



Budapesti Sakkszövetség

✉: 1053 Budapest, Curia u. 3.

www.bssz.hu

📧 E-mail: info@bssz.hu

A 2023/2024. ÉVI BUDAPESTI IFJÚSÁGI SAKK CSAPATBAJNOKSÁG HIVATALOS OSZTÁLYÁNAK VERSENYKIÍRÁSA

1. A bajnokságok célja: A budapesti és környéki sakkcsapatok közötti erőviszonyok felmérése; a 2023–2024. évi bajnoki címek és helyezések eldöntése; FIDE értékszám szerzési és módosítási lehetőség biztosítása; utánpótlás nevelése és kiválasztása; a sportbaráti kapcsolatok ápolása.

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

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

3. A bajnokságok résztvevői:

3.1 A Magyar Sakkszövetséggel (továbbiakban: MSSZ) tagsági viszonyban álló sakkegyesületek, sakkszakszaktályt működtető sportegyesületek (továbbiakban: sportkörök) utánpótlás sakkcsapatai.

4. A bajnokságok lebonyolítási rendje:

4.1. A fordulók száma és rendje:

4.1.1. 6 fordulós verseny; a lebonyolítás formáját az elnökség a nevezők számának ismeretében határozza meg.

A bajnokságokra a csapatok besorolási számát a csapatok által leadott erőlistán szereplő játékosok értékszámtárgya 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, 13:00

2. versenynap: 2024. február 3. szombat 10:00, 13:00

3. versenynap: 2024. február 17. szombat 10:00, 13:00

Eredményhirdetés: Az utolsó befejezett játszmát követő 30 percen belül.

4.2. Sorsolás:

A beérkezett nevezések és erőlisták függvényében a sorsolást vagy az első forduló párosítást a BSSZ közzéteszi a www.bssz.hu honlapon, illetve a chess-results.com weboldalon.

4.3. A csapatok létszáma és összetétele fordulónként:

4.3.1. A Hivatalos osztály Ádám György csoportban:

- A csapatok leültetési létszáma 4 fő.
- Csak ifjúsági korú (2006. 01. 01. után született) játékosok játszhatnak.
- Csak magyar vagy a FIDE-listán HUN jelzéssel szereplő játékosok játszhatnak.
- Minden csapatban fordulónként max. 1 fő vendégjátékos játszhat.
- Csak versenyengedélyes játékos játszhat.

4.3.2. 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 weboldalon. A végleges lebonyolítási rendet, a fordulók számát, időpontját a BSSZ a sorsolás alkalmával közli a csapatokkal, és közzéteszi a www.bssz.hu oldalon.

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:

4.6.1. A Hivatalos osztályban minden valós játszma FIDE-feldolgozásra kerül.

4.6.2. A Hivatalos osztály bajnoka serleg díjazásban részesül. Az első három helyezett csapat oklevél, játékosai pedig – 6 fő erejéig – érem díjazásban részesülnek.

4.6.3. A Hivatalos osztályban minden táblán a legtöbb pontot elérő játékos tábladíjat kap. A tábladíjak odaítélésénél csak az adott sorszámú táblán megszerzett pontok számítanak. Holtverseny esetén a bajnokságban előrébb végzett csapat játékosai a tábladíjas.

5. A nevezés szabályai:

5.1. Nevezési határidő: 2024. január 24.

5.2. Nevezési űrlap: 2024. január 18-tól a www.bssz.hu oldalon lehet az online nevezési űrlapot kitölteni.

5.3. A nevezés nélkülözhetetlen feltételei egyesületi csapatok számára:

- jogi tagsági viszony rendezettsége, azaz a Fővárosi Bíróságtól kapott bírósági kivonat eljuttatása az MSSZ részére;
- az MSSZ felé a 2023. évi tagdíj (12 000 forint) rendezettsége;
- az MSSZ felé NAV nullás igazolás leadása.

5.4. Nevezési díjak:

10 000 forint, mely tartalmazza a bírói és regisztrációs 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. A csapatok erőssorrendjeire csak azok a versenyzők vehetőek fel, akiknek van 2024. évi versenyengedélye, az adott egyesület igazolt játékosai, vagy pedig olyan vendégjátékosok, akiknek ki van váltva a 2023/24-es évadra a vendégjátékos licenc az adott csapatnál (ilyen játékosok is csak akkor, ha anyaegyesületük kiváltotta a versenyengedélyüket).

6.2. 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 oldalon 2024. január 18-tól megtalálható űrlap excel-táblázatot kitöltve, xls formátumban kell beküldeni az info@bssz.hu címre 2024. január 24-ig. A BSSZ a

beadott erőlistát kontrollálja, a csapatok játékosainak versenyengedélyét ill. vendégjátékosai versenyengedélyének meglétét az MSSZ központi adatbázisából leellenőrzi, majd publikálja a 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. A Hivatalos és Amatőr osztályoknak külön erőlistájuk van, két különálló bajnokságnak tekintendők.
- 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 oldalról letöltött pdf fájlok kinyomtatott, vagy elektronikus eszközön bemutatott példányai alkalmazhatóak.

8. A csapatbajnoki mérkőzések lebonyolítási szabályai:

8.1. A mérkőzések játékrendje:

A Hivatalos osztály csoportjaiban: 60 perc játékosonként, lépésenkénti 30 másodperc bónuszidő hozzáadásával a FIDE szabályai szerint. Várakozási idő: 30 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.

8.2.2. A Bp. ifj. csb.-n 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, játékosainak 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-sorszámát 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. A Hivatalos és Amatőr osztály két egymástól független bajnokságnak minősül.

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.
- Ha egy sportkörnek valamely csapata adott fordulóban szabadnapos, akkor az erőlistán az előző, játszó csapat utolsó táblás játékosának sorszámát 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 (még ha más játéknapon kerülne is megrendezésre) 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 vesztés, 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 vesztésével 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 vesztést 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 versenybírónál egy órán belül, akkor a versenybíró kettős kontumálást állapít meg, az eredményjelentő lapra mindkét játékos mellé „-” jelet tesz. A kontumált vesztés értéke 0, a kontumált nyerése 1 pont.
 - 8.3.4. A késő játékosoknak kötelező jelentkezniük a versenybírónál, 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 versenybíró 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. Minden esetben, a parti eredményének utólagos megállapításától függetlenül, a ténylegesen lejátszott mérkőzések eredménye számít be a FIDE-értékszámításba.
- 9.4. 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.
- 9.5. 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.
- 9.6. Súlyosan sportszerűtlen viselkedés fegyelmi eljárást vonhat maga után, lásd a Magyar Sakkszövetség vonatkozó szabályzatát.
- 9.7. 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.
- 9.8. Játszma közben a játékosoknál nem lehet sem mobiltelefon, sem bármi más olyan elektronikus eszköz, mely a verseny helyszínén sakk lépéseket produkálhat tulajdonosaik 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 eszköz van a verseny helyszínén, akkor elveszti a játszmát. Az ellenfél nyer. Megengedett az ilyen kikapcsolt állapotú eszközök játékidő alatti csapatvezetők általi őrzése (tárolása) is. Nézőnél egy ilyen hangot kiadó elektromos eszköz a versenyteremből való azonnali kizárást vonja maga után.

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