1-2
3.	2-(18)	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
4.	(18)-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
5.	3-(18)	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
6.	(18)-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
7.	4-(18)	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
8.	(18)-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.	5-(18)	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
10.	(18)-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11.	6-(18)	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
12.	(18)-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13.	7-(18)	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
14.	(18)-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15.	8-(18)	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
16.	(18)-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17.	9-(18)	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1

19 vagy 20 versenyző számára

Forduló										
1.	1-(20)	2-19	3-18	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
2.	(20)-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	18-4	19-3	1-2
3.	2-(20)	3-1	4-19	5-18	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
4.	(20)-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	18-6	19-5	1-4	2-3
5.	3-(20)	4-2	5-1	6-19	7-18	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
6.	(20)-13	14-12	15-11	16-10	17-9	18-8	19-7	1-6	2-5	3-4
7.	4-(20)	5-3	6-2	7-1	8-19	9-18	10-17	11-16	12-15	13-14
8.	(20)-14	15-13	16-12	17-11	18-10	19-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.	5-(20)	6-4	7-3	8-2	9-1	10-19	11-18	12-17	13-16	14-15
10.	(20)-15	16-14	17-13	18-12	19-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11.	6-(20)	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-19	13-18	14-17	15-16
12.	(20)-16	17-15	18-14	19-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13.	7-(20)	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-19	15-18	16-17
14.	(20)-17	18-16	19-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15.	8-(20)	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-19	17-18
16.	(20)-18	19-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17.	9-(20)	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1	18-19
18.	(20)-19	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
19.	10-(20)	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1

FIDE Címszerző és Rating versenyek bejelentőlapj

Name:	Verseny pontos neve	
City:	Helye (Csak a város):	
Country:	HUN	
FIDE calendarban szerepelteti e a rendező	Címszerző versenyeket (nagyobb opent is) a rendező köteles a FIDE calendarba bevinni http://www.fide.com/calendar/tournaments.html	
Number of Players:	Várható résztvevők száma	
System:	Svájci/kör/csapat/egyéb	
Reported rounds:	Fordulók száma	
Days multiple rounds:	Dupla (tripla) fordulók száma/nap	
Start:	Év-hónap-nap	
End:	Év-hónap-nap	
Chief Arbiter:	(FIDE Code és név) csak FIDE license-cel	
Deputy Arbiter:	(FIDE Code és név) csak FIDE license-cel	
Sector Arbiter (Nagy létszámú Open és Csapatverseny esetén):	(FIDE Code és név) csak FIDE license-cel	
Arbiter:	(FIDE Code és név) csak FIDE license-cel	
Assistant Arbiter:	(FIDE Code és név) csak FIDE license-cel	
Chief Organizer:	(FIDE Code és név, E-mail)	
Time Control:	Standard/Rapid/Blitz	
Time Control Details:	Részletek: pl: (90-90 min./40 moves + 30-30 min./all)	+ 30 sec/move
	Elfogadott FIDE időkontrollok:	
All clocks digital:	YES/NO	
Internet broadcast:	I-net Address	
Tie break:	Holtverseny eldöntésének módja (Bucholz/Egymás elleni/egyéb)	
Pairings Softw.:	Swiss Manager/Master	
Url:	Honlap címe	
Prize Fund:	Össz. Díjalap (megadása nem kötelező)	
Remarks:	Megjegyzés: A Magyar Sakk Szövetség Titkársága számára további adatokra van szükség: A verseny költségvállalójának neve: E-mail, Tel. posta címe. Számlázási címe:, illetve az a posta cím, ahova a számlát az MSSZ küldje! Számlázási E-mail, Tel., Befizető adószáma: Befizető bankszámla száma: A verseny pontos helyszíne (Irányítószám, város, utca, házszám stb.)	

A formanyomtatványt és a versenybejelentést egyidejűleg az alábbi három E-mail címre kell küldeni:

1) ratings@chess.hu 2) versenyiroda@chess.hu 3) chess@chess.hu

A verseny **jegyzőkönyvet** legkésőbb 8 munkanapon belül, vagy a MSSZ FIDE referense által megszabott rövidebb határidőre, ugyanerre a három címre kell megküldeni

A verseny főszervezője ...X Y....vállalja, hogy minden egyes résztvevő után befizeti az 1 EUR/fő díjat, valamint az egyéb FIDE regisztrációs díjat az MSSZ számlaszámára. 25 fő alatt 2540 Ft, 26-49 fő között 4445 Ft, 50-99 fő között 9525 Ft és 100 fő felett 12700 Ft-ot utal. Új játékos versenyengedély díja 2540 Ft, külföldi versenyzők FRD díja 1500 Ft.

Megjegyzés: A fenti összegek 2015/16. éviiek, **VÁLTOZHATNAK(!), AZ IDŐSZERŰ (AKTUÁLIS) ÉRTÉKŰKET A HONLAPI DÍJAK TÁBLÁZATA TARTALMAZZA.**

**3. sz. melléklet : „ A Sakkjáték Versenyszabályzat „-hoz
A FIDE által előírt időkontroll típusok versenykategória szerint (Standard/Rapid/Blitz) Érvényben: 2015
március 01-től.**

Standard

2200 fölött (ha a résztvevők közül akár 1 is 2200 vagy magasabb értékszámmal rendelkezik) **és címszerző versenyeken:**

(90 perc / 40 lépés + 30 perc / befejezésig) + 30mp / lépés **(MSSZ ajánlás)**

120 perc/40 lépés + 30 perc / befejezésig

120 perc/40 lépés + 15 perc / befejezésig + 30mp / lépés a 40.lépés után

120 perc/40 lépés + 30 perc / befejezésig + 30mp / lépés a 40.lépés után

120 perc összesen

150 perc összesen

105 perc/40 lépés + 15 perc / befejezésig

(90 perc / 40 lépés + 15 perc / befejezésig) + 30mp / lépés

90 perc + 30mp / lépés

1600 és 2199 közöttiek számára:

minimum 90-90 perc

továbbá:

60 perc + 30mp / lépés

70 perc + 30mp / lépés

75 perc + 30mp / lépés

vagy bármelyik a 2200 fölötti kategóriából

1600 alattiak számára:

minimum

60 perc összesen

továbbá:

65 perc összesen

vagy bármelyik a fenti két magasabb kategóriából

Rapid

10 perc + 10mp / lépés
 10 perc + 15mp / lépés
 10 perc + 5mp / lépés
 11 perc összesen
 12 perc összesen
 12 perc + 5mp / lépés
 13 perc + 3mp / lépés
 13 perc + 5mp / lépés
 15 perc összesen
 15 perc + 10mp / lépés
 15 perc + 15mp / lépés
 15 perc + 5mp / lépés
 20 perc összesen
 20 perc + 10 mp / lépés
 20 perc + 15 mp / lépés
 20 perc + 5 mp / lépés
 25 perc + 10 mp / lépés
 25 perc + 15 mp / lépés
 25 perc + 5 mp / lépés
 25 perc összesen
 30 perc összesen
 45 perc összesen
 8 perc + 4mp / lépés

A

formanyomtatványt és a versenybejelentést egyidejűleg az alábbi három E-mail címre kell küldeni:

- 1) ratings@chess.hu
- 2) versenyiroda@chess.hu
- 3) chess@chess.hu

A verseny

jegyzőkönyvet

legkésőbb 8 munkanapon belül, vagy a MSSZ FIDE referense által megszabott rövidebb határidőre, ugyanerre a három címre kell megküldeni

Blitz

10 perc összesen
 3 perc + 2mp / lépés
 3 perc + 3mp / lépés
 4 perc + 2mp / lépés
 4 perc + 3mp / lépés
 5 perc összesen
 5 perc + 2mp / lépés
 5 perc + 3mp / lépés
 6 perc + 2mp / lépés
 6 perc + 3mp / lépés
 7 perc + 2mp / lépés
 7 perc + 3mp / lépés
 8 perc + 2mp / lépés

4. sz. melléklet : „A Sakkverseny Szabályzat”-hoz

Általános útmutató a CsB-i mérkőzéseket vezető versenybírók részére.

A rendezőtől versenybírói küldést **elfogadó versenybíró kötelezettséget vállal**, hogy a tevékenysége során maradéktalanul betartja és betartatja a FIDE, az MSSZ (A Sakkjáték Versenyszabályzata), és a rendező szerv Versenykiírásában (VK) rögzített előírásokat.

A vállalás teljesítése az alábbi főbb elemek végzése során valósuk meg:

I. Kiket képvisel a versenybíró, és milyen szabályzatok alapján tevékenykedik?

Képviseli az adott CsB-ot rendező sakkszövetséget, illetve rendező szervezet (Pl.: MSSZ, megyei (területi) MSSZ, sportegyesület), valamint a vonatkozó szabályzatok előírásait.

Törekednie kell arra, hogy **megjelenésében (öltözet, ápoltság)**, viselkedésével és kommunikációjával megfelelően képviselje a küldő szervezeteket.

Zavaró, váratlan tényezők esetén is **mindent**, - az adott versenykiírásban utaló tevékenységet **meg kell tennie** annak érdekében, **hogy mérkőzés ne maradjon el.**

Megbízatása a kiküldés kézhezvételével veszi kezdetét, és az eredményjelentő lap megküldésével E-mailen, vagy postázásával és a játszmalapok leadásával ér véget.

II. A versenybíró tevékenységi rendje a terem átvételéig

A versenybíró megérkezése: legalább 30 perccel a kezdési időpontja előtt történjen, a szükséges ellenőrzések (versenyhelyszín, szakanyagok, kellékek, okmányok) végzéséhez. **(MSSZ 34.§ /1, és MSSZ 20.§/ 2 és /6)** .Kiemelt gondot kell fordítania a versenyterem és berendezések (székek, asztalok, világítás/sötétítés, ivó víz és poharak, hőmérséklet, toalet) vizsgálatára, valamint a tartalék órák és sakk készlet meglétére.

III. A versenybíró tevékenységi rendje a mérkőzés megindításáig

Az eredményjelentő lap ellenőrzése az erőlista alapján, amely lehet a küldő szövetség (sportkör) honlapjáról letöltött pdf (doc.) fájlok kinyomtatott, **vagy elektronikus eszközön** bemutatott példánya. Ennek hiányában az emlékeztetből történő összeállítást az eredményjelentő hátlapon jelezni kell a rendezőnek, a vétő csapatvezető aláírásával.

A sakkórák, kiírásban megfelelő beállításának elmaradása esetén, a versenybíróknak kell végezni azok beállítását a kiírásban jelzett állítási idő normák, hazai csapat terhére történő felszámításával (adott esetben a gondolkodási idő terhére).

Minden olyan esetben, amikor a terem a versenybíró átvette a kiírt kezdési időpont előtt, a világos órák a versenykiírásban előírt kezdési időben indulnak. (FIDE 6.6, 6.5. és a VK)

IV. Az ültetés rendje

Amennyiben mindkét csapat eredményjelentő ívét időben átvette és ellenőrizte a bíró, akkor a játékosokat párosával le kell ültetnie még az órák megindítása előtt.

Amennyiben csak az egyik csapat összeállítását vette át és hitelesítette a bíró, és abból a csapatból legalább a versenykiírásban meghatározott résztvevőkből a „A Sakkszövetség Versenyszabályzat” 20. § /13, bekezdésében előírt létszám jelen van (14 fős csapatok esetében 12 sakkozónak, 10 fős csapatoknál 9 sakkozónak, 8 fős csapatoknál 7, 6 fős csapatoknál 5, 4 fős csapatoknál 4 sakkozónak kell jelen lennie a szabályos kezdéshez), **akkor azt a csapatot le lehet ültetnie.**

Amennyiben mindkét csapat eredményjelentő lapja szabályos, de a csapatvezetők jelzése alapján a várhatóan érkezők száma hiányos lesz, és egyértelműen kiderül, hogy a beírt játékosok nem fognak megérkezni a kiírt kezdési időponthoz képest egy órán belül, akkor a bíró kísérletet tehet arra, hogy a csapatvezetőkkel egyeztetve, azokkal együttműködve az előírt számú mérkőzést össze(létre) hozzon a jelen lévő játékosokból, az eredményjelentő ív szükséges mindkét oldali újraírásával. Ilyen esetben a késve érkező játékosok figyelembe vétele tilos.

Amennyiben csak az egyik csapat kerül ilyen helyzetben a versenybíró ekkor is segítse elő, hogy a mérkőzés létre jöjjön. Ez esetben csak ennek a csapatnak az eredményjelentőjét szükséges korigálni, az érintett csapatvezetővel együttműködve.

V. A kötelező játszma szám, a kötelező kihirdetnivalók és a mérkőzés elindítása

Amennyiben mindkét csapat le van ültetve, a bírónak ellenőriznie kell, hogy összejön-e az előírt mérkőzések száma és csak ez esetben nyilváníthatja ki a valós kezdési időt. Ültetési rendellenesség esetén a vétkes, vagy mindkét csapatvezetőt(ket) szólítsa fel kötelezettségükre, de a sakkórák a vétkes csapat(ok) világossal játszó óráin legyenek a versenybíró által elindítva.

A mérkőzés kezdete előtt a versenybíró röviden, 1-3 percben hirdesse ki:

- **játék rendet**, (játék idő, idő periódusok, kötelező lépésszám, bónuszidő=Pl.: 2x90 min+ 30 min/az összes lépésre 30 sec bónusz idővel,- avagy gyorsított befejezés=QPF játékrenddel),
- az óra megállításának módját és lehetőségét (a kötelező lépésszám jelzési rendjét),
- a mosdó és a dohányzó **hely** hollétét,
- hívja fel a játékosok figyelmét a mobiltelefonjuk és egyéb zajkeltő elektronikus eszközeik kikapcsolására,
- az esetleges helyi viszonyok (tiltott termek, folyosók) létre.

A bíró nem őrzi a nála esetlegesen leadott mobilokat, az a csapatvezető feladata.

Játékban lévő játékos megszólaló (bármilyen hangot adó!) (FIDE 11.3.b) és 12.8.) esetén a vétkes versenyzőt VESZTESNEK kell nyilvánítani.

Csapatbajnoki mérkőzések kezdetén a versenybíró indítja valamennyi táblán a világos színnel kezdő játékosok óráit!

VI. A késő játékosok

A késési idő a csapatmérkőzéseken az aktuális versenykiírásban előírtakkal egyező, de NB-s fordulókra az 1 óra, a megyei területi fordulókra a minimum 30 perc előírása a célszerű.

Ha a késésen belül, a késő játékos megjelenik a sakkasztánál és lejelentkezik a bírónál, elkezdheti mérkőzését. **(FIDE 6.7 és MSSZ 24.§)**

A bírónak fel kell hívnia a késő játékos figyelmét a mérkőzéssel kapcsolatos alapvető tudnivalókra (lásd a V. pont előírásait, különös gonddal a mobiltelefon kikapcsolására).

Ha a késő játékos nem jelentkezik le a bírónál, a bíró köteles figyelmeztetni őt a sportszerűtlenségére és az esetet jelezze az érintett csapatvezetőnek, valamint a rendező szövetségnek..

VII. A csapatkapitány és szerepe (MSSZ 32., 34. §-ok!!)

A játszó csapatoknak a következő képviselői lehetnek:

Csapatvezető az, aki összeállítja a csapatot ill. leadja a csapatösszeállítást. Az eredményjelentő lap hátoldalára kizárólag ő írhat illetve ő óvhat.

A csapatkapitány jogai: saját játékosának annak lépése alatt a bíró jelenlétében tanácsot adhat következő lépése megtételekor egyidejű remi ajánlat bemondására is. Ezt a jogkört a csapatvezető is gyakorolhatja, illetve közölheti a versenybíróval ennek fentartását.

Játékos remi ajánlat kapásakor versenybíró jelenlétében a csapatkapitány (csapatvezető) tanácsát kérheti annak elfogadása felől. A csapatkapitány (csapatvezető) a játszma **rövid** megtekintése után röviden (egy-két szóban) nyilatkozhat annak reagálására a Pl.: következőképpen: „fogadd el”, „játszd tovább”, „rád bízom”.

A kapitányok (csapatvezető), a versenybíró jelenlétében minden érintett játékosnak tanácsolhatják, hogy kínáljanak döntetlent ellenfelüknek.

A játékosok egyikének sem kötelező a tanácsát elfogadni. Amennyiben remi ajánlatkor a játékos elutasítja a csapatkapitány (csapatvezető) tanácsát, az érintett táblán a játszma folytatódik.

VIII. Az eredmények regisztrálása, a bíró kötelességei

Minden véget ért játszmát a versenybíró az aláírásával hitelesít.

A kiküldő szövetség számára be kell gyűjtenie az eredeti, vagy jól olvasható másolati játszmalapokat.

Az összes játszma befejezése után ki kell hirdetni a mérkőzés végeredményét.

Az eredményjelentő ívre és a versenybíró küldő lapra fel kell vezetnie a végeredményt és a befejezés idejét. Ezt hitelesítenie kell mindkét csapatvezetővel.

Amennyiben bárki, **tehát a csapatvezetők egyike, vagy a versenybíró** az eredményjelentő lapra rávezet közleményt, azt mindhárom félnek azt aláírásával kell ellátni.

Amennyiben történt volna a mérkőzésen óvás, a bírónak fel kell vennie a függőállást (-FIDE „függelék” E. fejezet, és az MSSZ 31. § szerint-) és a függőlépést. Ilyen esetben az adott VK-ban előírt módon kell eljárni (meg kell jelennie a csapatmérkőzést követő legközelebbi szövetségi napon, óvási díj átvétele, stb.).

IX.A bíró kötelességei, az eredmények jelentésénél:

Akár Sms-ben, akár E-mailben, akár a megadott telefon számokra „szóban”, 2 órán belül meg kell küldeni (be kell mondani) a mérkőzés végeredményét, a VK-ban meghatározott telefonszámra illetve a MSSZ NB-s mérkőzésein a megadott „badmin” E-mail címre (A BSSZ-nél a főtitkárnak E-mailon küldött táblázattal).

A mérkőzést követő munkanap 10,00 órájáig (legközelebbi szövetségi napon, napig) le kell adnia a mérkőzés táblánkénti eredményét, elektronikus formátumban (E-mail), esetleg faxon, vagy papíron behozva az illetékes szövetségbe az adott VK előírásai szerint.

A mérkőzés eredeti eredményjelentő ívét, játszmalapjait, és az esetleges függőborítékot a VK-ban előírt módon, a meghatározott helyre kell (be kell hoznia vagy) postán megküldenie a rendező szerv irodájába.

Egyéni és csapatbajnoki értékszám szerző versenyek után a versenybíró kötelezettsége, hogy:

A főbíró (versenybíró) köteles a versenyről a befejezést követő 8 napon belül jelentést készíteni az MSSZ részére a fontosnak tartott esetekről (rendkívüli esetről) és csatolni mellé a verseny végeredményét tartalmazó listákat (start lista, külföldiek száma, az FRD díjakat helyszínen befizetőik száma, az indokolatlanul visszalépőket, végső helyezési sorrend, keresztáblázat, értékszám változás, teljesített címek elismerését, és a **címszerző verseny játszmák elektronikus feldolgozását**.) A beküldés történhet **elsősorban** e-mail levélben illetve postai úton, vagy személyesen a szövetségben elektronikus adathordozón, a kötelező mellékletek csatolásával, a főbíró aláírásával (elektronikus aláírásával). **Esetenként a MSSZ FIDE referense a beküldési határidőt lerövidítheti, a FIDE-hez történő felterjesztési határidők (hó végék) figyelembe vétele miatt.**

A versenyrendező(k), vezető(fő)bírók kötelessége a 32. § alapján:

A gyermek- és ifjúsági, valamint diák (iskolai) csapatbajnokság rendezői (Pl. :MSSZ)

és vezető(fő)bírói, a versenyt megelőző csapatépítő tréning elvégzésére (részvételére), vagy a versenyt **megelőző bírói értekezleten történő részvételre kötelezhetik a rendezvényre meghívott/kijelölt versenybírókat.**