



# Budapesti Sakkszövetség

✉: 1053 Budapest, Curia u. 3.

www.bssz.hu

E-mail: info@bssz.hu



## A 2023/2024. ÉVI BUDAPESTI IFJÚSÁGI NYÍLT AMATŐR SAKK CSAPATBAJNOKSÁG VERSENYKIÍRÁSA

**1. A bajnokság célja:** A budapesti és környéki sakkcsapatok közötti erőviszonyok felmérése; a 2023–2024. évi bajnoki cím és helyezések eldöntése; utánpótlás nevelése és kiválasztása; a sportbaráti kapcsolatok ápolása.

**2. A bajnokság rendezője:** A Budapesti Sakkszövetség (a továbbiakban: BSSZ).

**A Rendezvény az Aktív Magyarország Program keretében támogatott.**

2.1. Az ifjúsági csapatbajnokság versenybírósa: a verseny kezdete előtt felkért három személy.

### **3. A bajnokság résztvevői:**

3.1 A Magyar Sakkszövetséggel (továbbiakban: MSSZ) tagsági viszonyban álló sakkegyesületek, sakkszakszaktályt működtető sportegyesületek (továbbiakban: sportkörök) utánpótlás sakkcsapatai; oktatási-nevelési intézmények (továbbiakban: iskolák) sakkcsapatai.

3.2. Bárki, aki benevez.

### **4. A bajnokság lebonyolítási rendje:**

#### **4.1. A fordulók száma és rendje:**

4.1.1. 9 fordulós svájci rendszerű verseny.

A bajnokságokra a csapatok besorolási számát a csapatok által leadott erőlistán szereplő játékosok értékszámtátlaga adja. Az 1000 FIDE élő átlag alatti csapatoknál a besorolási szám abc-sorrendben kerül kiosztásra.

#### **4.1.2. A fordulók időpontjai:**

1. versenynap: 2024. január 28. vasárnap 10:00, 11:00, 12:00

2. versenynap: 2024. február 3. szombat 10:00, 11:00, 12:00

3. versenynap: 2024. február 17. szombat 10:00, 11:00, 12:00

Eredményhirdetés: Az utolsó befejezett játszmát követő 30 percen belül.

#### **4.2. Párosítás:**

A beérkezett nevezések és erőlisták függvényében az első forduló párosítását a BSSZ közzéteszi a [www.bssz.hu](http://www.bssz.hu) honlapon, illetve a [chess-results.com](http://chess-results.com) weboldalon.

#### 4.3. A csapatok létszáma és összetétele fordulónként:

- A csapatok leültetési létszáma 4 fő.
- Csak ifjúsági korú (2006. 01. 01. után született) játékosok játszhatnak.
- Csak 1300 FIDE Élő pontszám alatti játékosok játszhatnak.
- Nincs versenyengedély-kiváltási kötelezettség.
- A tisztán iskolai csapatokban csak olyanok játszhatnak, akik az adott iskola tanulói, egyesületi hovatartozástól függetlenül; feltéve, hogy a bajnokságban egyesületi erőlistán nem szerepelnek, lásd ezekről bővebben: 6.1. pont.

##### 4.3.1. Egy játékos csak egy egységes erőlistán szerepelhet.

#### 4.4. A bajnokság helyszíne:

**Láng Művelődési Központ, 1139 Budapest, Rozsnyay u. 3., illetve**

**Csili Művelődési Központ, 1201 Budapest, Nagy Győri István u. 4-6. (február 3.)**

##### 4.4.1. A csapatok és csapatvezetők adatait tartalmazó lista nevezéskor automatikusan generálódik a [bssz.hu](http://bssz.hu) weboldalon.

#### 4.5. A helyezések eldöntései:

A bajnoki címeket és a helyezéseket az elért táblapontok büntetőpontokkal csökkentett összege határozza meg. Holtverseny esetén: 1) csapatgyőzelmi pontszámítás 2) egymás elleni eredmény 3) Buchholz-pontszámítás (olimpiai pontokra) 4) Sonneborg-Berger pontszámítás dönt.

#### 4.6. A bajnokság eredményeinek regisztrálása és díjazása:

A bajnokcsapat, illetve a legjobb iskolai csapat serleg díjazásban részesül. Az első három helyezett csapat oklevél, játékosaik pedig – 6 fő erejéig – érem díjazásban részesülnek. A három legjobb iskolai csapat oklevél, játékosaik a fentiek szerinti érem díjazásban részesülnek.

### **5. A nevezés szabályai:**

#### 5.1. Nevezési határidő: 2024. január 24.

#### 5.2. Nevezési űrlap: 2024. január 18-tól a [www.bssz.hu](http://www.bssz.hu) oldalon lehet az online nevezési űrlapot kitölteni.

#### 5.3. Nevezési díjak:

6000 forint, mely tartalmazza a bírói díjat is.

#### 5.5. Befizetési határidő: a nevezési díjat a nevezési határidőig, 2024. január 24-ig be kell fizetni. Indokolt esetben a helyszínen, az első fordulót megelőzően is van lehetőség készpénzes fizetésre. Erről a BSSZ főtitkárát előre értesíteni szükséges.

##### 5.5.1. A nevezési díjat a következő módokon lehet fizetni:

- Személyesen a BSSZ főtitkáránál előre egyeztetett időpontban és helyszínen.
- Átutalással a BSSZ bankszámlaszámára: 11705008–20466718

### **6. Átigazolási, vendégjátékos, erőssorrend-összeállítási szabályok:**

#### 6.1. Egyesületi csapat erőlistájára csak olyan versenyengedélyes játékos kerülhet fel, akinek az adott csapatnál van versenyengedélye vagy vendégjátékos licenسه. Az iskolai csapatok erőlistájára bárki felvehető egyesületi hovatartozástól függetlenül, amennyiben az adott iskola tanulója, de ebben az esetben a bajnokságban más egyesület erőlistáján nem szerepelhet. Az iskolai csapatoknál a tanulói jogviszonyt az iskola igazgatójának összesítő névsoron igazolnia kell. Az első erőlista elkészítése ingyenes.

#### 6.3. Minden átigazolási- és versenyengedély-kérelmet az MSSZ-nek kell benyújtani.

#### 6.4. A bajnokság megkezdését követően az erőlisták az egyes versenynapok között bővíthetők.

### **7. Erőssorrend:**

#### 7.1. Az erőlistát a [www.bssz.hu](http://www.bssz.hu) oldalon 2024. január 18-tól megtalálható űrlap excel-táblázatot kitöltve, xls formátumban kell beküldeni az [info@bssz.hu](mailto:info@bssz.hu) címre 2024. január 24-ig. A BSSZ a beadott erőlistát kontrollálja, a csapatok játékosainak versenyengedélyét ill. vendégjátékos

versenyengedélyének meglétét az MSSZ központi adatbázisából leellenőrzi, majd publikálja a [www.bssz.hu](http://www.bssz.hu) oldalon.

- 7.2. A sportköröknek vagy a Bp. ifj. csb.-re benevezett csapataik számától függetlenül egy összefüggő erőlistát kell leadniuk, vagy csapatonként külön erőlistával is nevezhetnek. Utóbbi esetben játékosaik csak az adott sorszámú csapatban ülhetnek asztalhoz.
- 7.3. Az erőlista összeállításánál a következőkre kell figyelni:
  - Alacsonyabb FIDE-értékszámú játékos csak akkor előzheti meg a magasabb értékszámút, ha kettejük között az értékszám-különbség nem haladja meg a 150-et (ún. „150 pontos szabály”).
  - FIDE-értékszám nélküli játékosokra a 150 pontos szabály nem vonatkozik, ők csak az **1000 értékszámúak alá** vehetők fel; ott viszont tetszőleges helyre.
  - Az erőlisták elkészítési és visszaküldési, publikálási határideje 2024. január 27.
- 7.4. A csapatbajnoki fordulókra összeállított csapatok igazolására a [www.bssz.hu](http://www.bssz.hu) oldalról letöltött pdf fájlok kinyomtatott, vagy elektronikus eszközön bemutatott példányai alkalmazhatóak.
- 7.5. A nevező csapatok bajnokságban játszó játékosaira nem vonatkozik a versenyengedély-kiváltási kötelezettség, tehát az ő esetükben az erőlistára felvehető olyan játékos is, akinek nincs érvényes versenyengedélye. Az amatőr játékosok amatőr státuszát jelölni kell.

## **8. A csapatbajnoki mérkőzések lebonyolítási szabályai:**

- 8.1. A mérkőzések játérendje:

20 perc játékosonként a FIDE rapid szabályai szerint. Várakozási idő: 10 perc.
- 8.2. A csapatok leültetési rendje:
  - 8.2.1. A Bp. ifj. csb.-n a csapatok leültetése az MSSZ „A sakkjáték versenyszabályzata” 20. §. alapján történik. A csapatok összeállítása a 4.3. pont szerint történik. Az értékszám nélküli játékosok tetszőleges sorrendben leültethetők, azonban egymáshoz viszonyított ülési sorrendjüket az egyes versenynapokon belül megváltoztatni nem lehet.
  - 8.2.2. A Bp. ifj. csb.-n a a bajnokságba több csapattal nevező sportkör ifjúsági erőlistáján vonalhúzás nincs, helyette az ún. „mozgó vonalhúzást” kell alkalmazni. Ez annyit jelent, hogy fordulóról-fordulóra az ilyen sportkörök első csapatukat az erőlista szerint állítják össze, játékosaiknak az erősorrendi ívnek megfelelően folyamatosan növekvő sorszámozással kell leülniük, majd a csapatba beültetni szándékozott játékosaik közül az *utolsó előtti játékos* után húzzák meg ezt a „mozgó vonalat” (azaz a harmadik táblára kerülő játékos után). Az utolsó táblás játékosuk az erősorrendet tartva bármelyik játékos lehet. Miután a legalacsonyabb sorszámú csapatot ezzel a módszerrel a csapatvezető leültette, a következő sorszámú csapatot is hasonló elv szerint kell leültetnie, azt figyelembe véve, hogy az alacsonyabb sorszámú csapat harmadik táblás játékos erősorrend-sorszáma utáni következő, még nem játszó játékost lehet beültetni a következő csapat első táblájára. A kettőnél több csapatot indító sportkörök a fentiek szellemében több mozgó vonalat húznak. Példa: ha az egyesület első csapata leültette az 1., 3., 6. és 9. sorszámú játékosokat, akkor az adott fordulóban a második csapat első tábláján a 7. a legalacsonyabb sorszámú játékos, aki leültethető.
  - 8.2.3. Értelmező rendelkezések:
    - A mozgó vonalhúzás során mindig a legalacsonyabb sorszámú csapat leültetésével kell kezdeni.
    - Az adott fordulóban nem játszó ifjúsági játékosokat az ültetéskor, tehát a mozgó vonalhúzás alkalmazásakor figyelmen kívül kell hagyni.
    - Az erőlistán szereplő játékosok sorrendje verseny közben nem változik, a játékosok leültetésénél az erőlista által meghatározott sorrendet minden fordulóban tartani kell (kivétel lásd 8.2.1).
    - Ha egy sportkörnek valamely csapata adott fordulóban szabadnapos, akkor az erőlistán az előző, játszó csapat utolsó táblás játékosának sorszáma után soron következő négy játékost ki kell hagyni. Amennyiben egy sportkör egyes sorszámú csapata marad ki, akkor az erőlista első négy játékosát kell szabadnaposnak tekinteni. Ilyen esetekben mozgó vonalhúzás nem lehetséges. Az így kihagyott játékosok az adott fordulóban nem játszhatnak.

- Egy sportkör csapatai külön-külön is leültethetőek, ha a csapatok megfelelnek az ültetés követelményeinek. A leültetett csapatok összeállítása ezt követően nem módosítható, még a mozgó vonalhúzás szabályainak megszegése esetén sem, kivéve a 8.2.4. pontban leírt esetben. Amennyiben a mozgó vonalhúzás szabályait egy sportkör megsérti, a jogosulatlanul szereplő játékosok eredménye kontumált vesztes, és a csapat részére büntetőpontok adásával is járhat.
- 8.2.4. Egy adott fordulóban bármely sportkörnél, amennyiben tömeges kontumálás következne be, a csapatok összeállításánál arra kell törekedni, hogy az adott fordulóban a lehető legtöbb csapat, de elsősorban az alacsonyabb sorszámú csapat leültethető legyen, mérkőzés ne maradjon el. Ebben az esetben utólagosan is módosítható a versenybíró beleegyezésével a sportkör csapatainak az összeállítása, amennyiben a mérkőzések még nem kezdődtek el. Amennyiben ennek a szabálynak a megszegésével egy sportkör alacsonyabb sorszámú csapatának mérkőzése elmarad a magasabb sorszámú csapat előnyben részesítése miatt, akkor ennek a csapatnak az összeredményéből annyi pontot kell levonni, ahány fő az előző csapat kötelező minimális táblaszámához hiányzott.
  - 8.2.5. A Bp. ifj. csb.-n a csapatok leültetésének minimális létszáma: első leülő csapat esetében 4 fő, második leülő csapatnál annyi jelenlévő játékos, amennyi ahhoz kell, hogy 3 valós mérkőzés létrejöhessen. Egyszerre leülő csapatoknál (vagyis amennyiben mindkét csapatvezető a kiírt kezdési idő előtt leadta az eredményjelentő lapot) 3 valós mérkőzésnek kell létrejönnie, nem elég, ha külön-külön 3-3 fő jelen van.
  - 8.2.6. A csapatvezetők kizárólagos felelősséget vállalnak az összeállítások szabályosságáért, azonban kérhetik a versenybírók segítségét.
  - 8.2.7. Amennyiben bármely fordulóban előfordulna szabadnapos csapatba tartozó, erőssorrendi íven nem szereplő vagy törölt státuszú játékos szerepeltetése, erőssorrendsértés történe, az büntetőpontok adásával járhat, valamint a jogosulatlan játékos kontumált veszteséssel jár. A mozgó vonalhúzás szabályainak megszegését a versenybírók a helyszínen csak a csapatvezető kérésére ellenőrzik, azonban ilyen eset előfordulása esetén is a fenti szankciók érvényesek.
- 8.3 A mérkőzések elindítása:
- 8.3.1. A kiírt kezdési időpontban a világos színnel játszó játékos óráját a versenybíró elindítja.
  - 8.3.2. A világos színnel játszó játékos az elindított órát akkor jogosult kezelni, ha csapata szabályosan le van ültetve, a versenybíró engedélyt adott a játékra, és megtette első lépését. Lépés nélkül az órát ellenfél hiányában sem lehet kezelni.
  - 8.3.3. A versenybíró minden olyan esetben kontumáltan veszteszt állapít meg, ahol az adott játékos az eredetileg kitűzött kezdési időponthoz képest a várakozási időn belül nem jelentkezett játékra a versenyteremben. Az ilyen játékos eredményét „-” jellel kell az eredményjelentő lapra rávezetni (a kontumáltan nyerő játékosnál pedig „+” jelet). Amennyiben egyik játékos sem jelentkezik le a versenybíróknál egy órán belül, akkor a versenybíró kettős kontumálást állapít meg, az eredményjelentő lapra mindkét játékos mellé „-” jelet tesz. A kontumált vesztes értéke 0, a kontumált nyeresé 1 pont.
  - 8.3.4. A késő játékosoknak kötelező jelentkezniük a versenybíróknál, vagy csapatvezetőjüknel, aki őket leülteti a megfelelő helyre. A lejelentkezés elmulasztása sportszerűtlenség, amelyért a versenybíró szóbeli vagy írásbeli figyelmeztetésben részesíti a késő játékos. A lejelentkezéskor a versenybíróknak fel kell hívnia a késő játékos figyelmét a csapatmeccsel kapcsolatos alapvető tudnivalókra.

### **9. Eddig még nem részletezett szabálytalanságok és szankcióik:**

- 9.1. Hiányzó játékosok kontumálása: az egy csapatnál bekövetkezett harmadik és minden azt követő kontumálás esetén 1 büntetőpontot le kell vonni. Egy játékos másodszori kontumálása miatt további 1 büntetőpontot le kell vonni, és az adott játékost az erőlistáról véglegesen törölni kell. Az első táblán való kontumálás automatikusan 1 büntetőpont levonását jelenti. A több okból bekövetkezett büntetőpontok összeadódnak.
- 9.2. Erőssorrendsértésnek az számít, ha a leültetett játékosok erőssorrend-száma nem növekvő sorrendben van. A vétkes csapat minden olyan partiját veszti, ahol jogosulatlan játékos játszott.

- 9.3. Ki nem állás miatt elmaradt mérkőzés esetén újrajátszás nincs. A kiálló csapat annyi pontot kap, ahány fővel szabályosan leült, a ki nem álló csapat pedig 1 büntetőpontot. Egy csapatot két ki nem állás után törölni kell a bajnokságból.
- 9.4. Óvást a hivatalos csapatvezető tehet, kizárólag írásban, a helyszínen a főbírónál, a fordulót követő 10 percen belül, a BSSZ pénztárába történő 15 000 forint egyidejű befizetése mellett, melyet megalapozott óvás esetén a BSSZ visszafizet vagy túlfizetésként kezel, és adott csapatnak a következő, akármilyen indokú befizetésekor ennyivel csökkentett összeget kell befizetnie. A Versenybíróóság döntése végleges.
- 9.5. Súlyosan sportszerűtlen viselkedés fegyelmi eljárást vonhat maga után, lásd a Magyar Sakkszövetség vonatkozó szabályzatát.
- 9.6. A versenyteremben mindenfajta magánbeszélgetés tilos, játékban lévő játékos versenyterem kívül sem folytathat mással semmilyenfajta beszélgetést! A beszélgető játékost a versenybíró először szóban, majd írásban köteles figyelmeztetni, további ismétlődés esetén a játékost vesztesnek nyilváníthatja.
- 9.7. Játszma közben a játékosoknál nem lehet sem bekapcsolt mobiltelefon, sem bármi más olyan elektronikus eszköz, mely a verseny helyszínén sakk lépéseket produkálhat tulajdonosa számára. A játékosok tárolhatják ezeket az eszközöket táskáikban, míg azok kikapcsolt állapotban vannak. A játékos az ilyen eszközt tartalmazó táskát nem viheti magával sehová a versenybíró engedélye nélkül. Ha bebizonyosodik, hogy a játékosnál ilyen bekapcsolt eszköz van a verseny helyszínén, akkor elveszti a játszmát. Az ellenfél nyer. Megengedett az ilyen kikapcsolt állapotú eszközök játékidő alatti, csapatvezetők általi őrzése is. Nézőnél egy ilyen hangot kiadó elektromos eszköz a versenyteremből való azonnali kizárást vonja maga után. Amennyiben egy játékos mobiltelefonja a partija közben hangot produkál, tulajdonosa az adott mérkőzést elveszítette.

#### **10. Egyéb:**

- 10.1. Az MSSZ és a BSSZ tagegyesületeivel kizárólag e-mailes levelezést folytat.
- 10.2. A fentiekben nem szabályozott kérdésekben az MSSZ „A sakkjáték versenyszabályzata” 4.3. pontja: Versenyszabályok csapatversenyekre (17-34. §), az Elnökség és a Versenybíróóság döntései az irányadók.

Budapest, 2024. január 19.

A 2023/24-es évadban is az induló csapatoknak és versenyzőiknek, szurkolóiknak eredményes és sportszerű versenyzést kíván a

**Budapesti Sakkszövetség**