

A Magyar Sakkszövetség versenyszabályzata

Magyar Sakkszövetség
2025. július 9.

Tartalom

1.	A szabályzat célja, feladatai.....	5
2.	A sakkversenyek keretszabályai.....	5
2.1.	Rendezési és részvételi jog.....	5
2.2.	Versenyformák egyéni versenyekhez.....	6
2.2.1.	Körmérkőzés.....	6
2.2.2.	Svájci rendszerű versenyek.....	7
2.2.3.	Kieséses rendszerű torna.....	8
2.2.4.	Párosmérkőzés.....	8
2.2.5.	Scheveningeni verseny.....	8
2.3.	Csapatversenyek.....	9
2.3.1.	Csapatok körmérkőzése.....	9
2.3.2.	Svájci rendszerű csapatversenyek.....	9
2.3.3.	Schiller rendszerű versenyek.....	9
2.4.	Értékszámszerző versenyek rendezési feltételei és szabályai.....	10
3.	A verseny lebonyolítása.....	12
3.1.	Versenyterem és versenyfelszerelés.....	12
3.2.	A forduló indítása.....	13
3.3.	Késés.....	13
3.4.	A játszma félbeszakítása.....	14
3.5.	Játszmakezdés eltérő időpontban.....	14
3.6.	Visszalépés.....	15
3.7.	Játékidő.....	16
3.8.	Játszmajegyzés.....	17
3.9.	Téves játszmaeredmény.....	17
3.10.	Panasz, óvás, fellebbezés.....	17
3.11.	A játékosok magatartása.....	19
3.12.	Fogyatékossgal élő játékosok.....	20
3.13.	A nézők magatartása a versenyteremben.....	21
3.14.	Élő közvetítés.....	22
3.15.	Egyéb elektronikus eszközök használata.....	22
4.	A versenybíró működése.....	22

4.1.	A főbíró feladatai a verseny előtt.....	23
4.2.	A főbíró és a versenybírók feladatai a verseny alatt.....	23
4.3.	A főbíró feladatai a versenyt követően.....	24
5.	Az MSSZ feladatkörébe tartozó versenyek.....	25
5.1.	Csapatbajnokságok.....	25
5.2.	Egyéni bajnokságok.....	25
6.	A Nemzeti Csapatbajnokság.....	27
6.1.	A játékjog megállapítása (erősorrendív).....	27
6.1.1.	150-es szabály.....	28
6.1.2.	Erősorrend változtatása.....	28
6.1.3.	Több csapatos egyesületek – a vonalhúzás.....	29
6.1.4.	Vendégjátékosok.....	29
6.1.5.	Külföldi játékosok.....	31
6.1.6.	Csapatösszeállítási szabályok.....	31
6.2.	A mérkőzés kezdési ideje és megindításának feltételei.....	32
6.2.1.	A helyválasztó és a vendég csapat kötelességei.....	32
6.2.2.	A csapatösszeállítás leadása.....	33
6.2.3.	A mérkőzés megkezdéséhez szükséges játszmák száma.....	34
6.2.4.	Az időhátrányok megállapítása.....	35
6.2.5.	Színelosztás.....	36
6.3.	A mérkőzés elmaradása, illetve előrehozatala.....	36
6.3.1.	Késés.....	36
6.3.2.	Halasztás.....	38
6.3.3.	A mérkőzés előrehozatala.....	39
6.3.4.	Visszalépés.....	39
6.4.	Az eredmények megállapítása.....	39
6.5.	Óvás.....	40
6.6.	A csapatvezető szerepe.....	40
6.6.1.	A csapatvezető kijelölése.....	40
6.6.2.	A csapatvezető feladatai.....	41
6.6.3.	A csapatvezető szerepe a remiajánlatoknál.....	41
6.7.	A versenybíró működése.....	41
6.8.	Versenybíróság.....	43

6.8.1.	A Versenybíróság kijelölése.....	43
6.8.2.	A Versenybíróság feladatai.....	43
6.8.3.	A Versenybíróság hatásköre.....	43
6.9.	A Versenyiroda feladata.....	45
6.10.	A csapatbajnokság versenykiírásának kötelező elemei.....	45
7.	Melléklet: Referenciák.....	46

1. A szabályzat célja, feladatai

A sportról szóló 2004. évi I. törvény (Stv.) 23. § (1) bekezdésében, valamint a Magyar Sakkszövetség (MSSZ) Alapszabályának 6. § 1. a)–c) alpontjaiban, illetve a 16. § 3. c. alpontban foglaltak alapján az MSSZ Versenyszabályzatot ad ki. A Versenyszabályzat támaszkodik a Nemzetközi Sakkszövetség (FIDE) szabályzataiban, valamint a Magyar Sakkszövetség egyéb szabályzataiban foglaltakra, erre tekintettel csak olyan kérdéseket érint, amelyek nem tartoznak a fenti szabályzatok hatókörébe, kivéve azokat az eseteket, ahol (1) a szabályozás magyar nyelvű elérhetősége indokolt és más dokumentumban nem biztosított, (2) a szabályozás eltér a FIDE szabályaitól, (3) a téma jelentősége miatt indokolt az adott szabályt a Versenyszabályzatban is rögzíteni.

A Versenyszabályzat hatálya alá tartoznak a Magyarországon megrendezett értékszámszerző sakkversenyek, de iránymutatásul szolgál a nem értékszámszerző sakkversenyek rendezői számára is. A nemzetközi sakkszervezetek (pl. FIDE, ECU, MCA stb.) által Magyarországon rendezett versenyek esetében az adott szervezet szabályzatai az irányadók.

A Magyarországon rendezett értékszámszerző sakkversenyek versenykiírásai nem állhatnak ellentétben a Versenyszabályzatban foglaltakkal. Azon esetekre, amelyeket a sakkverseny kiírása nem tartalmaz, a Versenyszabályzat és az MSSZ egyéb szabályzatai érvényesek.

Értékszámszerzőnek minősül minden olyan sakkverseny, amely a FIDE által nyilvántartott nemzetközi értékszám megszerzésére vagy módosítására lehetőséget biztosít. A Versenyszabályzat a továbbiakban a „sakkverseny” vagy „verseny” fogalmakat a Magyarországon rendezett értékszámszerző sakkversenyekre vonatkoztatja.

2. A sakkversenyek keretszabályai

2.1. Rendezési és részvételi jog

Magyarországon az MSSZ, az MSSZ Alapszabályának 31. §-a szerinti regionális, területi és helyi sakkszövetségek, az MSSZ tagszervezetei, valamint az MSSZ Versenyirodája által jóváhagyott szervezetek/személyek rendezhetnek értékszámszerző versenyt. A rendező szervezetnek minden esetben meg kell neveznie egy magánszemélyt, aki a

versenyszervezői feladatokat ellátja és egyszemélyi felelősséget visel a verseny lebonyolításáért.

A versenyszervező a versenyt a Versenyregisztrációs adatlapon jelenti be az MSSZ-nek. A versenyt az MSSZ regisztrálja a FIDE-nél és erről értesíti a versenyszervezőt. Az MSSZ Versenyirodája és az MSSZ főtitkára a jóváhagyás előtt jogosult előzetes egyeztetést kérni a versenyt rendező szervezettel vagy a versenyszervezővel, amennyiben a verseny kapcsán kérdése vagy aggálya merül föl, és amennyiben aggálya ezt követően is fennmaradt, írásbeli indoklás mellett megtagadhatja a verseny regisztrálását.

Nem értékszámszerző versenyek az MSSZ jóváhagyása nélkül is rendezhetők.

A magyarországi értékszámszerző sakkversenyeken magyar (HUN) felségjelzésű sakkozók csak MSSZ tagszervezet útján kiváltott versenyengedéllyel vehetnek részt, külföldi felségjelzésű sakkozók vagy MSSZ tagszervezet útján kiváltott versenyengedéllyel, vagy az MSSZ-nél kiváltott, egy évig érvényes magyarországi játékjoggal (Hungarian Playing License – HPL) vehetnek részt. E kötelezettségek alól az MSSZ kivételes esetekben felmentést adhat (pl. világversenyek).

A magyar válogatottakban és a nemzeti egyéni sakkbajnokságokon csak magyar (HUN) felségjelzésű sakkozók vehetnek részt. A Nemzeti Csapatbajnokság versenykiírása szabályozza a külföldi sakkozók erőlistán feltüntethető és fordulónként játékra engedélyezett számát. A Nemzeti Csapatbajnokságban bármilyen felségjelzésű játékos csak MSSZ tagszervezet útján kiváltott versenyengedéllyel vehet részt. A Nemzeti Csapatbajnokságban nem minősül külföldinek az a külföldi felségjelzésű sakkozó, aki rendelkezik magyar állampolgársággal.

A versenyeken való részvételi jogot korlátozhatja a verseny kiírása. A versenyszervezőnek jogában áll zárt (meghívásos, vagy bizonyos feltételekhez, pl. életkorhoz vagy értékszámhoz kötött) versenyt rendezni. A nyílt versenyeken a részvételi jog csak abban az esetben tagadható meg, ha a versenyző eltiltás alatt áll, vagy ha a Versenyszabályzat 3.11 pontjában foglaltakat a múltban ismétlődően megszegte és ezt a versenyszervező írásos dokumentummal vagy online elérhető információval bizonyítani tudja, illetve, ha a versenyző a versenyszabályzat 3.11 pontjában foglaltakba ütköző módon jelent meg a verseny helyszínén. A versenyeken való részvételért nevezési díj kérhető. Amennyiben a versenykiírás nevezési díjat állapít meg, annak megfizetése hiányában a versenyen való részvétel megtagadható.

2.2. Versenyformák egyéni versenyekhez

2.2.1. Körmérkőzés

Körmérkőzésen minden résztvevő játszik egymás ellen. A körmérkőzésen részt vevők sorszáma a verseny kezdete előtt sorsolással kell meghatározni. A sorsolást idejét és helyét közzé kell tenni és lehetőséget kell biztosítani a játékosoknak a részvételre. A versenybíró ennek alapján állapítja meg az egyes fordulók párosítását (Berger táblák).

A verseny főbírója ún. irányított sorsolást rendelhet el, ha a résztvevők között vannak azonos egyesületből, vagy nemzetközi verseny esetén azonos országból való (vagy más miatt szorosabb kapcsolatban lévő) játékosok. Ilyen esetben az érintettek a verseny elején játszanak egymással (Varma táblák). A Nemzeti Csapatbajnokságban az egy csapatra jutó átlagos utazási idő csökkentése érdekében is lehetőség van irányított sorsolásra (részben összevont, részben különálló forduló lebonyolítás esetén).

A versenybíró a verseny résztvevőinek névsorát előzetesen ABC, vagy más előre kihirdetett (pl.: értékszám szerinti) sorrendben összeállítja. A játékosok vagy megbízottjaik ebben a sorrendben húzzák ki a rajtszámok valamelyikét.

Irányított sorsolás esetén először az érintett sakkozók sorsolási számát kell megállapítani. (Az egyik sakkozó sorszáma húz, az érintettek a táblázat szerinti megfelelő sorszámaikat kapják.)

Amennyiben a sorsolás után, de még az első forduló előtt egy sakkozó visszalépne és helyére más sakkozó nem lép be a versenybe, az ily módon páratlanná váló mezőny esetén a sorsolás nem módosul, minden fordulóban egy játékos szabadnapot kap. A visszalépés eredményeként párossá váló mezőny esetén a visszalépő játékos sorszáma az a játékos kapja meg, aki a sorsolás szerint az első fordulóban szabadnapos lett volna. Ha az első forduló előtt két, vagy több sakkozó visszalép, újra kell sorsolni.

Amennyiben egy sakkozó a verseny megkezdését követően lép vissza, helyét csak a FIDE engedélyével veheti át másik sakkozó. Normaszerző (címszerző) verseny esetén törekedni kell arra, hogy a bármely időpontban visszalépő sakkozó helyére olyan versenyző kerüljön, akinek belépése nem változtat, vagy javít a normaszerzés lehetőségén.

Kevés résztvevő esetén többkörös körmérkőzés is rendezhető, de játékosnormát csak legalább 6 versenyzőből álló, legalább kétkörös versenyen lehet szerezni (FIDE Handbook C.05).

2.2.2. Svájci rendszerű versenyek

A svájci rendszerű párosítás alkalmas nyílt versenyek rendezésére, nagy számú résztvevő versenyeztetésére. A versenyzők párosítása fordulóról fordulóra történik.

A fordulók számát a résztvevők várható száma határozza meg. Annak érdekében, hogy a verseny eredménye valóban a mutatott játékerőt tükrözze, a fordulók számának meghatározásához a következő táblázatot javasolt alkalmazni:

Fordulók ajánlott száma	5	(6)	7	(8)	9	(10)	11
Résztvevők max. száma	16	32	64	128	256	512	1024

Az igazságos színelosztás végett páratlan számú forduló alkalmazása javasolt, mert páros számú forduló esetén gyakran előfordul, hogy egy játékos kettővel többször játszik az egyik színnel, mint a másikkal. A párosítás a FIDE szabályai szerint történik, attól eltérni tilos. A verseny főbírójának (és ha nem egyezik, a párosítást végző bírónak) teljeskörűen tisztában kell lennie a FIDE Handbook svájci párosításra vonatkozó szabályzatával.

Nagy létszámú, játékerő alapján széles mezőny esetén a Baku Acceleration módszer alkalmazható, melynek részleteit a Fide Handbook C.04.5.1 írja le.

2.2.3. Kieséses rendszerű torna

Kieséses rendszerű verseny kis és nagy létszámmal egyaránt rendezhető. Az első forduló párosítását előre meghatározott elvek szerint, vagy sorsolással kell kialakítani. A forduló minden párharcának egyik tagja továbbjut, a másik kiesik. A továbbjutók párosítását előre meghatározott rendszerben, vagy sorsolással kell kialakítani. A párosítást javasoljuk előre meghatározott elvek és rendszer szerint végezni (pl. 1. tábla győztese játszik a 3. tábla győztesével).

2.2.4. Párosmérkőzés

A párosmérkőzésen két sakkozó játszik egymással meghatározott számú játszmát. Az első forduló színelosztását sorsolással kell eldönteni, hacsak a résztvevők a mérkőzésről szóló szerződésben nem állapodtak meg előre a színelosztásban). Amennyiben a mérkőzést az egyik játékos az előzetesen meghatározottnál kevesebb játszma alatt nyeri meg, az ezt követően lejátszott játszmák nem kerülnek értékszám-elszámolásra, hacsak a FIDE azt előzetesen nem engedélyezte.

2.2.5. *Scheveningeni verseny*

A scheveningeni rendszerű versenyen a sakkozókat egy előre ismertetett 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 játékkal kerülnek szembe.

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

Az MSSZ nem javasolja scheveningeni rendszerű verseny rendezését. Az ilyen jellegű értékszámszerző verseny csak az MSSZ útján igényelt egyedi FIDE engedéllyel rendezhető.

Az MSSZ Elnökségének 7/I/2024 számú határozata értelmében 2024. április 1-jétől scheveningeni rendszerű versenyek csak akkor kerülhetnek értékszámszámlálásra, ha azt az MSSZ Versenybíró Bizottsága (VB) előzetesen engedélyezte. A VB engedélyéhez a versenyszervező erre irányuló kérelmét a verseny kezdőnapját legkevesebb 60 nappal megelőzően be kell nyújtani a VB-hez. A scheveningeni rendszerű verseny azonban a VB engedélye esetén sem alkalmas játékosnorma megszerzésére (FIDE Handbook B.01).

2.3. *Csapatversenyek*

2.3.1. *Csapatok körmérkőzése*

Csapatkörmérkőzés esetén a csapatok sorsolását a versenybíró a csapatok megbízott képviselőinek jelenlétében végzi. A csapatverseny főbírója vagy versenybírósa az indulásra jogosult csapatok névsorát valamilyen sorrendbe rendezi (ABC, előző évi csapatbajnokság eredménye, csapattagok értékszám-átlaga stb.) és a csapatok képviselői ennek megfelelően húznak számokat. A rendezőnek joga van a versenykiírásban rögzített esetekben irányított sorsolást alkalmazni (az eljárást lásd a 2.2.1 pontban).

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 telefonszámát, e-mail címét.

2.3.2. *Svájci rendszerű csapatversenyek*

A csapatok párosítása a FIDE szabályok szerint történik. Amennyiben az első forduló párosítása nem sorsolással dől el, az összes csapatot átlagértékszám szerinti sorrendbe

kell állítani. A csapatok átlagértékszámának kiszámítását a versenykiírásban foglaltak szerint kell elvégezni. Amennyiben a versenykiírás erről nem rendelkezik, azt kell figyelembe venni, hogy egy fordulóban hány táblán játszanak a csapatok, és csapatonként annyi játékos értékszámának az átlagát kell kiszámítani, a játékosokat értékszám szerint csökkenő sorrendbe rendezve (például egy négytáblás csapatversenyen a csapat négy legmagasabb értékszámú játékosának átlaga).

A párosítás első tagját adó csapat a helyválasztó (vendéglátó).

2.3.3. Schiller rendszerű versenyek

Olyan csapatverseny, ahol minden résztvevő játékos játszik a többi csapat minden tagjával, a saját csapattársaival viszont nem. Ha például 4 csapat vesz részt, és mindegyik 3-3 tagú, akkor a verseny minden résztvevője 9 játszmát vált.

Az MSSZ Elnökségének 7/I/2024 számú határozata értelmében 2024. április 1-jétől Schiller rendszerű versenyek csak akkor kerülhetnek értékszám-elszámolásra, ha azt az MSSZ Versenybíró Bizottsága (VB) előzetesen engedélyezte. A VB engedélyéhez a versenyszervező erre irányuló kérelmét a verseny kezdőnapját legkevesebb 60 nappal megelőzően be kell nyújtani a VB-hez. A Schiller rendszerű verseny azonban a VB engedélye esetén sem alkalmas játékosnorma megszerzésére (FIDE Handbook B.01).

2.4. Értékszámszerző versenyek rendezési feltételei és szabályai

1. A versenyszervezőnek legalább 15, illetve címszerző verseny esetén, vagy abban az esetben, ha 2700-at elérő értékszámú férfi vagy 2500-at elérő értékszámú női játékos részt vesz a versenyen, legalább 40 nappal a verseny 1. fordulójának kezdete előtt be kell jelentenie a versenyt az MSSZ-nek a chess.hu-n elérhető Versenyregisztrációs adatlap kitöltésével az alábbi e-mail címeken:

- ratings@chess.hu
- versenyiroda@chess.hu
- chess@chess.hu

Ezzel egyidejűleg a Versenykiírást is mellékelni szükséges (annak minden változatát, ha több is van).

2. A Versenykiírásnak kötelezően tartalmaznia kell:

- a verseny nevét, helyszínét, időpontját,
- a verseny típusát, lebonyolítási rendjét, időkontrollt,
- azt, hogy értékszámszerző-e,
- a verseny programját,
- megengedett késési időt (ennek hiányában a késési idő nulla),
- a nevezés feltételeit, határidejét, módját,
- a helyezések eldöntésének módját (holtverseny szabályok),
- a díjazást, a díjalap felosztását, csapatverseny esetén az esetleges tábladíjakat,
- a versenyszervező (és ha tőle eltérő személy, akkor a versenyigazgató) nevét és elérhetőségeit,
- a verseny főbírójának nevét,
- a versenyre jellemző esetleges speciális szabályokat (pl. kvalifikációs szabályok).

A Versenykiírásban javasolt feltüntetni a következőket:

- óvási határidőt, díjat, óvás feltételeit,
- a döntetlenre vonatkozó minimális lépésszámot, amennyiben elő kívánja írni,
- mobiltelefonok és elektronikus eszközök elhelyezésére vonatkozó szabályokat,
- kiegészítő információkat (szállás, étkezés, megközelítés).

3. A hiányos vagy hibás bejelentőt, illetve versenykiírást az MSSZ visszaküldi javításra, illetve hiánypótlásra. Késve érkező bejelentést csak 20.000 Ft sürgősségi díj befizetése esetén tud a versenyiroda figyelembe venni, a FIDE szabályok által meghatározott határidőig.

4. Értékszám szerző versenyeket csak FIDE licenccel rendelkező versenybíró vezethet, mint főbíró. Normaszerző (címszerző) versenyt csak IA vagy FA minősítésű főbíró vezethet és a versenyteremben minden pillanatban jelen kell lennie ilyen minősítésű bírónak.

A versenybírónak rendelkeznie kell FIDE által elfogadott párosító és eredményjelentő programmal (pl. Swiss-Manager) és azt a verseny lebonyolításához szükséges mértékben ismernie kell. Az MSSZ jogosult a verseny regisztrációját megtagadni, amennyiben a főbíró eltiltás alatt áll.

5. A versenyszervező felel a megfelelő versenykiírás előállításáért, a verseny helyszínének rendelkezésre állásáért, a verseny teljes körű megszervezéséért, és amennyiben nem jelöl ki versenyigazgatót, a verseny megfelelő körülmények között történő lebonyolításáért, a technikai problémák megoldásáért, a résztvevők biztonságáért stb. is.
6. A verseny a FIDE és az MSSZ szabályoknak való sportszakmai megfelelése és a résztvevő játékosok jogosultságának ellenőrzése a főbíró feladata. A főbíró köteles a versenyről az utolsó forduló befejezését követő 8 napon belül jegyzőkönyvet küldeni az MSSZ részére a fontosnak tartott esetekről. Csatolni kell mellé a verseny végeredményét, a FIDE, valamint a pénzügyi elszámoláshoz szükséges listákat, dokumentumokat: startlista, külföldiek száma, a HPL díjakat helyszínen befizetők száma, visszalépők és adott fordulótól távol maradók, különösképp az előzetes bejelentés nélkül visszalépők és távol maradók jegyzéke, végső helyezési sorrend, kereszttáblázat, értékszámváltozás, normaszerző/címszerző versenyek esetén a teljesített normák elismerése, és a normaszerző verseny játszmái elektronikusan feldolgozva. A beküldés kizárólag e-mailben történhet. Esetenként az MSSZ FIDE ügyintézője a határidőt lerövidítheti, a FIDE-hez történő beküldési határidő (pl. hó vége) miatt. A hibás vagy hiányos jegyzőkönyveket az MSSZ FIDE ügyintézője visszaküldi a főbírónak hiánypótlásra.
7. A szabályoknak nem megfelelő versenyek nem érvényesíthetők értékszám és normaszerzés szempontjából. Ilyen esetek különösen:
 - játékos jogosulatlan részvétele a versenyen (pl. érvényes versenyengedély hiánya, HPL befizetés hiánya, eltiltás alatt lévő versenyző részvétele),

- jogosulatlan versenyvezetés (nem megfelelő minősítésű főbíró, versenybíró nélkül hagyott versenyterem),
 - a versenykiírás pontjainak lényeges megváltoztatása a verseny indulását követően (játékrend, időkontroll, díjfelosztás rendje stb.),
 - a versenyszabályoktól való eltérés (fordulók cseréje, párosítási szisztéma megváltoztatása, kívánság szerinti párosítás, játszmák indokolatlan halasztása, más játékrend/időkontroll engedélyezése, megfelelő versenybíró jelenléte nélkül lejátszott játszmák beszámítása),
 - Fair Play szabályok megsértése (pl. a versenyeredmények bármilyen szándékos megmásítása, hamisítása, valós játék nélküli „játszma” eredményének beszámítása),
 - az MSSZ előírásait nem teljesítő versenyterem.
8. Az értékszám- és normaszerző versenyeken és csapatbajnokságokban a FIDE által előírt játékrendet és időkontrollok valamelyikét kell alkalmazni (FIDE Handbook C.02).
9. A verseny eredményét (jegyzőkönyvek, címkérelmek) az MSSZ FIDE ügyintézője elektronikusan továbbítja a FIDE adminisztráció részére. Az MSSZ FIDE ügyintézője az eredményt a honlapon közzétett szolgáltatási díjak megfizetése után küldi be, lehetőség szerint még az adott naptári hónapban. Amennyiben a jegyzőkönyv beérkezése, szükség esetén javítása és/vagy a szolgáltatási díj megfizetése adott hónap 25. napját követően érkezik a FIDE ügyintézőhöz, annak tárgyhavi beküldéséért az MSSZ nem vállal felelősséget. A késedelmes beküldésért a FIDE által kirótt büntetést az MSSZ a késlekedő rendezőre hárítja.
10. A FIDE honlapján közölt, tévesnek vélt eredmények (értékszám-reklamáció, nemzetközi cím teljesítés visszautasítása stb.) kivizsgálására az MSSZ jogosult, szükség esetén a FIDE bevonásával. Az ilyen észrevételeket az MSSZ FIDE ügyintézőjéhez kell továbbítani, aki a vizsgálat eredményéről az érintetteket tájékoztatja.
11. Az MSSZ Versenyiroda a szabályoktól eltérő eseményeket kivizsgálja, és szükség esetén kérheti a Versenybíró Bizottság állásfoglalását, szóbeli vagy írásbeli

figyelmeztetést alkalmazhat, illetve sportfegyelmi eljárást kezdeményezhet. A fordulótól előzetes bejelentés nélkül távol maradó, vagy a versenytől előzetes bejelentés nélkül visszalépő játékost a Versenyiroda írásban figyelmezteti, és ismétlődő előfordulás esetén ellene sportfegyelmi eljárást kezdeményez.

12. Az MSSZ az értékszám- és normaszerező versenyekre jogosult szövetségi ellenőrt küldeni, indokolt esetben a versenyszervező költségére. Az MSSZ Versenybíró Bizottságának tagjai bárhol bármilyen versenyt ellenőrizhetnek.

13. Ha a FIDE vagy az MSSZ a versenyszervező, a versenyigazgató vagy a versenybíró hibája miatt érvénytelenít egy versenyt, amiatt az MSSZ semmilyen kártérítésre nem kötelezhető, az a versenyszervezőt terheli.

3. A verseny lebonyolítása

3.1. Versenyterem és versenyfelszerelés

A versenyteremnek a játékosok számának megfelelően tágasnak, zajmentesnek és tisztának kell lennie. A teremnek megfelelő szellőzéssel, hőmérsékletszabályozással, világítással kell rendelkeznie.

A játékosok által használt asztaloknak és székeknek lehetőleg olyan méretűnek kell lenniük, és egymástól olyan távolságban kell azokat elhelyezni, hogy a versenyzők ne zavarják egymás játékterét, azonban ülőhelyéről minden játékos átérje a teljes sakktáblát. Lehetőleg az asztalok, de legalább a sorok között kényelmes teret kell hagyni a közlekedésre.

A játékosok által versenyzésre használt asztalokon csak a versenyzéshez szükséges eszközök, illetve a versenyszervező által kihelyezett reklámcélú elemek helyezhetők el, más tárgy nem megengedett, kivéve a frissítőt, amennyiben a versenykiírás ettől el nem tér.

Az egy játszmaához használt sakk-készleteknek egységesnek kell lenniük, a bábok nem lehetnek különböző típusú készletekből. A versenyszervezőnek ügyelnie kell rá, hogy sértetlen, teljes, minden irányból felismerhető figurákat használjon. A sakktáblának, illetve vászonnak tisztának és épnek, a figurák méretéhez alkalmasnak, az összes mezőnek jól kivehetőnek kell lennie (lásd: Fide Handbook: C.02.01).

Értékszámszerző versenyeken elvárás a legalább 4-es méretű sakk-készlet, normaszerező (címszerző) versenyen a legalább 5-ös méretű és fából vagy egyéb, jó minőségű anyagból készült sakk-készlet. Értékszámszerző versenyeken kizárólag digitális sakkórák alkalmazhatóak, és azok típusának legalább a verseny adott csoportján belül meg kell egyezniük, ideértve a tartalékórákat is. Amennyiben a verseny mezőnye nem tagolódik csoportokra, 50 táblánként elvárás egységes márkájú órák használata.

A fenti követelmények nem teljesülése esetén a versenybíró vagy a játékos panaszt tehet az MSSZ főtitkáránál, aki a panaszt kivizsgálja. Amennyiben egy versenyhelyszínnel vagy ugyanazon versenyszervező különböző helyszíneken rendezett versenyeivel kapcsolatban ismétlődő panaszokat az MSSZ főtitkára jogosnak ítéli, az MSSZ jogosult megtagadni az adott versenyszervező által szervezett további versenyek, vagy az adott helyszínre szervezett versenyek FIDE-regisztrációját.

3.2. A forduló indítása

A fordulót a versenybíró a lehetőségek szerint pontosan indítja. A Nemzeti Csapatbajnokság mérkőzésein az órát a versenybíró indítja meg. Más versenyeken erre felkérheti a sötét bábokat vezető játékosokat (ha nincs jelen, akkor a világos bábokat vezető játékost, mindkét fél hiányában a versenybíró elindítja világos óráját).

Az órák megindítása után a világossal játszó játékos léphet. Ez alól kivételt képez, ha csapatbajnoki mérkőzésen a versenybíró ezt megtiltja, például nem elegendő játékos megjelenése esetén.

3.3. Késés

A megengedett késési időn belül a játékos megérkezhet, a késési idő a forduló megindításakor kezdődik (kivéve a Nemzeti Csapatbajnokság, ahol a késési idő kezdete a kiírt kezdési időpont).

A késve érkező sakkozónak meg kell jelennie a késési időn belül, és a versenybírónál játékra kell jelentkeznie, ezt követően mehet a táblához. Aki a késési időn túl érkezik a sakktáblához, elveszti a játszmát, hacsak a bíró másként nem dönt.

A versenybírónál jelentkező, de a táblához elkésve érkező játékos első lépését a versenykiírásban a játszmára előírt játékidőn belül bármikor megteheti.

Ha kezdéskor egyik fél sincs jelen, a világos bábokat vezető játékos órája jár. Amennyiben a késési idő mindkét fél távolmaradásával telik el, a versenybíró kettős kontumált veszteszt állapít meg.

3.4. A játszma félbeszakítása

A játszmát félbe kell szakítani, ha olyan körülmény áll elő, amely a játszma elvárható technikai vagy környezeti feltételek közötti folytatását akadályozza.

Technikai probléma (világítás, fűtés, zaj stb.) esetén a versenybíró felkéri a játékosokat az órák megállítására és a versenyterem elhagyására. A versenybíró mérlegelési joga, hogy – amennyiben az akadályozó körülmények fennmaradnak – ezt az állapotot meddig tartja fenn. Az ajánlott maximális várakozási idő 2 óra. Amennyiben a forduló nem folytatható, a félbeszakított játszmák nem számítanak bele a verseny eredményébe. Az addigra befejeződött játszmákat véglegesnek kell tekinteni. A félbeszakított mérkőzések újrajátszását, a verseny folytathatóságát illetően a versenybíró és a versenyszervező közös felelőssége megtalálni a legjobb, végrehajtható döntést. Amennyiben a teljes forduló lejátszására a későbbiekben nincs lehetőség, a befejezett játszmák FIDE elszámolásra kerülnek, de a verseny eredményébe továbbra sem számítanak bele.

A játszma félbeszakítása esetén függőjátszmára nincs lehetőség.

3.5. Játszmakezdés eltérő időpontban

Svájci rendszerű versenyen játszmát főszabály szerint sem halasztani, sem előre hozni nem lehet. A kiírástól eltérő időpontban való kezdést a játékosok kérésére a főbíró a szervezővel egyetértésben akkor engedélyezhet, ha ezáltal a verseny tisztasága, más játékosok érdeke semmilyen módon nem sérül.

Körmérkőzés esetén a játszma elhalasztására (későbbi időpontban kezdésre) csak kivételesen és kellően megindokolt esetben (pl. a játék lehetőségét akadályozó betegség, közlekedési körülmény, váratlan családi esemény stb.), a versenybíró előzetes jóváhagyásával kerülhet sor. Az előzetes értesítést legkésőbb 2 órával a forduló megkezdése előtt írásban kell megtenni a versenybíróknál. A halasztást igénylő versenyzőtől a versenybíró orvosi vagy egyéb megfelelő, hitelt érdemlő igazolás bemutatását kérheti.

A versenybíró engedélyével elhalasztott játszmát a verseny szünnapján vagy a verseny valamely későbbi játéknapján kell pótolni. Ha az igazolt távollét miatt elmaradt játszma pótlására a verseny menete nem ad lehetőséget, vagy az a verseny tisztaságát/sportszerűségét veszélyezteti, a versenybíró az igazolás ellenére a távol maradó versenyző kontumálását köteles alkalmazni.

Amennyiben egy játékos a verseny első fordulóját legalább 2 órával megelőzően (amennyiben a sorsolás ennél később van, akkor közvetlenül a sorsolást követően) kéri egy játszma előre hozását, és ahhoz a sorsolás szerinti ellenfél hozzájárul, a versenybíró engedélyezheti a játszma lejátszását előrehozott időpontban.

Kieséses rendszerű versenyen eltérő időpontban kezdés semmilyen körülmények között nem engedélyezhető. A **scheveningeni és Schiller rendszerű versenyekre** a körmérkőzésre vonatkozó szabályok érvényesek. **Párosmérkőzésen** egy játszma eltérő időpontban kezdése a versenykiírásnak és a felek megegyezésének megfelelően történhet.

Az **utolsó fordulóban** játszmahalasztás vagy későbbi kezdés semmilyen versenyformában nem engedhető meg, a versenybíró jóváhagyásával sem.

3.6. Visszalépés

A visszalépés ellenkezik a versenysport szellemiségével, csak különösen indokolt esetben fogadható el. Ha a játékos egy fordulótól előzetes bejelentés nélkül marad távol, vagy a verseny folytatásától előzetes bejelentés nélkül lép vissza, súlyos sportszerűtlenséget követ el, ami írásbeli figyelmeztetést, ismétlődő előfordulás esetén sportfegyelmi eljárást von maga után.

Svájci rendszerű versenyen, ha a játékos egy adott fordulóra nem kér párosítást, azt a főbírónál be kell jelentenie – saját védelme érdekében lehetőleg írásban is – a következő forduló párosításának közzétételét megelőzően. A párosítás közzétételét követő bejelentés ugyanolyan megítélés alá esik, mint ha bejelentés nélkül maradna távol a fordulótól.

Ha a játékos rosszulldre hivatkozással nem kér párosítást, vagy emiatt kontumáltan veszít, akkor a főbíró a versenyre való visszatérést orvosi igazolás bemutatásához kötheti.

Az előzetes bejelentés nélkül távol maradó és a következő forduló párosításáig igazolást fel nem mutató játékost a versenybíró köteles a versenytől visszalépőnek tekinteni.

Körmérkőzés esetén, ha 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 figyelembe (kontumálás). Ha azonban a visszalépő sakkozó befejezett játszmáinak száma az összes játszma felénél kevesebb, akkor a játékost a versenyből eredményeivel együtt törölni kell. Az értékszámok kiszámításánál azonban a ténylegesen lejátszott játszmák eredményei beszámítanak.

Megkezdett versenyből való törlés esetén az eredeti sorsolás érvényben marad, és a törölt sakkozó hátralévő ellenfelei a további fordulóknak szabadnaposak lesznek.

Svájci rendszerű versenyen a visszalépő sakkozót a párosításból ki kell hagyni, de a lejátszott játszmák eredménye a versenybe, az értékszám-számításba és a minősítésbe beszámít. A fordulótól előzetes bejelentés nélkül távol maradó játékos kontumáltan veszít.

A visszalépésről a verseny főbírója jelentést tesz a verseny jegyzőkönyvében, amiről a FIDE-ügyintéző a jegyzőkönyv kézhezvételét követő 3 munkanapon belül értesíti az MSSZ Versenybíró Bizottságának elnökét. A visszalépés körülményeit a Versenyiroda kivizsgálja és indokolt esetben kéri a Versenybíró Bizottság eljárását, vagy sportfegyelmi eljárás megindítását kezdeményezheti.

3.7. Játékidő

A versenyen a játékidőt aszerint kell meghatározni, hogy a verseny standard, rapid vagy villám értékszámot módosít.

Standard értékszámot módosító verseny esetén mindkét játékosnak legalább az alább meghatározott idővel rendelkeznie kell, a bónuszidő számítása tekintetében feltételezve, hogy a játszma 60 lépésig tart.

- Ha a verseny bármely résztvevőjének értékszáma eléri a 2400-at, legalább 120 perc,
- ha bármely résztvevő értékszáma eléri az 1800-at, legalább 90 perc,

- ha minden résztvevő értékszáma 1800 alatti, legalább 60 perc.

Amennyiben a versenykiírás lépésszámhoz kötött periódusokat határoz meg, az első periódushoz kapcsolódó lépésszámnak legalább 30 kell lennie.

Ha az alkalmazott sakkóra előre programozott beállításai között van olyan program, amely 1 percnél kevesebb eltérést mutat a versenykiírás szerinti játékidőhöz képest, akkor az a program használható, és a játékidő leteltének meghatározásához ebben az esetben is az óra jelzése az irányadó (ha fél perccel több vagy kevesebb idővel indulnak az órák, akkor nem fél perccel a jelzés előtt vagy után fogy el az idő).

3.8. *Játszmajegyzés*

A játszmajegyzést a Sakkjáték Szabályzata szabályozza (FIDE Laws of Chess, Article 8).

Ha a versenybíró a játékosok játszmalapjain eltérő lépésszámot észlel, erre a tényre felhívja a játékosok figyelmét. Az óra által mutatott lépésszámot a versenybíró ellenőrizheti és közölheti a játékosokkal.

A játszmát a játékosoknak olvashatóan kell jegyezniük, abból a játékosnak a játszmát rekonstruálni kell tudnia. A versenybíró figyelmeztetheti a játékost, ha úgy véli, hogy a játszmajegyzése ennek az elvárásnak nem felel meg.

A versenybírónak törekednie kell arra, hogy a hiányos, téves, vagy nem olvasható játszmajegyzésre olyankor hívja fel a játékosok figyelmét, amikor az a játszmát a lehető legkevésbé zavarja meg (jellemzően egy lépés megtételekor). Időzavarban a versenybíró eltekinthet a játszmajegyzésre vonatkozó észrevételtől.

Azon játékos, aki képtelen (egészségügyi ok, életkor stb. miatt) a játszma jegyzésére, segítőt alkalmazhat. Ebben az esetben a versenybíró 10 perc időlevonást alkalmaz. Az ok igazolását a versenybíró írásban kérheti.

Ha olyan játékos nem tudja jegyezni a játszmát, aki a FIDE DIS listáján szerepel, akkor tőle időt a versenybíró nem vonhat le. Erről a csapatvezető, vagy a játékos igazolást kell, hogy mutasson a versenybírónak.

3.9. *Téves játszmaeredmény*

Amennyiben egy játszma eredménye a verseny párosítását befolyásolja, és a játszma eredményét tévesen könyvelték el, akkor az a következő forduló végéig javítható (pl.

hibásan diktálták be, vagy a bíró hibázott, vagy a játszma közben döntetlennel véget ért a játszma).

Az utolsó előtti fordulóban tévesen elkönyvelt eredmény csak az utolsó forduló párosításáig módosítható.

FIDE felé elszámolásra minden esetben a táblán elért eredmény kerül.

3.10. Panasz, óvás, fellebbezés

1. A játékos (18 év alatt szülő, vagy kísérő, illetve csapatverseny esetén a csapatvezető/csapatkapitány) az ellenfele vagy más játékos viselkedése, illetve a versenybíró döntése ellen panaszt tehet (másik) versenybírónál, vagy a főbírónál. Ha a panasz alapjául szolgáló körülményt számára megnyugtató módon nem sikerül orvosolni, vagy ha a főbíró döntését kifogásolja, akkor óvást nyújthat be, illetve, ha a panasz a Fair Play témakörét (csalás gyanúja, Fair Play-t sértő magatartás) érinti, panaszt a FIDE felé is benyújthat a megfelelő angol nyelvű formanyomtatványok kitöltésével, amelyeket a verseny főbírója igény esetén rendelkezésére kell bocsásson.
2. Óvási Bizottság választása a normaszerező (címszerző) versenyeken kötelező, ennek elmulasztása esetén az MSSZ Versenybíró Bizottsága a versenyszervezőt pénzbüntetéssel sújthatja. Óvási Bizottság választása minden értékszamszerző versenyen ajánlott, mert jelentősen rövidíti az elsőfokú eljárást, és ezáltal még a verseny ideje alatt megoldáshoz vezethet.
3. Amennyiben a versenyen megválasztásra került Óvási Bizottság („zsűri”), az óvást első fokon ez a testület bírálja el, és az Óvási Bizottság döntése ellen a játékos az MSSZ Versenybíró Bizottságához nyújthat be fellebbezést. Amennyiben Óvási Bizottság megválasztására nem került sor, a főbíró döntése végleges (kivételt képez ez alól a Nemzeti Csapatbajnokság rendszere). A főbíró döntésével kapcsolatos panaszt az MSSZ Versenybíró Bizottsága felé lehet tenni.
4. Amennyiben megválasztásra kerül, az Óvási Bizottság legalább 3 főből kell, hogy álljon, a tagokat a főbíró felkérésére az 1. forduló megkezdése előtt a játékosok választják meg. A Bizottság elnökét és összetételét a főbíró köteles kihirdetni. Amennyiben lehetséges, ajánlott legalább egy versenybírói végzettséggel és/vagy mesteri, nagymesteri címmel rendelkező személy a bizottságba való beválasztása.

5. Óvást csak írásban, a meghatározott időn belül, a versenybíró kifogásolt döntésének vagy a kifogásolt körülménynek a bemutatásával lehetséges tenni. Egyidejűleg az óvási díjat is be kell fizetni, mely sikeres óvás esetén visszajár. Az óvás benyújtásának körülményeit (határidő, díj mértéke stb.) a versenykiírásban kell rögzíteni, vagy az 1. forduló előtt kell ismertetni. Amennyiben a versenykiírás másképpen nem rendelkezik:

- az óvási díj 30 000 Ft,

- óvást a forduló vége után standard verseny esetén fél órán belül, rapid, blitz esetén 10 percen belül lehet megtenni.

6. Óvás esetén a játszma nem folytatható. Folyamatban lévő játszma vonatkozó óvás esetén a játszmát félbe kell szakítani, a lépésre következő játékos függőlépést köteles leadni. Óvás befejezett játszma, akár a játszmalap aláírását követően is benyújtható, amennyiben az a versenybíró tévesnek vélt döntésére irányul.

Olyan tárgyú panaszt, óvást, amelynek elbírálásához a játszma lépéseinek megismerése szükséges, csak szabályosan vezetett játszmalap esetén lehetséges tenni.

3.11. *A játékosok magatartása*

A játékos köteles sportszerűen, a társadalmi előírásoknak megfelelően viselkedni, öltözködni, a versenyteremben ápolt állapotban megjelenni, és betartani a sakk játék- és versenyszabályait.

A játékosok magatartása, öltözködése ellen kifogást a versenyigazgató, annak hiányában a versenyszervező vagy a versenybíró tehet. Súlyosabb esetben a versenybírói jelentés (jegyzőkönyv) alapján a Versenybíró Bizottság írásbeli figyelmeztetést adhat ki vagy sportfegyelmi eljárást kezdeményezhet.

A játékoskal szembeni főbb elvárások:

- A játékosnak a versenykiírásban foglaltak szerint kell öltözködni, és a versenyteremben a Magyarországon általános társadalmi elvárásoknak megfelelő higiéniai állapotban kell megjelennie. Ruházata, testfelülete nem lehet mások számára zavaró, kihívó, koszos, büdös.

- Amíg játszámja tart, a játékos a verseny helyszínét csak a versenybíró engedélyével hagyhatja el. Amennyiben ő következik lépésre, a versenytermet is csak a versenybíró engedélyével hagyhatja el.
- Az ellenféllel és a többi játékoskal, valamint a versenybírókkal szemben elvárt az udvarias viselkedés, beleértve a játszma előtt és után az ellenfél megfelelő üdvözlését, kézfogást. A kézfogás elmaradását, elkerülését a bíró felé megfelelően indokolni szükséges.
- A sakkjátszma megkezdésekor mindkét fél köteles meggyőződni a tábla és a bábok szabályszerű felállításáról, valamint arról, hogy az órák az első periódusra meghatározott játékidőt mutatják-e. A továbbiakban az egyes lépések szabályosságát az ellenfelek ellenőrzik.
- A szabályok szerinti játszmajegyzés, a játszmalap fejlécének kitöltése, a játszmalap aláírása.
- A játékos nem beszélgethet senkivel, amíg játszámja tart, kivéve a versenybíróval, az ellenféllel és a csapatvezetővel, a vonatkozó szabályok szerint és a többi játékos zavarása nélkül.
- Tilos az ellenfél látható lekezelése, zavarása, háborgatása, zajkeltés, és bármilyen, a folyó játszámra vonatkozóan lehetségesen információt adó jegyzet (szakirodalom) eszköz (elektronikus adattároló) használata.
- Amíg a versenyteremben versenyjátszma folyik, ott játszámát elemezni, illetve nem a versenyhez tartozó játszámát játszani tilos.
- Tilos a versenyteremben sakk-könyvek, jegyzetek, a saját versenyjátszma céljára rendelkezésre álló felszereléstől eltérő sakk-készletek, hang- vagy képhordozó, illetve -rögzítő készülékek, számítástechnikai és kommunikációs eszközök használata, illetve bármi olyan segédeszköz használata, amely befolyásolhatja a játékost a játszma vezetésében.
- Mobiltelefont vagy más olyan eszközt, amely kommunikációra vagy sakklépések közlésére alkalmas, a játékos kikapcsolt állapotban sem tarthat magánál, ideértve az

okosórát is. Amennyiben a játékos a verseny helyszínére ilyen eszközt hoz, azt kikapcsolt állapotban tarthatja olyan zárt táskában, amelyhez játszmája során csak a bíró engedélyével fér hozzá. Ennek megszegése (pl. zsebben kikapcsolva tárolt telefon, vagy az előírt helyen tárolt, de bekapcsolt állapotú okosóra vagy telefon) azonnali játszmavesztést eredményez, a bírónak mérlegelési lehetősége nincs.

- A versenyteremben étkezni vagy frissítőt fogyasztani csak a többi játékos zavarása és a versenybíró feladatvégzésének akadályozása nélkül szabad. A versenykiírás meghatározhat ennél szigorúbb feltételeket. Dohányzás, továbbá alkoholos ital fogyasztása a versenyteremben tilos. Versenyzőknek a játszmájuk során az alkoholfogyasztás a versenytermen kívül is tilos.
- A játékosok – amennyiben erről a versenykiírás másképp nem rendelkezik – a versenyen való részvételükkel elfogadják azt, hogy róluk fénykép, videó készülhet és azt a versenyszervező és a sajtó a játékosok külön engedélye nélkül felhasználhatja. Amennyiben a játékos ezt kifogásolja, azt a nevezéssel egyidejűleg köteles jelezni a versenyigazgatónak, annak hiányában a versenyszervezőnek és a főbírónak.
- A versenyzők kötelesek a rendező szerv által rendelkezésükre bocsátott felszereléseket kímélni, és a verseny helyszínének tisztaságát, rendjét megóvni, szabályait betartani.

A versenyzői magatartás szempontjából kifogás alá eső versenyzőket a versenybíró a FIDE Laws of Chess aktuális szabályozása szerint jogosult büntetni.

3.12. Fogyatékossággal élő játékosok

A fogyatékossággal élők és a tartós egészségügyi problémával küzdők számára is lehetővé kell tenni a versenyeken való részvételt. Orvosi engedéllyel a versenybíró engedélyezheti a következő készülékek, eszközök használatát:

- vércukormérő és inzulinadagoló készülékek,
- egészségügyi állapotot, paramétert monitorozó készülékek (oxigénszint, vérnyomás stb.),
- hallókészülékek,
- kerekesszék, mankó stb.

Az ezen eszközöket maguknál tartani kívánó játékosoknak a versenybíró vagy szervező/versenyigazgató felé a verseny megkezdése előtt a megfelelő orvosi igazolást be kell mutatniuk, valamint esetleges eszközhasználati szándékukat jelezniük kell. A versenybíró elkérheti az eszköz pontos típusát, melyet ellenőrizhet (pl. képes-e másokkal való elektronikus kommunikációra).

A bejelentés elmulasztása, vagy az engedéllyel való visszaélés játszmavesztést, súlyosabb esetben fegyelmi eljárást von maga után.

A fogyatékossgal élő játékost a versenybíró adott táblához (megközelítés, vagy pl. vakok számára speciális táblával felszerelt asztal) sorolhatja a párosítás elkészítésekor.

Ha a játékos a verseny megkezdése előtt nem mutat be igazolást fogyatékoságáról, orvosi igazolást betegségéről, viselkedési zavaráról, vagy bármilyen különleges elbánást igénylő állapotáról, akkor a versenybíró a játékost egészségesként kell, hogy kezelje, és tőle normális viselkedési szabályokat kell, hogy elvárjon. Ha a játékost (gyermeket is) a verseny közben a versenybíró büntetéssel sújtja, akkor utólag nem hivatkozhat egészségügyi problémára (a szülő, képviselő, ill. csapatvezető sem).

A fogyatékossgal élő játékosok a FIDE-nél kezdeményezhetik a FIDE DIS listájára való felkerülést, ami további védelmet nyújthat számukra.

A versenykiírás a fenti kérdésekben további részleteket tartalmazhat.
(Fide Handbook: D. REGULATIONS FOR SPECIFIC COMPETITIONS / 04. Other FIDE Competitions / 12. Guidelines on Treatment of Disabled Chess Players /)

3.13. A nézők magatartása a versenyteremben

- A versenyteremben a nézők csak a versenybíró engedélyével tartózkodhatnak. Amennyiben a verseny vagy a forduló kezdetekor a versenybíró e tárgyban nem ad külön tájékoztatást, a nézők ellenkező jelzésig a versenyteremben tartózkodhatnak, az alábbi magatartási és eszközhasználati szabályok betartása mellett.
- A nézők kötelesek úgy viselkedni, hogy a játékosokat semmilyen módon sem zavarják. Beszélgetni, mutogatni, jeleket adni tilos.
- A nézőket a versenybíró bármikor felkérheti a versenyterem elhagyására, ha magatartásukkal zavarják a játékosokat, vagy feltételezi, hogy a Fair Play szabályokat megszegik. A versenybíró ezen döntését nem köteles indokolni.

- Fényképezni csak a versenybíró engedélyével szabad és csak úgy, hogy az játékosok személyiségi jogait ne sértse, őket ne zavarja. A nézők által készített képek, videók felhasználása csak az érintett játékosok beleegyezésével történhet. Ha főbíró vagy a versenykiírás másképpen nem rendelkezik, akkor a fordulók kezdetén az első 5 percben szabad fényképezni.
- Mobiltelefon vagy kommunikációra, illetve sakklépések javaslására alkalmas eszköz bármilyen használata a teremben minden esetben tilos.
- Tilos a versenyteremben sakk-könyvek, jegyzetek, sakk-készletek és sakkórák, hang- vagy képhordozó készülékek, számítástechnikai eszközök használata, illetve bármi olyan eszköz használata, amely bármely játékost befolyásolhatja a játszmaja vezetésében.
- A versenyteremben árusítani tilos, kivéve, ha arra a versenyszervező engedélyt ad.
- Zavaró hang- és fényeffektusok kibocsátása tilos.

A saját játszmajának befejezése után a játékost nézőnek kell tekinteni.

3.14. Élő közvetítés

Amennyiben a versenyt a szervező az interneten keresztül közvetíti, lehetőség szerint 15 perc késleltetést kell alkalmazni. A közvetítő technika felhasználható a döntetlenigények elbírálására és szabálytalanságok felderítésére is.

Közvetítés esetén a játszma végén a játékosoknak a játszma eredményének megfelelően kell a királyokat a tábla közepén elhelyezniük. Erre szükség esetén a bíró felhívja a játékosok figyelmét.

A játszmák követésére elkülönített területen kivetítők is alkalmazhatók. Ide játékosok nem léphetnek be, amíg játszmajuk tart.

3.15. Egyéb elektronikus eszközök használata

A versenyeken lehetőség van FIDE által elfogadott elektronikus játszmalapok használatára.

A versenyteremben a szervezők által működtetett kamerák használata akkor engedélyezett, ha a versenykiírásban ez előzetesen szerepelt.

4. A versenybíró működése

A versenyek sportszakmai előkészítése, szabályos lebonyolítása, kiértékelése és dokumentálása a verseny főbírójának első helyi felelőssége. Feladatainak ellátásába bevonhatja a verseny további versenybíróit mindazon feladatkörökben, amelyek nem követelik meg a főbíró kizárólagos feladatellátását.

A Nemzeti Csapatbajnokság fordulóira vonatkozó speciális szabályokat a 6. fejezet közli.

A versenybírók saját felelőssége, hogy tudásukat naprakészen tartsák, figyelemmel kövessék a szabályok változásait és részt vegyenek a szükséges továbbképzéseken. A versenybírók mindenkor a FIDE és az MSSZ szabályainak betartásával látják el feladataikat, azoktól e szervezetek hozzájárulása nélkül nem térhetnek el.

A szabályok betartásának elmulasztása az MSSZ Versenybíró Bizottság eljárását vonja maga után, szükség esetén sportfegyelmi eljárás kezdeményezésével.

4.1. A főbíró feladatai a verseny előtt

- a) Ellenőrzi a versenyre nevezett sportolók játékjogát és annak hiánya esetén értesíti a versenyszervezőt.
- b) Ellenőrzi a versenykiírás sportszakmai tartalmát és annak hiányossága vagy hibája esetén értesíti a versenyszervezőt.
- c) Ellenőrzi a versenyterem és a sakkfelszerelések megfelelőségét, a sakkórák működőképességét, és kihelyezi a táblaszámokat, névtáblákat.
- d) Gondoskodik a párosító szoftver és nyomtató rendelkezésre állásáról.
- e) Amennyiben a verseny a chess-results.com honlapon feltüntetésre kerül, gondoskodik a verseny ottani regisztrációjáról és a nevezési lista frissítéséről.
- f) Gondoskodik a párosítások és az állás kifüggesztésének lehetőségéről.
- g) A verseny kezdete előtt beazonosítja, ehhez szükség esetén igazoltatja a versenyzőket.

- h) Lebonyolítja és közzéteszi a sorsolást (svájci rendszerű verseny esetén elkészíti az első forduló párosítását).
- i) Az első forduló kezdetét közvetlenül megelőzően lebonyolítja az Óvási Bizottság megválasztását (amennyiben van a versenyen Óvási Bizottság).
- j) Az első forduló kezdetét közvetlenül megelőzően kihirdeti az alábbiakat:
 - ja) versenybírói kar,
 - jb) verseny helyszínének kijelölése, tájékoztatás mosdókról, dohányzásra kijelölt helyről, elemzőteremről stb.,
 - jc) versenykiírás legfontosabb elemei: csoportok, időkontroll, késési idő, holtverseny, döntetlenajánlatokra vonatkozó szabályok, versenykiírástól való esetleges eltérés stb.,
 - jd) játszmajegyzésre vonatkozó szabályok,
 - je) mobiltelefonokra és elektronikus eszközökre vonatkozó szabályok,
 - jf) Fair Play szabályok, az esetleges ellenőrzések módja, ideje,
 - gj) párosítások kifüggesztésének helye,
 - jh) órák indítása (versenybíró vagy a sötéttel játszó játékosok),
 - ji) étel- és italfogyasztási szabályok a versenyteremben,
 - jj) svájci versenyen a fordulótól való távolmaradás vagy a versenytől való visszalépés érvényes jelzésének határideje.

4.2. A főbíró és a versenybírók feladatai a verseny alatt

A verseny ideje alatt a versenybíró hatásköre kiterjed a verseny teljes helyszínére (versenyterem, mellékhelyiségek, büfé, dohányzásra kijelölt terület stb.), a versenyzőkre, a nézőkre, a versenyszervezőre és a versenyigazgatóra is (utóbbi kettőre nem az azok hatáskörébe tartozó ügyekben).

A verseny ideje alatt a főbíró/versenybíró:

- a) gondoskodik róla, hogy mindig tartózkodjon versenybíró a teremben, ennek hiányában kompetens megfigyelőt bíz meg, akinek a kompetenciájáért felelősséget vállal,
- b) őrködik a verseny szabályszerű és megfelelő körülmények közötti lebonyolítása fölött, szükség esetén figyelmezteti a játékosokat, nézőket a helyes magatartás

követésére, szélsőséges esetben a nézőt kiutasíthatja a versenyteremből vagy zártkörű lebonyolítást rendelhet el,

- c) vitás esetekben a szabályoknak megfelelő döntéseket hoz,
- d) időről időre ellenőrzi a játszmalapok megfelelő vezetését és az órák helyes működését, megfelelő áramellátottságát,
- e) biztosítja a játszmalapok rendelkezésre állását a játékosok részére,
- f) különös figyelmet fordít az időzavaros játszmákra,
- g) a fordulók kezdetén kihirdeti a szükséges új információkat, a következő forduló időpontját, és bejelenti a forduló indulását,
- h) közzéteszi a fordulók eredményeit, svájci rendszerű verseny esetén amint lehetséges, elkészíti kihirdeti a következő forduló párosítását (a versenyteremben, és amennyiben a verseny eredményei online követhetők, elektronikus úton is),
- i) elbírálja a döntetlenigényléseket, illetve csapatverseny esetén a játékos és a csapatvezető döntetlenajánlattal kapcsolatos kommunikációjának lehetővé tétele érdekében rendelkezésre áll,
- j) a befejezett játszmák játszmalapjain ellenőrzi a szabályszerű játszmalapvezetést, a lépésszámok és az eredmények egyezőségét, a játékosok aláírását, továbbá kézjegyével elláthatja a játszmalapot,
- k) kapcsolatot tart a versenyszervezővel és a versenyigazgatóval, továbbá a Fair Play, egészségügyi, az élő közvetítést bonyolító munkatársakkal stb.; ennek körében – a rend bármilyen fokú megzavarása vagy a szabályok bármilyen fokú megsértése, vagy annak gyanúja esetén megkérheti a versenyigazgatót, hiányában a versenyszervezőt a nézők figyelmeztetésére, eltávolítására,
- l) köteles a versenyteremben legkésőbb a forduló kezdését 30 perccel megelőzően megjelenni, a társadalmi elvárásoknak megfelelő öltözkében és higiéniai állapotban, és a verseny során konfliktushelyzetben is tanúsítani az elvárható udvariasságot mind a játékosok, mind a nézők vagy a verseny szervezői/lebonyolítói, a versenybíró kollégák, illetve a sajtó képviselői irányában.

4.3. A főbíró feladatai a versenyt követően

- a) Elkészíti a verseny számszerű értékelését, közzéteszi a végeredményt, a versenykiírás feltételeinek megfelelően megállapítja a helyezéseket, illetve a díjazottak körét, ideértve a kategóriadíjakat és csapatverseny esetén a tábladíjakat is.
- b) Gondoskodik a játszmalapok megőrzéséről és eljuttatásáról az MSSZ részére.
- c) Kiállítja a megszerzett játékosnormákról és a versenybírói normákról szóló igazolásokat.
- d) Elkészíti a verseny jegyzőkönyvét a Versenyszabályzat 2.4 szakaszának 6. pontja szerinti tartalommal, és azt az utolsó fordulót követő 8 napon belül benyújtja az MSSZ részére.

5. Az MSSZ feladatkörébe tartozó versenyek

Az alábbi versenyek, bajnokságok kizárólag az MSSZ vagy az általa megbízott szervező, területi szinten az MSSZ területileg illetékes származtatott jogi személye feladatkörébe tartoznak, és kizárólag általuk megszervezhetők. Esetenként a rendezvénynek más országos szervezet társszervezője lehet. A Diákolimpia esetében a szervező a Magyar Diáksport Szövetség, az MSSZ feladata az országos döntők lebonyolítása. A Diákolimpia nem értékszámszerző verseny, így nem tartozik a versenyszabályzat hatálya alá.

A versenyek nevében a „Magyar”, a „Nemzeti”, az „Országos” és az ezek jelentését hordozó szavak csak a Magyar Sakkszövetség előzetes engedélyével szerepelhetnek. Ilyen versenyek elnevezésének jóváhagyására az MSSZ főtitkára jogosult. Az engedélyeztetési kötelezettség alól kivételt képeznek az olyan országos hatókörű sportszervezetek, amelyeknek ezen névhasználatra jogosultságuk van.

5.1. Csapatbajnokságok

- Nemzeti Csapatbajnokság: Superliga, NB-I, NB-II osztályok,
- Területi, vármegyei csapatbajnokságok (a területi sakkszövetségek rendezésében),
- Nemzeti Gyermekek és Ifjúsági Csapatbajnokság,
- Korcsoportos Rapid Országos Csapatbajnokság.

5.2. *Egyéni bajnokságok*

- Magyar Bajnokság (klasszikus, külön férfi és női),
- Magyar Rapid Bajnokság,
- Magyar Villámsakk Bajnokság,
- Magyar Óvodás Bajnokság,
- Korcsoportos Országos Bajnokság,
- Korcsoportos Rapid Országos Bajnokság,
- U20 Magyar Bajnokság,
- Szenior Magyar Bajnokság.

A lebonyolítás a felnőtt egyéni bajnokságok és az U20 Magyar Bajnokság esetében egyaránt lehet meghívásos vagy nyílt, a többi bajnokság nyílt rendszerben kerül lebonyolításra.

A Korcsoportos Országos Bajnokság (egyéni) 6 korcsoportban, nemek szerint bontva kerül megrendezésre (U8, U10, U12, U14, U16, U18). Aki adott naptári évben tölti be a korcsoport megnevezésében jelölt megfelelő életkort, abban az évben még a korcsoport részének tekintendő. A korcsoportok dobogós helyezettjei részvételi jogot nyernek a korcsoportos világ- vagy Európa-bajnokságra, illetve a hivatalos és nem hivatalos EU bajnokságokra. A bajnokok döntenek, melyik világversenyt választják, utána a második, majd harmadik helyezett következik.

Az U20 magyar bajnokság is fiú és lány csoportokra tagolódik. A csoportok bajnokai részvételi jogot szereznek az U20 Junior Világbajnokságra.

6. A Nemzeti Csapatbajnokság

A Nemzeti Csapatbajnokság (NB) szabályozása vonatkozik a területi (budapesti és vármegyei) csapatbajnokságok mindazon osztályaira is, amelyek feljutást biztosítanak a Nemzeti Csapatbajnokság legalsó osztályába, vagy az oda feljutást biztosító magasabb területi csapatbajnoki osztályba. A területi csapatbajnokságok feljutást nem biztosító osztályai esetében is ajánlott a szabályozás figyelembevétele.

6.1. *A játékjog megállapítása (erősorrendív)*

Egy adott csapatban annak a sakkozónak van játékjoga, akinek az NB Versenyirodája, területi csapatbajnokság esetén a vármegyei sakkszövetség illetékes szerve vagy tisztségviselője (a továbbiakban együtt: rendező szerv) a csapat erősorrendívén játékgengedélyt adott. Játékgengedélyt kizárólag a valamely MSSZ tagszervezetnél (egyesület) versenyengedéllyel rendelkező sakkozó kaphat. Egy játékos egy versenyévadban csak egy egyesület erősorrendívén szerepelhet, de vendégjátékosként részt vehet másik egyesület csapatában, másik csapatbajnokságban (NB-s erőlistán szereplő játékos területi csapatbajnokságban, területi erőlistán szereplő játékos az NB-ben, és területi erőlistán szereplő játékos másik területi csapatbajnokságban).

Az egyesületek a versenyengedéllyel rendelkező játékosokból állítják össze az erősorrendet a versenykiírásban meghatározott határidőig, a versenykiírásban meghatározott hónap FIDE értékszámlistája alapján. Az erősorrend a teljes évadra szól, ugyanakkor a lejátszott fordulók jegyzőkönyveit az MSSZ az adott hónapban küldi be értékszám-elszámolásra a FIDE felé, így minden fordulóban minden játszma az évközi elszámolás aktuális hónapjában módosítja a játékosok értékszámát.

Az évad során átigazolás nincs, ugyanakkor új versenyző a versenyengedély kiváltását követően bármikor felkerülhet az erősorrendívre az adott csapatbajnokság utolsó előtti fordulójának megkezdéséig, az erősorrendbe illesztés hónapjának első napján érvényes értékszámmal. Az új játékos felvételét és az erősorrendív módosításának igényét legkésőbb három munkanappal az érintett forduló előtt szükséges írásban jelezni a rendező szerv felé. Ennél későbbi jelzés esetén az újonnan felveendő játékosnak az adott fordulóbeli szereplését az illetékes sakkszövetség nem tudja garantálni.

Minden csapatbajnoksághoz külön erőssorrendív szükséges, a rendező szerv által hitelesített formában. Az MSSZ által hitelesített erőlista csak az NB-ben érvényes, a Budapesti Sakkszövetség által hitelesített erőssorrend ív csak a budapesti csapatbajnokság során használható, a vármegyei csapatbajnokságokon a vármegyei szövetségek a hitelesítő szervek.

A rendező szerv a benyújtott erőssorrendívet felülvizsgálja, az elfogadott erőssorrendívet a honlapon történő közzététellel hitelesíti. Az egyesületek az első fordulót megelőzően az erőssorrendívet a központi adatbázisból önállóan kinyomtatják, illetve elektronikus eszközön rögzítik (letöltik).

A csapatbajnokságra érvényesített első erőssorrendív elkészítése ingyenes. Az évad során új játékosok felvétele miatt kért erőssorrendív-módosítás elkészítésének díját a rendező szövetség, az NB esetében az MSSZ versenykiírása határozza meg.

A versenyengedéllyel rendelkező, de erőssorrendre fel nem vett versenyző a csapatbajnoki mérkőzésen nem szerepeltethető, az eredményjelentő lapra nem vezethető fel. Az ilyen szerepeltetés erőssorrendsértésnek minősül és a versenykiírásban meghatározott szankciókkal jár.

6.1.1. 150-es szabály

Az erőssorrendíven alacsonyabb FIDE értékszámú versenyző csak akkor előzhet meg magasabb értékszámút, ha kettejük között az értékszámkülönbség nem haladja meg a 150-et. Az évad során a változó értékszámok ezt a küszöböt átléphetik, de ez nem vezet az erőssorrend változtatásához, az évad kezdeti erőssorrend ez esetben is a teljes évadra érvényes. Az értékszámmal nem rendelkező játékosok az utolsó, értékszámmal rendelkező versenyző után sorolhatók be, tetszőleges sorrendben.

Amennyiben az egyesület az évad során új versenyzőt vesz fel az erőssorrendívre, azt a 150 pontos szabály figyelembevételével teheti meg.

6.1.2. Erőssorrend változtatása

A nevezési határidőn túl az erőssorrendben változtatást csak a rendező szervezet hajthat végre, az NB esetében ezt az MSSZ Versenyirodája végzi a központi nyilvántartó rendszerben.

Az őszi-tavaszi rendszerű bajnokságban a következő naptári év előtti december hónap folyamán a versenyengedélyeket a következő évre ki kell váltani az MSSZ Versenyirodájánál, a megszabott díj megfizetésével. A januári erőssorrendíven feltüntetett

versenyző, ha neve át van húzva (törlésre került), nem szerepeltethető, amíg részére a versenyengedélyt az aktuális naptári évre a MSSZ-nél az egyesülete ki nem váltotta.

A csapatbajnoki évad során az így törölt hazai és külföldi versenyzők az utolsó forduló előtti napig a versenyengedély kiváltásával aktivizálhatók. Az aktivizálást a rendező szerv végzi. Az aktivizálást legkésőbb három munkanappal az érintett forduló előtt szükséges írásban jelezni a rendező szerv felé. Ennél későbbi jelzés esetén az aktivizálandó játékosnak az adott fordulóbeli szereplését az illetékes sakkszövetség nem tudja garantálni.

6.1.3. Több csapatos egyesületek – a vonalhúzás

Amennyiben egy egyesület a teljes csapatbajnoki versenyrendszer több osztályában is indít csapatot, az összes csapatának játékosait egyben tartalmazó, összefüggő erőssorrendívet köteles benyújtani a bajnokság szerint illetékes versenybírósághoz, az NB-ben a MSSZ-hez. Ilyen esetben az alacsonyabb osztály(ok)ban játszó csapat(ok) erőssorrendívén a magasabb osztály táblaszámánál kettővel kevesebb versenyzőt ún. vonalhúzással el kell különíteni. Így pl. 10 táblás csapatbajnokság esetén 8-at, 12 táblásnál 10-et stb. A vonal feletti játékosok csak a magasabb osztályban szereplő csapatban rendelkeznek játékjoggal. A csapatbajnokság versenykiírása ettől eltérően is rendelkezhet, de csak a szenior (60 év feletti), a női és az ifjúsági korú (18 év), valamint külföldi játékosok figyelembevételére tekintetében.

Ha a vonal felett kettőnél több külföldi játékos szerepel, akkor a vonalat annyival lejjebb kell meghúzni, amennyivel több külföldi szerepel. Több vonalhúzás (pl. az NB mindhárom osztályában csapatot indító egyesület) esetén a fenti szabály minden csapatra külön érvényes. Az NB-s osztályokban az erőssorrendívén a vonalhúzást a MSSZ Versenyirodája végzi el a központi adatbázisban, ezt a későbbiekben, a havonkénti értékszám változások ellenére sem lehet módosítani. A vármegyei, területi bajnokságok rendezői a több csapatot indítók esetében saját hatáskörükben az MSSZ-szel azonos módon járnak el.

Aki az adott bajnoki évadot megelőző két évadban szerepelt ugyan egyesületi erőssorrendívén (akár törölve is), de érvényes játszmát NB-ben vagy területi csapatbajnokságban nem játszott, azt a vonalhúzás szempontjából figyelmen kívül kell hagyni. A játékosok évközi aktiválása vagy törlése sem módosítja a vonalhúzás helyét.

A rendező szerv az összefüggő erőssorrendíven történt vonalhúzást követően létrehozza az egyes csapatok erőlistáit a vonalhúzásnak megfelelően, a vonal fölötti játékosok nevének áthúzásával. Amennyiben a területi bajnokságban részt vevő egyesületnek van NB-s csapata is, a területi erőlista is csak az összefüggő NB-s erőlista megfelelő vonalhúzása alatti játékosokból állhat.

A több csapatot indító egyesületek erőssorrendívén szereplő játékosoknak az egyesület különböző csapataiban való játékjogát a versenykiírás szabályozza.

6.1.4. Vendégjátékosok

Egy játékos versenyengedéllyel csak egy egyesületnél rendelkezhet, de az átigazolási időszakban lehetőség van vendégjátékos licenc kiváltására is, további egy egyesülethez.

Az MSSZ vendégjátékos licencdíja az MSSZ honlapján a szolgáltatási díjak között kerül feltüntetésre. A területi szövetségek licencdíja nem lehet több az MSSZ versenyengedély kiváltására előírt összegnél, díját a területi szövetségek határozzák meg önállóan a versenykiírásaikban. A licencdíjat annak a szövetségnek kell megfizetni, ahol a játékos vendégként szerepel.

Amennyiben egy NB-ben csapatot indító egyesület erőlistáján szereplő játékos aktív státuszban szerepel az egyesület valamely NB-s csapatában, az adott idényben csak területi bajnokságba kaphat vendéglicencet, az NB alacsonyabb vagy magasabb osztályaiba nem. Az NB-ben csapatot indító egyesületnél versenyengedéllyel rendelkező játékos azonban dönthet úgy, hogy nem kíván a csapata NB-s erőssorrendjén szerepelni. Ebben az esetben az adott játékosnak lehetősége van, vendéglicenccel más NB-s csapatban játszani. Ezen játékosokat az anyaegyesület a területi csapatbajnokságban felveheti az erőlistájára.

Amennyiben egy NB-ben részt vevő egyesületnek területi bajnokságban is szerepel csapata, de az egyesület egy játékosa az adott területi csapatbajnokság egy másik egyesületénél vendégjátékos licencet vált ki, úgy az anyaegyesület területi erőssorrendívén a területi bajnokság rendezője törli a másik csapatban vendéglicenccel rendelkező játékost, és – kizárólag ilyen esetben – az összefüggő NB-s erőssorrendtől eltérő, területi erőssorrendet alakít ki. Amennyiben ennek kialakítása az MSSZ által végzett vonalhúzás változtatását is igényli, azt a MSSZ Versenyirodával egyeztetve lehet a rendezőknek végrehajtaniuk.

Az NB-s és területi csapatok korlátlan számú vendégjátékost vehetnek fel erőssorrendjükre, de közülük mérkőzésenként legfeljebb a versenykiírásban meghatározott számú játékos szerepeltethető. A területi bajnokságokban a vendégjátékosok mérkőzésenként megengedett létszámát a területi szövetségek önállóan határozhatják meg.

A vendégjátékost az erőssorrendíven, a megjegyzés rovatban, a versenyengedélye szerinti egyesület regisztrációs kódjával jelezni kell. Az egyesületeknek a vendégjátékosi engedélykérést az NB versenykiírásában meghatározott időpontig kell jelezniük az MSSZ Versenyiroda felé.

A licenc csak egy csapatbajnoki évadra szól. Az előző évi licenc nem kötelezi a játékost a volt klubbal szembeni folytatólagos versenyzésre. Ez alól kivétel, ha egy NB-ben szereplő játékos a következő évadra vonatkozó osztályozó mérkőzésen a területi csapatában vendégjátékosként részt vesz. Ez esetben a játékos köteles az osztályozó mérkőzést megelőzően írásbeli nyilatkozatot adni, miszerint az érintett csapat feljutása esetén a játékos a következő évadra átigazol az érintett egyesülethez, vagy ott továbbra is vendégként játszik. A nyilatkozatot az érintett szakosztály(ok) kötelesek az MSSZ Versenyirodájához felterjeszteni, legkésőbb az osztályozó mérkőzést 3 munkanappal megelőzően. Ennek elmaradása esetén az érintett játékos nem jogosult részt venni az osztályozó mérkőzésen.

Az egyes csapatbajnokságokban a női és ifjúsági táblákon a vendégjátékosra vonatkozó esetleges korlátozó szabályokat a csapatbajnokság versenykiírása határozza meg.

6.1.5. Külföldi játékosok

A külföldiek játéklehetőségét a csapatbajnokságok versenykiírásai szabályozzák. A bajnokság megkezdését követően külföldi játékos játékendélyt nem kaphat, az erőssorrend ívre nem vehető fel. Az NB-ben – a Versenyszabályzat 2.1 pontja szerint – nem minősülnek külföldinek a magyartól eltérő felségjelzésű, de magyar állampolgárságú játékosok, amennyiben versenyengedély szerinti egyesületük a magyar állampolgárságot az MSSZ felé okirattal igazolja. Őket az erőssorrendíven HUN felségjelzéssel lehet szerepeltetni.

A külföldi játékos részére egy évadra szóló licencet kell kiváltani, amelynek díját a csapatbajnokságot rendező szervezet határozza meg a versenykiírásában. Az NB esetében a díjak az MSSZ honlapján, a Szolgáltatási díjak között kerülnek feltüntetésre.

Azok a licenccel rendelkező külföldi versenyzők, akik az évad során megkapják a magyar állampolgárságot, és csapatvezetőjük a hivatalos okirat másolatát a MSSZ részére megküldi, a soron következő fordulótól nem számítanak bele a külföldi játékosok körébe. Ez egyúttal az erőssorrendív változtatását is igényli.

A kötelező női és ifjúsági táblákon a külföldiekre vonatkozó esetleges korlátozásokat a csapatbajnokságok versenykiírásai tartalmazzák.

6.1.6. Csapatösszeállítási szabályok

A csapat összeállítását a Versenyirodának bejelentett csapatvezető, vagy az általa eseti megbízással felkért csapatintéző (a továbbiakban együtt: csapatvezető) végzi, a hitelesített erőssorrendív alapján, az eredményjelentő lap kitöltésével. Az összeállítást a csapatvezető írásban, nyomtatva, az erőssorrendívet nyomtatva vagy elektronikus hordozón történő bemutatással köteles átadni/bemutatni a versenybírónak, ennek hiányában az ellenfél csapatvezetőjének.

A csapatösszeállításban a játékosok csak az erőssorrendíven meghatározott sorrendben követhetik egymást. Ha az erőssorrendíven felsorolt sakkozók közül egy vagy több játékos nem vesz részt a mérkőzésen, a csapatvezetőnek joga van az őket sorrendben követő sakkozókat beállítani a csapatba.

Erőssorrendsértés történik, ha valamelyik sakkozót a csapatösszeállításban megelőzi az erőssorrendíven mögötte feltüntetett valamelyik sakkozó. Az erőssorrendsértés a versenykiírásban meghatározott szankcióval 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 mindemellett a táblán elért valós eredménnyel kerülnek értékszám-elszámolásra. Ismétlődő erőssorrendsértés esetén a Versenybíróság a csapat összeredményéből további büntetőpontokat vonhat le, és a csapatvezető ellen fegyelmi eljárást indíthat.

Ha a csapatösszeállítás az erőssorrendív alapján helyes, erőssorrendsértés miatt utólag óvásnak már nincs helye, esetleges ültetési hiba esetén sem, de a pontok átadása az erőssorrend-sértésnek megfelelően történik. Az ültetési hibát elkövető versenybíró/csapatvezetőt a rendező szerv Versenybíróságának áll jogában

elmarasztalni. Ha a csapatvezető a hitelesített nyomtatott, vagy elektronikusan megjelenített erőssorrend ívet bemutatni nem tudja, ezt a körülményt az eredményjelentő lapon aláírásával igazolnia kell, mivel ez esetben a csapatösszeállítás helyességéért a csapatvezető a felelős, az esetleges erőssorrend-sértésben a versenybíró felelősség nem terheli. Ismétlődő előfordulás esetén a Versenybíróság a csapat összeredményéből büntetőpontokat vonhat le, és a csapatvezető ellen fegyelmi eljárást indíthat.

6.2. *A mérkőzés kezdési ideje és megindításának feltételei*

6.2.1. *A helyválasztó és a vendégcsapat kötelelességei*

A helyválasztó csapat köteles gondoskodni:

- tiszta, szellőzött, télen fűtött versenyteremről,
- megfelelő asztalokról, székekről, világításról,
- ivóvízről, poharakról,
- tiszta mellékhelyiségekről,
- dohányzásra kijelölt helyről,
- ruhatári elhelyezésről (ruhafogasokról).

A helyválasztó csapat köteles a versenyhelyiséget legkésőbb a mérkőzés kezdési időpontját 15 perccel megelőzően játékra alkalmas állapotba hozni. A helyválasztó csapat köteles biztosítani:

- sakk-készleteket (azonos típusúakat 1 tartalékkal),
- beállított órákat (azonos típusúakat 1 tartalékkal),
- játszmalapokat,
- eredményjelentő lapokat,
- tábla-sorszámokat.

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

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

A helyválasztó csapat továbbá köteles a mérkőzés helyének (versenyhelyiség) esetleges megváltoztatásáról ellenfelét (ellenfeleket) és a rendező szervet időben értesíteni. Ezt az értesítést legkésőbb a mérkőzés előtt 8 nappal írásban (elsősorban e-mailen) megküldeni.

Ha a helyválasztó csapat a fent meghatározott időpontig a versenytermet és az egyéb kellékeket nem hozta versenyre alkalmas állapotba, vagy ha abból adódik késés, hogy a versenyterem helye, helyszíne megváltozik, illetve a bejárás nem megfelelően biztosított, a késés következményeit teljes egészében a helyválasztó csapat viseli, a késési idő a csapat gondolkodási idejét terheli.

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

6.2.2. A csapatösszeállítás leadása

A mérkőzés kezdési időpontját a versenykiírás határozza meg. A két csapat vezetője a versenybírónak lehetőség szerint a mérkőzés kezdési időpontját 10 perccel megelőzően adja át ellenőrzésre az erőssorrendívet és a csapatösszeállítást (eredményjelentő lapot), hogy azok ellenőrzésére és az ültetés elvégzésére még a kezdési időpontot megelőzően lehetősége legyen. A csapatösszeállítás és az erőssorrendív ennél későbbi átadása esetén a versenybíró, amennyiben azok ellenőrzését és az ültetést nem tudja a mérkőzés kezdési időpontjáig elvégezni, a késést a késlekedő csapat gondolkodási idejének terhére végezheti el, de ez csapatonként 5 percnél hosszabb időt nem vehet igénybe, hacsak nem erőssorrendet sértő összeállítást adtak le, vagy az ültetés a csapat hibájából szenvedett további késedelmet. Ha nem küldtek versenybíró, vagy az a kitűzött időre nem érkezett meg a mérkőzésre, a két csapatvezető cseréli ki és ellenőrzi a csapatösszeállítások szabályosságát.

Ha a csapatvezetők a csapatuk névsorát a versenybírónak átadták, vagy bíró hiányában egymás között kicserélték, a csapatösszeállítás sorrendjén változtatni – újabb versenyzőt felvenni – már nem lehet. Ez alól két kivétel lehetséges:

1. ha a játékosok sorrendje nem felel meg az erőssorrendívnek (de új játékos a csapatösszeállításba ekkor már nem vehető fel, csupán a sorrendet lehet helyesbíteni);
2. ha a csapatösszeállítás módosítása nélkül nem jön létre a mérkőzés érvényes megvívásához szükséges játszmaszám (lásd később).

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

Amennyiben egy sakkozó szerepel a csapatösszeállításban (eredményjelentő lapon), de a mérkőzésen nem vesz részt, játék nélkül veszít (kontumálás). Egy sakkozó a versenyévad folyamán csak egy ízben kontumálható. Ismételt kontumálás esetén a csapat összeredményéből a versenykiírásban meghatározott számú büntetőpontot kell levonni. A másodszor kontumált sakkozót az erőssorrendívről törölni kell.

Ugyanaz a sakkozó egy időben folyó mérkőzéseken csak egy csapatban 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 egyesületük másik csapatában vagy vendégként más egyesület csapatában játszottak, illetve akiket az elmaradt időpont óta vettek fel az erőssorrend ívre. A rendelkezés megsértése a csapatbajnokság Versenybíróságának eljárását vonja maga után.

6.2.3. A mérkőzés megkezdéséhez szükséges játszmák száma

A csapatmérkőzés csak akkor jön létre, ha az előírt játszmák 2/3-át ténylegesen lejátszzák. Ez akkor biztosítható, ha a mérkőzés kezdetén a táblák 2/3-án mindkét játékos jelen van. Ennek érdekében a versenybíró a csapatösszeállítást először csak attól a csapattól fogadhatja el, amelyből nem hiányzik több játékos, mint lehetséges hiányzók számának fele (lásd az alábbi táblázatot).

előírt táblák száma	kötelező minimum játszmaszám	csapatösszeállítást elsőnek leadó csapat játékosainak minimális létszáma
14	10	12
12	8	10
10	7	9

8	6	7
6	4	5
4	3	4

Ha mindkét csapatnál hiányoznak sakkozók, és a késési idő is fogytán van, meg kell kísérelni új csapatösszeállítást. Kizárólag ebben az esetben a versenybíró a csapatösszeállítást erőssorrendszértés hiányában is visszaadja a csapatvezetőknek a megfelelő módosítások elvégzésére, illetve versenybíró hiányában a csapatvezetők a módosítást egymással együttműködve végzik el. Annak érdekében, hogy a mérkőzéshez szükséges minimális játszmaszám lehetővé váljon, egyes játékosok – az erőssorrend megtartása mellett – átkerülhetnek másik táblára.

Ha a mérkőzés kezdési időpontjától számított egy órán belül a játszmák kétharmadát nem kezdték meg, úgy kell tekinteni, mintha a hiányos – 10 táblás csapatbajnokság esetében a 8 fő alatti létszámú, 12 fős csapatbajnokság esetében a 10 fő alatti létszámú stb. – csapat nem állt volna ki, az ilyen csapat vétkes a mérkőzés elmaradása miatt.

Miután a versenybíró mindkét csapat eredményjelentő ívét időben átvette és ellenőrizte, a játékosokat – nevük felolvasásával – le kell ültetnie még az órák megindítása előtt. A versenybíró ezt követően az adott csapatbajnoki osztályra vonatkozóan röviden, legfeljebb 2 percben kihirdeti a Versenyszabályzat 4.1.j pontjában foglaltakból a csapatbajnokságot érintő tájékoztatást.

6.2.4. 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 jelen lévő, világossal játszó versenyző alternatív eljárásra jogosult. Megteheti első lépését és elindíthatja sötétrel játszó óráját, vagy ellenfele megismeréséig (a késő csapat 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 időkorrekció elvégzéséig) a táblájánál maradni, de kezdő lépését megtennie csak akkor kell, ha ellenfele megérkezett.

Ha a pontos kezdési időpont nem tartható be, a késés idejét annak a csapatnak a gondolkodási idejébe kell beszámítani, amelyik a késést okozta. Ezt az időhátrányt a csapat valamennyi tábláján érvényesíteni kell a sakkóra megfelelő beállításával.

A késésnek megfelelő mértékű időhátrány terheli 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 összehasonlítani és helyességét megállapítani csak a versenykiírásban meghatározott kezdési időpont után tudja megkezdeni vagy befejezni. Ha az összeállítás elkészítésével mind a két csapat késik, úgy az időhátrány mindkét csapatot terheli mindaddig, amíg az egyik csapat az összeállítását át nem adja a versenybírónak és azt a versenybíró le nem ellenőrizte, majd a csapatot le nem ültette.

Ha a csapatösszeállítások hiányossága miatt a versenybíró – a szükséges számú játszma létrejötte érdekében – visszaadja a csapatösszeállításokat a csapatvezetőknek, az emiatt eltelt idő a két csapat tagjainak gondolkodási idejébe fele-fele arányban számít bele, amennyiben egyik csapat sem tudta biztosítani az előírt ültetési létszámot. Ha csak az egyik csapat hiányos ültetési létszáma miatt merül fel a korrekció szükségessége, a késési idő a hiányos létszámú csapat gondolkodási idejét terheli.

A hazai csapat vezetője köteles a mérkőzésen használt sakkórákkal azonos márkájú és típusú tartalékórákat biztosítani. Amennyiben egy táblán tartalékóra használata válik szükségessé, de az nem áll rendelkezésre, a tartalékóra hiánya a hazai játékos gondolkodási idejét terheli és akár játszmavesztéssel is járhat.

A versenybíró az időkorrekciók beállításánál a korrekciós időbe a csapat vagy játékos késedelmén felül további, legfeljebb 2 perc óraállítási időt is beleszámíthat.

6.2.5. Színelosztás

A csapatbajnokságokon a helyválasztó csapat a páratlan számú táblákon sötét, a páros számú táblákon világos színnel játszik. Ez a színelosztás vonatkozik a MSSZ által összevontan, közös helyszínen rendezett NB-s fordulókra is.

Ha valamelyik csapat a helyválasztás jogát feladná (pl. helyiség hiánya miatt), a színelosztás nem változik meg, a sorsolás szerinti helyválasztó csapat a páratlan táblákon sötéttel játszik.

6.3. *A mérkőzés elmaradása, illetve előrehozatala*

6.3.1. *Késés*

A maximális késési idő az NB-s csapatbajnoki mérkőzéseken egy óra, a területi csapatbajnokságok versenykiírásaiban a késési időt rögzíteni kell. Amennyiben a területi csapatbajnokság a késési időt nem rögzíti, akkor a késési idő ott is egy óra. A késési idő a mérkőzés versenykiírás szerinti kezdési időpontjában veszi kezdetét, így, ha a játszmák nem is kezdődnek meg, a versenybíró a kiírt kezdési időpontban a sakkórakat valamennyi világos táblánál megindítja.

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

Mind a helyválasztó, mind a vendégcsapat köteles a versenykiírásban megjelölt kezdési időpontig teljes létszámmal megjelenni. Az a csapat és sakkozó, aki a késési idő letelte előtt megérkezik, még elfoglalhatja helyét a sakktáblánál és lejátszhatja játszmáját. A késési idő alatt érkező játékosok minden esetben kötelesek a versenybírónál jelentkezni, mielőtt táblájukhoz mennek.

Amennyiben a távol lévő sakkozó a késési idő leteltéig nem jelenik meg, a csapat azon a táblán a játszmát játék nélkül (kontumáltan) elveszti.

Ha ugyanannál a táblánál mindkét csapat sakkozója hiányzik, egyik sakkozó sem kaphat pontot. A táblánál meg nem jelent sakkozók játszmáival kapcsolatosan döntetlenben megegyezni nem lehet. Az ilyen egyezés fegyelmi vétségnek minősül.

Amennyiben az egyik csapat a késési idő leteltéig nem jelenik meg az érvényes mérkőzéshez szükséges létszámban, a mérkőzés főszabály szerint elmarad, de a felek megegyezése szerint nagyobb késést követően is lejátszható az adott naptári napon, a késő csapat játékosainak legfeljebb 60 perces időhátránya mellett.

Amennyiben a mérkőzés elmarad, azt a csapatbajnokság kiírása szerinti legközelebbi tartaléknapon pótolni kell. A mérkőzés elmaradásában vétkes csapatot – amennyiben nem hivatkozik vis maiorra, vagy annak tényét nem tudja hitelt érdemlően bizonyítani – a csapatbajnokság Versenybírósa a versenykiírás szerinti pénzbüntetéssel sújtja, illetve a mérkőzés elmaradásának további körülményei és következményei alapján, azokkal arányos módon a Versenyszabályzat 6.8.3 pontjában foglalt további büntetéseket foganatosíthat. A versenykiírásban előírt, a MSSZ-hez befizetett/átutalt pénzbüntetésből a vétlen csapat igazolt költségei kerülnek

kiegyenlítésre. Az ennek esetlegesen fennmaradó összege a MSSZ-t illeti. A mérkőzés elmaradásában vétkes csapat díjazásban nem részesülhet.

Amennyiben a mérkőzés elmaradásában vétkes csapat a folyamatban lévő vagy a rákövetkező évadban ismételten vétkessé válik egy mérkőzés elmaradásában (ideértve az elmaradt mérkőzés pótlását vagy bármely más csapatbajnoki mérkőzést), akkor a Versenybíróság a versenykiírás szerinti további pénzbüntetéssel sújtja és mérlegelés nélkül kizárja az adott csapatbajnokságból a folyamatban lévő és a következő évadra. Amennyiben a kizárás az NB-ből történik, a területileg illetékes sakkszövetség mérlegelheti, hogy fogadja-e a csapat nevezését a területi csapatbajnokságba, de a nevezést a kizárás hatálya alatt jogában áll visszautasítani.

Amennyiben a mérkőzés elmaradásában vétkes csapatnak részben vagy egészében felróható okból a mérkőzés a pótlására kiírt időpontban is elmarad, a vétlen csapatnak az évadban elért legjobb eredményével megegyező táblapontot kell bejegyezni. Ha a vétlen csapatnak nincs győzelme az évadban, a győzelemhez szükséges minimális játszmaegységet (12 főből álló csapatok esetében 6 1/2 pont) kell a javára írni. A vétkes csapat pontot nem kaphat. Amennyiben egy elmaradt mérkőzés pótlása kizárólag annak a csapatnak felróható okból marad el, amelyik a mérkőzés eredeti időpontban történő elmaradásában vétlen volt, a mérkőzést 0–0 eredménnyel kell rögzíteni, és a mérkőzés végérvényes elmaradásáért immár a két csapat egyetemlegesen viseli a következményeket.

Amennyiben vis maior miatt késik 1 óránál többet az egyik (vagy mindkét) csapat, a mérkőzést az adott fordulóra előírt kezdési időt 2 órával meg nem haladó késés esetén le kell játszani, a sakkórak alaphelyzetéből (nincs időlevonás a késés miatt). A 2 óránál nagyobb késés esetén a vétlen csapat nem köteles a mérkőzést lejátszani, azonban számolnia kell azzal, hogy azt a csapatbajnokság kiírása szerinti legközelebbi tartaléknapon pótolni kell.

Közlekedési vis maiornak kell tekinteni, ha a tömegközlekedési eszköz jelentős mértékben késik, az utazáshoz bérelt eszköz (mikrobusz, busz) vagy személygépkocsi meghibásodik. Vis maior esetén a késést a forgalmi irodáktól kért igazolással, a bérelt eszköz, illetve személygépkocsi meghibásodását a javítást végző szerv számlájával kell a csapatvezetőnek a versenybírónál tanúsítani, illetve az ilyen bizonylatokat a rendező szervhez a fordulót követő munkanapon eljuttatni, szkennelt iratok formájában, elektronikus levélben.

Amennyiben a mérkőzés kezdetéig a késő csapat a vis maior tényét nem tudja igazolni, de szóbeli közlése és későbbi igazolás ígérete mellett a csapatok a mérkőzést 1 óránál nagyobb késést követően lejátsszák a sakkórak alapállásából, az igazolás későbbi elmaradása esetén az ilyen módon lejátszott mérkőzés a vis maior indok nélküli távolmaradással egyenlő megítélés alá esik, és ezen felül az órák téves információn alapuló beállítása miatt további pontlevonással sújtható.

A csapatbajnokságokban az utolsó fordulóban elmaradt mérkőzés pótlólagos lejátszását a rendező szerv nem rendelheti el. Az utolsó fordulóban elmaradt mérkőzést a kiálló (véetlen) csapat javára játék nélküli győzelemmel kell igazolni, és a mérkőzést a kiálló csapat előző fordulóiban elért legjobb eredményével megegyező eredménnyel kell bejegyezni. 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 (vétkes) csapat pontot nem kaphat.

6.3.2. Halasztás

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, de a csapatok megegyezése és kérése esetén az MSSZ Versenyirodája engedélyezhet a versenykiírás szerinti kezdési időponttól legfeljebb 2 órával eltérő kezdési időpontot, illetve az egyik csapat egyoldalú kérése esetén legfeljebb 1 órával eltérő kezdési időpontot. Ez alól kivétel a csapatbajnokság utolsó fordulója, amikor minden mérkőzést azonos időpontban kell megkezdeni.

A fentiektől eltekintve a Versenybíróság a mérkőzések elhalasztását csak rendkívüli esetben, a csapatok érdekkörén kívül felmerülő objektív akadályoztatás esetén engedélyezheti (pl. természeti katasztrófa, kijárási tilalom stb.). Ezen felül halasztásra a rendező szövetség hozzájárulásával kerülhet sor, amennyiben a mérkőzés időpontja a rendező szövetségnek felróható okból ütközik az érintett csapat valamely játékosának kiemelt nemzetközi szereplésével, ideértve a felnőtt nemzeti sakkválogatott szerepléseit, valamint azokat az egyéni versenyeket, amelyeken az érintett játékos az MSSZ döntése nyomán szerepel, ide nem értve a korosztályos ifjúsági és szenior kontinentális és világeseményeket. A játékosnak, akinek távolléte miatt a halasztásra sor került, a

halasztott mérkőzés eredményjelentő lapján szerepelnie kell, a versenybíró enélkül a csapatösszeállítást nem fogadhatja el.

Az ilyen halasztott mérkőzések lejátszásának időpontját és rendjét a rendező szerv jelöli ki, a csapatokkal való előzetes egyeztetést követően.

Amennyiben egy csapat a fentiektől eltérő indokkal kéri egy mérkőzés elhalasztását, azt a rendező szerv nem engedélyezheti, akkor sem, ha abban a két csapat megegyezett. Amennyiben a halasztást kérő csapat ezt követően előre jelzi, hogy a mérkőzésen nem fog megjelenni, az a mérkőzés késés miatti elmaradásánál írottak szerinti következményeket vonja maga után.

6.3.3. A mérkőzés előrehozatala

A rendező szerv egy mérkőzés előrehozatalát engedélyezheti, illetve elrendelheti. A mérkőzés előrehozatalát az érdekelt csapatnak legalább 30 nappal a kérdéses forduló előtt kell kezdeményeznie az ellenfelénél. Az ellenfél 10 napon belül köteles érdemi választ adni. Megegyezés elmaradása esetén a kérelmező a forduló előtt 20 nappal forduljon kérelmével a csapatbajnokság rendező szervéhez, amely saját hatáskörben dönt.

Amennyiben a rendező szerv a csapatok közötti megegyezés hiánya ellenére döntött egy mérkőzés előrehozatala mellett, a mérkőzés időpontját a lehetőség szerint a csapatbajnokság valamely tartaléknapijára jelöl ki.

6.3.4. Visszalépés

Ha egy csapat a bajnokság bármely szakaszában visszalép, vagy egyéb ok miatt a versenyben tovább nem vesz részt, akkor eredményeit a Versenyszabályzat 3.6 szakaszának a körmérkőzéses versenyekre vonatkozó szabályai szerint kell figyelembe venni. A visszalépő csapat díjazásban nem részesülhet.

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

6.4. Az eredmények megállapítása

A csapatbajnokságok versenykiírásában a helyezések eldöntésének módját világosan meg kell határozni. Holtverseny esetén a módszerek sorrendjét is fel kell tüntetni.

Kétféle számítási rendszer alkalmazható:

- **Táblapontszámítás:** Minden játszma fél vagy egész pontja beszámít a csapat összesített eredményébe. Döntetlen: 1/2 pont, nyert játszma: 1 pont, vereség: 0 pont. A fordulókban elért táblapontok összege határozza meg a csapat végső pontszámát, illetve helyezését.
- **Csapatgyőzelmi pontszámítás:** 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 táblapont megszerzése, döntetlen a 6:6 játszmaeredmény, a 6-nál kevesebb táblapont vereséget jelent (az eredmények kettős kontumálás(ok) esetén értelemszerűen módosulnak).

Az egyes mérkőzések eredményének megállapítása a versenybíró feladata, aki a játszmák eredményeit az eredményjelentő lapra felvezeti. Az eredményjelentő lapot a versenybíró mellett mindkét csapatvezető, azok hiányában a kijelölt csapatintéző el kell lássa aláírásával. Az aláírás nélküli vagy valótlan tartalmú eredményjelentő lap benyújtása a Versenybírószág eljárását vonja maga után.

A csapatbajnokságok végeredményének megállapítása – amennyiben a versenykiírás ettől eltérően nem rendelkezik – a Versenybírószág feladata.

6.5. Óvás

Az óvást a versenyszabályzat 3.10 pontja szabályozza. Az alábbiakban csak az ettől eltérő vagy ezt kiegészítő szabályok szerepelnek.

1. Óvást a versenybírónál a helyszínen, a csapatvezető vagy távollétben az általa írásban kijelölt intéző tehet, kizárólag írásban.
2. Az óvási díjat az óvással egyidejűleg kell befizetni, vagy a forduló napját követő első olyan munkanapon, amikor a csapatbajnokságot rendező szerv félfogadást tart.
3. Az óvásról a versenybíró a mérkőzést követően, de legkésőbb a mérkőzés végétől számított 6 órán belül köteles írásban (elsősorban elektronikus levél útján) értesíteni a csapatbajnokság Versenybírószágának elnökét és az NB esetében az MSSZ Versenyiroda-vezetőjét.
4. Az óvással kapcsolatban a Versenybírószág a versenykiírásban meghatározott időn belül dönt, amiről az értesítést haladéktalanul megküldi az érintetteknek.

5. Tekintettel arra, hogy a csapatbajnokságokban nincs Óvási Bizottság, a Versenybírószág döntése ellen az MSSZ Versenybíró Bizottságához lehet fellebbezni. Amennyiben a csapatbajnokság Versenybírószágában tag az MSSZ Versenybíró Bizottságából legalább 2 fő, a fellebbezést az MSSZ Elnökségéhez lehet benyújtani.
6. Az Óvási Bizottság hiánya és ezzel a helyszíni döntés lehetetlensége miatt csapatbajnoki játszma óvása esetén nem lehetséges függőlépés felvétele.
7. A versenybírószág az óvott játszma (játszmák) eredményét a felek és a versenybíró meghallgatását követően versenybírószági határozatban fogja megállapítani.

6.6. A csapatvezető szerepe

6.6.1. A csapatvezető kijelölése

A csapatbajnokságokban szereplő csapatokat a mérkőzésen a csapatvezető képviseli. A csapatvezetőt az egyesület írásban bejelenti a csapatbajnokságot rendező szervnél az évad elején. Amennyiben nem a bejelentett csapatvezető látja el a csapatvezetői feladatokat egy mérkőzésen, az őt helyettesítő csapatintézőt írásban be kell jelenteni, legkésőbb a helyszínre érkezéskor, a versenybírónál, nevének az eredményjelentő lapra történő felvezetésével. Amennyiben ez elmarad, a versenybíró megkéri a csapat jelen lévő játékosait eseti csapatintéző kijelölésére. Amennyiben erre sem kerül sok, a versenybíró kijelöli az eseti csapatintézőt, aki nyilatkozik, hogy vállalja-e. Ha senki nem vállalja az eseti csapatintézői szerepet, a versenybíró a mérkőzést követően kezdeményezi a Versenybírószág eljárását az érintett egyesülettel szemben.

6.6.2. A csapatvezető feladatai

A csapatvezető (hiányában a kijelölt csapatintéző) a csapatbajnoki mérkőzések során az alábbi feladatokat látja el:

- a) a helyválasztó csapat nevében a mérkőzés feltételeinek megteremtése (Versenyszabályzat 6.2.1 pont), különös tekintettel a sakkórak működőképességének ellenőrzésére, szükség esetén e merülő elemek cseréjére,
- b) csapat összeállítása az erősorrendívnek megfelelően,
- c) eredményjelentő lap kitöltése, átadása a versenybírónak,
- d) óvás benyújtása a csapat bármely játszmája kapcsán,

- e) remiajánlatok megítélése a csapat játékosának kérése esetén, vagy játékos felhívása remiajánlat tételére,
- f) játékosok kéréseinek közvetítése a versenybíró felé,
- g) eredményjelentő lap aláírása.

A csapatvezető a b)–g) pontokban foglalt feladatokat kizárólag személyesen láthatja el, azt másra – a kijelölt csapatintéző kivételével – nem ruházhatja át.

6.6.3. A csapatvezető szerepe a remiajánlatoknál

Amennyiben egy játékos remiajánlatot kap, a versenybíró jelenlétében a csapatvezető (csapatintéző) tanácsát kérheti annak elfogadása felől. A csapatvezető a játszma állásának rövid megtekintése után egy-két szóban tehet javaslatot a játékosnak: pl. „fogadd el”, „játszd tovább”, „rád bízom”. Hasonlóképpen a csapatvezető a versenybíró jelenlétében javasolhatja egy játékosnak remiajánlat megtételét. A játékos egyik esetben sem köteles a csapatvezető javaslatát elfogadni.

Amennyiben a csapatvezető a versenybíró távollétében tesz remiajánlatra javaslatot, az a játszma alá való beavatkozásnak minősül. Amennyiben a játékos a versenybíró távollétében kér tanácsot a csapatvezetőtől, az a játszma alatti jogosulatlan beszélgetésnek minősül.

6.7. A versenybíró működése

A versenybíró működését a Versenyszabályzat 4. fejezete szabályozza. Az alábbiakban csak az ettől eltérő vagy ezt kiegészítő szabályok szerepelnek.

1. A versenybíró az adott csapatbajnokságot rendező szervet képviseli. Megbízatása a kiküldés kézhezvételével veszi kezdetét és az eredmény jelentésével és a játszmalapok leadásával/elküldésével ér véget. Amennyiben a versenybíró nem a rendező szerv küldi, hanem a helyválasztó csapat biztosítja („házibíró”), rá ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a rendező szerv által kiküldött versenybíróra.
2. Törekednie kell arra, hogy megjelenésével (öltözet, ápoltság), viselkedésével és kommunikációjával méltó módon képviselje a küldő szervezeteket.
3. A versenybírónak mindent meg kell tennie annak érdekében, hogy a mérkőzés ne maradjon el.

4. A kiküldött versenybíró a csapatmérkőzés versenykiírásában meghatározott kezdési időpont előtt legalább 30 perccel köteles a versenyteremben megjelenni.
5. Az a versenybíró, aki versenykiírásban meghatározott kezdési időpontban nem tartózkodik a mérkőzés színhelyén, elveszti jogát arra, hogy a mérkőzést vezesse, ilyenkor a két csapatvezető (csapatintéző) közösen látja el a versenybírói feladatokat. A két csapat intézője azonban ettől eltérően is dönthet, de csak versenybírói képesítéssel rendelkező személyre (akár a késve megérkező kiküldött vagy házibíróra) bízhatja a mérkőzés vezetését.
6. A versenybíró a mérkőzés kezdetét megelőzően átveszi és ellenőrzi a csapatösszeállításokat az erősorrendívek alapján. Amennyiben erősorrendsértést észlel (ideértve a játékjoggal nem rendelkező sakkozó szerepeltetését), a csapatösszeállítást visszaadja korrekcióra az érintett csapat vezetőjének.
7. A mérkőzés megkezdése előtt mindkét csapat játékosait leülteti a megfelelő táblákhoz.
8. A játékosok személyazonosságát szükség esetén ellenőrzi. Amennyiben utólag derül ki, hogy nem a megfelelő személyek ültek le a megfelelő táblához, a felelősség a csapatvezető mellett a versenybíróra is terheli, különösképp akkor, ha egyúttal erősorrendsértés is megvalósul.
9. A versenybíró törekszik a mérkőzés folyamán a versenyteremben tartózkodni, onnan csak a feladatkörébe tartozó intézkedés céljára vagy egészségügyi okból távozhat, a szükséges legrövidebb időre.
10. A csapatvezetőktől kapott eredményjelentő lapokat kiegészíti az ellenfél csapatösszeállításával és előállít egy harmadik példányt is, mindkét csapat összeállításának feltüntetésével.
11. A játszma végeztével a versenybíró aláírásával hitelesíti a játszmalapot. A játszmalapok eredeti vagy jól olvasható másolati példányát begyűjti és a rendező szerv előírása szerint azokat továbbítja, vagy tárolja.
12. Az NB esetében az MSSZ által üzemeltetett adminisztrációs felületen rögzíti a csapatösszeállítást és könyveli az eredményeket.
13. Az eredményjelentő lapra felvezeti a végeredményt és a mérkőzés befejezésének időpontját. Az eredményjelentő lapot aláírja és hitelesített mindkét csapatvezető aláírásával. Amennyiben a csapatvezetők egyike vagy a versenybíró az

eredményjelentő lapra rávezet közleményt, azt is mindhárman aláírásukkal kell hitelesíteniük.

14. Ha a játszmák elektronikus formában való rögzítését a rendező szerv előírja, akkor annak pontos előállításáért a versenybíró felel.

6.8. Versenybíróság

6.8.1. A Versenybíróság kijelölése

A csapatbajnokságoknál Versenybíróság működik. A Versenybíróság tagjait az NB esetében az MSSZ Versenybíró Bizottsága, a területi csapatbajnokságok esetében a területileg érintett vármegyei sakkszövetség Versenybíró Bizottsága, annak hiányában a vármegyei sakkszövetség elnöksége jelöli ki. A csapatbajnokság Versenybírószága legalább 3 tagú.

6.8.2. A Versenybíróság feladatai

A Versenybíróság jár el minden olyan esetben, ahol feladatát a jelen Versenyszabályzat vagy a csapatbajnokság versenykiírása rögzíti. Feladatai közé tartozik különösen:

- a) a csapatbajnokság versenykiírásának véleményezése és jóváhagyása (szükség esetén elkészítése és közzététele) az évad előtt,
- b) eljárás a csapatvezetők vagy a versenybírók által elkövetett szabálytalanság esetén, ideértve különösen a szabálytalan csapat-összeállítást, az erőssorrendszértést, a késés és a halasztás eseteit, szabálytalan eredményjelentő lap benyújtását, csapatvezető kijelölésének elmaradását, versenybíró késését/meg nem jelenését stb.,
- c) eljárás olyan szabálytalanságok esetén, amelyekre a mérkőzés befejezését követően derült fény,
- d) a versenybírók működésével, viselkedésével vagy döntésével kapcsolatos panaszok elbírálása, ideértve a versenybíróhoz a helyszínen benyújtott, de el nem bírált panaszok fellebbvitelét, illetve a panaszkezeléssel való elégedetlenséget,
- e) döntés óvás esetén, elsőfokon eljáró szervként,
- f) a bajnokság végeredményének megállapítása.

A Versenybíróság a d)–g) pontokban foglalt eljárások esetében írásba foglalt határozat útján hoz döntést.

6.8.3. A Versenybíróság hatásköre

A Versenybíróság eljárásainak és döntéseinek személyi hatálya a csapatbajnokságban részt vevő csapatokra, azok csapatvezetőire és játékosaira, valamint a csapatbajnokság versenybíróira, tárgyi hatálya az adott csapatbajnokságra terjed ki. A Versenybíróság a csapatbajnokságon túlmutató következménnyel járó döntést nem hozhat. Amennyiben ilyen döntés szükségességét érzi, felhívja a rendező szerv Versenybíró Bizottságát az eset kivizsgálására, vagy sportfegyelmi eljárás megindítását kezdeményezi a területileg illetékes szövetség (NB esetében az MSSZ) Elnökségénél vagy főtitkáránál.

A Versenybíróság hivatalból köteles sportfegyelmi eljárás megindítását kezdeményezni valamely csapat, csapatvezető, játékos, vagy versenybíró súlyos sportszerűtlensége, sportfegyelmi vétsége esetén. Ide tartozik különösen, de nem kizárólagosan:

- csalás vagy az eredmény tiltott befolyásolásának gyanúja vagy ténye,
- csapatvezető, játékos vagy versenybíró súlyosan sportszerűtlen magatartása,
- a FIDE, az MSSZ vagy a területi sakkszövetségek szabályzatainak szándékos és érdemi következményekkel járó, vagy ismétlődő megszegésének gyanúja vagy ténye,
- egy mérkőzés elmaradásában vétkes csapat távolmaradása a mérkőzés pótlására előírt időpontban (vagy a távolmaradás előzetes írásbeli jelzése),

A Versenybíróság a saját hatáskörében elbírált panaszokra, szabálytalanságokra, mulasztásokra vonatkozó eljárása és döntése során figyelembe veszi az esetek alábbi körülményeit:

- szándékosság,
- súlyosság,
- következmények,
- ismétlődő elkövetés vagy annak kockázata,
- elkövetés egyéb körülményei.

Ezekkel arányosságban az alábbi büntetési tételeket alkalmazhatja:

- figyelmeztetés,
- a játszma, a mérkőzés vagy a bajnokság eredményének megváltoztatása, megállapítása (büntetőpontok és jutalompontok),

- pénzbírság,
- csapat alacsonyabb osztályba sorolása a következő évadra,
- csapat kizárása a csapatbajnokságból vagy annak egy osztályából (legfeljebb a tárgyévadot követő még egy évadra).

A Versenybírószám döntése ellen 10 naptári napon belül lehet kifogást emelni az NB esetében az MSSZ Versenybíró Bizottságánál, a területi csapatbajnokság esetében a vármegyei sakkszövetség Versenybíró Bizottságánál. Amennyiben az illetékes Versenybíró Bizottságból legalább 2 fő tagja az illetékes Versenybírószámnak is, a fellebbezést az NB esetében az MSSZ Elnökségéhez, a területi csapatbajnokság esetében a vármegyei sakkszövetség elnökségéhez kell benyújtani.

A másodfokú döntés végleges.

6.9. *A Versenyiroda feladata*

A Nemzeti Csapatbajnokságban az MSSZ Versenyiroda elsősorban, de nem kizárólagosan az alábbi feladatokat látja el:

- versenykiírás összeállítása,
- erőssorrendívek jóváhagyása, azokon a vonalhúzás elvégzése,
- erőssorrendívek módosítása (új játékos felvétele, játékos törlése vagy aktív státusba helyezése),
- vendéglicencek engedélyezése,
- döntés mérkőzés halasztásáról vagy előre hozataláról, illetve ezek időpontjának, helyszínének kijelölése,
- bíróküldés,
- az NB fordulók jegyzőkönyveinek áttekintése, szükség esetén az NB Versenybírószám értesítése,
- kommunikáció a csapatokkal.

A területi csapatbajnokságokban ezt a szerepkört a területileg illetékes vármegyei sakkszövetség valamely szerve vagy tisztségviselője látja el (a területi csapatbajnokság szabályzata szerint).

Az MSSZ Versenyiroda döntésével, eljárásával szemben panaszt csak versenybírók, az MSSZ felé hivatalosan bejelentett NB-s csapatvezetők, vagy az NB-s egyesületek hivatalos képviselői tehetnek, az MSSZ főtitkáránál. A főtitkár a panaszt szükség esetén az MSSZ Versenybíró Bizottságának bevonásával bírálja el, ennek keretében felkérheti a Versenybíró Bizottságot állásfoglalásra. Amennyiben a panasztevő a panasz kezelésének módjával vagy eredményével nem elégedett, az MSSZ Elnökségéhez nyújthat be további panaszt.

6.10. A csapatbajnokság versenykiírásának kötelező elemei

A csapatbajnokságok versenykiírásainak tartalmazniuk kell az alábbiakat:

- Annak rögzítése, hogy a jelen versenyszabályzat rendelkezései érvényesek, és csak az ezt kiegészítő információkat szabályozza.
- Résztvevő csapatok köre, száma, több osztály esetén a feljutás-kiesés szabályai.
- Csapat versenyzői összetételére vonatkozó előírások és korlátozások (külföldi, vendég, ifi, nő).
- Több osztály esetén a játékosnak a klub másik osztályban játszó csapatában való részvételi lehetősége.
- Erőlista melyik havi FIDE lista alapján kerüljön összeállításra.
- Lebonyolítás rendje, fordulók száma, mérkőzések helye, időpontjai, tartaléknapi, időkontroll, késési (várakozási) idő.
- Nevezés díja, feltételei.
- További költségek (versenybírók, erősorrendív-módosítás díja, óvás díja, vendégjátékosi/külföldi licenccdíj).
- Sorsolás helye, időpontja.
- Határidők, időpontok: nevezés, átigazolás, erősorrendívek leadása, licenckiváltás stb.

- Helyezések eldöntése, pontszámítás és holtverseny.
- Versenybíróság összetétele.
- Óvás helye, határideje, az óvásról döntés határideje.
- Pénzbüntetés mértéke mérkőzés elmaradás vagy erőssorrendsértés esetén.
- Büntetőpontok meghatározása kontumálás esetén, többszöri kontumálás szankciói.
- Díjazás.
- Versenybírói jegyzőkönyv leadásának határideje.
- Versenybírói értekezlet helye, időpontja, azzal kapcsolatos rendelkezések.

Opcionális:

- Döntetlenre vonatkozó korlátozások.
- Játzmák elektronikus rögzítésére vonatkozó kötelesség.
- Öltözködési szabályok.
- Étel- és italfogyasztás szabályozása a versenyteremben.
- Nyilvánosság korlátozása, reklámok elhelyezése.

7. Melléklet: Referenciák

Hasznos oldalak:

<https://chess.hu/>

<https://www.fide.com/>

<https://arbiters.fide.com/>

<https://fpl.fide.com/>

Fide Handbook:

<https://handbook.fide.com/>

Arbiters' Manual:

<https://arbiters.fide.com/news/category/arb/publications/arb-manual>

Laws of Chess:

<https://handbook.fide.com/chapter/E012023>

Fogyatékosággal élők:

<https://handbook.fide.com/chapter/D0412>

<https://handbook.fide.com/chapter/E02>