

OFFICIELLA SPEL & TÄVLINGSREGLER

GOMOKU

(2011-03-05)

Gomoku är en modern form av ett urgammalt logiskt spel som bygger på spelidén fem-i-rad. Spelet är känt runt om i världen under många olika namn – i Sverige oftast som luffarschack. Gomoku har i sin ursprungliga form de enklaste tänkbara regler. De nuvarande spelreglerna som utarbetats de senaste decennierna ger spelet ett nästan oändligt antal kombinationer.

I sin karaktär av en sportslig envig, främjar det spelarnas själsliga utveckling vad gäller målmedvetenhet, viljan att kämpa och självbehärskning. Såsom ett skapande logiskt spel utvecklar Gomoku spelarens uppmärksamhet, minnesförmåga, logiskt tänkande samt vanan att självständigt utföra undersökande arbete.

Gomoku har en bred folklig förankring, då nästan alla människor åtminstone någon gång provat på att spela luffarschack på rutat papper med kryss och ringar. Samtidigt kräver Gomoku (luffarschack) av spelare, vilka önskar erhålla bra resultat i seriösa tävlingar, stora teoretiska förberedelser, samt insikt om taktiska och strategiska spelidéer. För en elitspelare är det därför nödvändigt att analysera olika varianter och försöka göra sig förtrogen med en rik öppningsteori.

DEL 1 ALLMÄNNA REGLER

Artikel 1. Spelets mål

Ett parti i Gomoku spelas av två "personer". Med en "person" avses normalt en människa, men även ett dataprogram eller en grupp människor kan utgöra en "person" i ett parti. För bådaddera "personerna" (spelarna) är det slutliga målet i ett parti att ernå vinst.

Artikel 2. Spelutrustning

2.1. Ett spelset i Gomoku består av: en spelplan (bräde) och en uppsättning svarta och vita pjäser (stenar), samt dessutom vid spel i turnering en tävlingsklocka och blanketter för partinotation. Vid tävlingsspel på lägre nivå kan även papper med ett nät bestående av 15 x 15 rutor användas i vilket markeringar med kryss och ringar utföres med pennor.

2.2. Såsom spelplan användes normalt ett spelbräde, vilket består av 15 vertikala och 15 horisontala linjer. Brädet har således 225 skärningspunkter. Speciellt utmärkta med lite fetare punkter är mittpunkten samt fyra olika referenspunkter. Utplacering av pjäser (stenar) kan endast ske på brädets skärningspunkter. Rutorna (som inte nödvändigtvis måste vara kvadratiska) bör inte vara mindre än 21 x 21 mm. De runda stenarna (pjäserna) bör till sin storlek passa till rutstorleken, så att det mellan gränsande stenar på spelplanen kan återstå ett spelrum på ca 1-2 mm. Linjernas tjocklek bör vara ca 1 mm. Mellan brädets yttersta linje och brädets kant, bör det finnas ett utrymme på minst 10 mm. Spelbrädet bör således inte vara mindre än 314 x 314 mm. Såsom färg på brädet

rekommenderas gul-orange (träfärgat).

2.3. Pjäserna (nedan kallade "stenar") skall vara enfärgade och av svart resp. vit färg. Stenarna kan vara runda låga cylindrar eller runda "tillplattade klot". Rekommenderad storlek är ca 6-9 mm. på höjden och ca 20-22 mm. på diametern. Vardera spelare skall vid spelets början ha till sitt förfogande minst 50 svarta och 50 vita stenar.

Artikel 3. Termer och definitioner

RAD: En förening av stenar av samma färg, antingen belägen på en diagonal-, vertikal- eller horisontal linje, som är begränsad av brädets kant, motståndares sten eller ledig skärningspunkt och där inte någon motståndarsten är belägen mellan de egna stenarna.

OBRUTEN RAD: En rad där det mellan två godtyckliga stenar inte finns någon ledig skärningspunkt.

FEMMA: En obruten rad med fem stenar.

OVERLINE: En obruten rad bestående av sex eller fler stenar.

Artikel 4. Spelföring

4.1. Den ene spelaren förfogar över de svarta stenarna och den andre över de vita. Spelaren med de svarta stenarna startar spelet med utplacerandet av en svart sten på brädets mittpunkt. Under spelet turas sedan spelarna om att placera en sten vardera på lediga skärningspunkter på brädet. Alla utplacerade stenar förblir på sina platser till partiets slut.

4.2. Man säger att en spelare är vid draget när det är dennes tur att spela. Ett drag består i att spelare, som är vid draget, placerar ut en sten på en av brädets skärningspunkter eller att denne förklarar sig avstå från att placera ut en sten.

Artikel 5. Utförande av drag

Utförandet av ett drag anses avslutat vid utplaceringen av en sten på en icke upptagen skärningspunkt, då spelaren har släppt stenen, eller vid en deklARATION från spelaren med innebörden att denne avstår från att placera ut en sten, då vederbörande har förklarat så.

Vid spel med penna och rutat papper skall kryss och ringar markeras tydligt inom rutorna. Drag som påbörjats i en ruta måste fullföljas i denna ruta. Draget räknas påbörjat om spelaren med pennan gjort en synbar markering i rutan.

Artikel 6. Tillrättläggande av stenar

6.1. Under förutsättning att spelare på förhand underrättat sin motståndare, kan denne om det är denne som skall göra nästa drag, rätta till en eller flera stenar på sina skärningspunkter.

6.2. Om under loppet av ett parti, en eller flera stenar råkat i oordning, skall spelaren som är skyldig därtill rekonstruera ställningen sådan den var före missödet (medan hans tävlingsklocka är igång). Om det finns oklarheter om vilken av spelarna som är skyldig till oordningen, så skall domare tillkallas. Om en spelare är skyldig till att ställningen rubbats i ett läge så att partiet ej kan rekonstrueras, så förlorar denne spelare partiet. Om ingen av spelarna kan fastställas som ansvarig för att ställningen rubbats så att den ej kan rekonstrueras, så skall partiet förklaras som ogiltigt och ett nytt parti spelas.

Artikel 7. Öppningsregler

7.1 Den enklaste öppningsregeln är FRITT LUFFARSCHACK: Drag 1 görs av den förste spelaren på valfri plats på spelplanen. Spelarna turas därefter om att göra varsitt drag helt fritt. OBS! Både en femma och en overline räknas såsom vinst.

7.2 RYSKT LUFFARSCHACK: Enligt en fastställd spelordning är en av spelarna utsedd till Svart och den andra spelaren till Vit.

- Svart spelare gör drag 1 på mittpunkten.
- Vit spelare gör drag 2 helt fritt på spelplanen.
- Svart spelare skall därefter göra drag 3 utanför en tänkt centrumkvadrat med storleken 5 x 5, vilket innebär minst tre punkter från drag 1. Övriga drag göres helt fritt.

7.3 Gomoku SWAP 1: Enligt en fastställd spelordning är en av spelarna utsedd till "preliminär svart" (spelare 1) och den andra spelaren till "preliminär vit" (spelare 2).

- Spelare 1 startar partiet genom att lägga ut de tre första stenarna (två svarta och en vit) på valfria platser på spelplanen.
- Spelare 2 bestämmer därefter vem av spelarna som skall spela såsom Svart och Vit i fortsättningen av partiet.
- Vit spelare lägger drag 4 och spelarna turas därefter om att göra var sitt drag.

7.4 Gomoku SWAP 2: Enligt en fastställd spelordning är en av spelarna utsedd till "preliminär svart" (spelare 1) och den andra spelaren till "preliminär vit" (spelare 2).

- Spelare 1 startar partiet genom att lägga ut de tre första stenarna (två svarta och en vit) på valfria platser på spelplanen.
- Spelare 2 har nu tre valmöjligheter.
 - A)** Att spela såsom Vit i fortsättningen av partiet.
 - B)** Att spela såsom Svart i fortsättningen av partiet.
 - C)** Att lägga ut drag fyra (vit sten) och drag fem (svart sten) var som helst på spelplanen. Spelare 1 bestämmer därefter vem av spelarna som skall spela såsom Svart och Vit i fortsättningen av partiet.

Artikel 8. Vinst av parti

8.1. Ett parti räknas såsom vunnet för den spelare, som först erhåller en femma. Overline räknas ej som vinst för någon av spelarna.

8.2. Vid spel med fritt luffarschack (enligt punkt 7.1) räknas både en femma och en overline såsom vinst för båda spelarna.

8.3. Ett parti är vunnet för den spelare vars motspelare förklarar sig ge upp och samtidigt stannar båda klockorna.

8.4. Ett parti är vunnet för den spelare, som påvisar att motspelarens tid har gått ut, eller påvisar att motspelaren ej har hunnit göra föreskrivet antal drag inom den fastställda tiden.

8.5. En spelare måste själv kräva vinst genom att omedelbart stanna båda klockorna. För att en spelare skall erhålla vinst, så måste spelaren själv ha betänketid kvar på klockan, efter det att klockorna stannats.

Artikel 9. Remi

- 9.1.** Ett parti slutar såsom remi (oavgjort) då alla skärningspunkter är upptagna.
- 9.2.** Spelarna kan komma överens om remi, när de bedömer det som att alla möjligheter till vinst för någondera spelare är uttömda.
- 9.3.** Ett parti är remi då båda spelarna efter varandra avstår från att placera ut en sten.
- 9.4.** Ett parti är remi då båda spelarnas tid har gått ut (eller då eventuell tidsdomare inte kan fastställa vems tid som först gått ut).
- 9.5.** Ett remianbud enligt punkt 9.2 kan endast framställas av en spelare samtidigt som denne utför ett drag. Efter remianbudet sätter hon/han igång motspelarens klocka. Denne kan antaga eller avböja erbjudandet, det senare antingen muntligen eller genom att utföra ett drag. Under mellantiden har den spelare som framställt anbudet ej rätt att återtaga det.
- 9.6.** SLSF:s styrelse kan besluta om att turneringsreglerna för en viss tävling skall innehålla speciella villkor, såsom t.ex. att ett visst antal drag måste utföras innan ett parti kan sluta i remi.
- 9.7.** Turneringsreglerna för viss tävling kan innehålla särskild remiregel, som t.ex. att en spelare har rätt att kräva remi om ett visst föreskrivet antal drag är gjorda i ett parti.

DEL 2. REGLER FÖR TURNERINGSSPEL

Artikel 10. Användning av tidtagarur

- 10.1.** Under en bestämd tid skall vardera spelaren utföra ett visst antal drag. Dessa båda faktorer skall fastställas i förväg.
- 10.2.** Kontrollen av vardera spelarens tid utföres med hjälp av ett ur försett med en speciell inrättning för detta ändamål.
- 10.3.** Vid den tid som fastställts för partiets början, igångsättes uret för den förste spelaren. I fortsättningen skall en spelare på eget initiativ, efter att ha utfört sitt eget drag, stanna sitt eget ur och igångsätta motspelarens.
- 10.4.** Då det gäller att avgöra om ett fastställt antal drag utförts inom föreskriven tid, betraktas det sista draget inte som fullbordat förrän spelaren stannat sin klocka.
- 10.5.** Den betänketid som registrerats av ett ur betraktas såsom avgörande, såvida icke uppenbara defekter föreligger. En spelare som vill påpeka en sådan defekt, måste göra detta så snart han konstaterat detsamma.
- 10.6.** Om spelet måste avbrytas till följd av orsak, som icke kan tillskrivas någon av spelarna, så skall domare tillkallas, som i sin tur kan besluta om att uren skall stannas. Detta måste exempelvis ske då en felaktig ställning (enligt punkt 6.2) ska rekonstrueras, eller då ett defekt tävlingsur skall utbytas.
- 10.7.** Spelarna får icke själva komma överens om att stanna tävlingsklockan, under ett partis gång utan att domare givit tillåtelse till detta.
- 10.8.** Spelarna måste trycka ned klockan med samma hand, som hon/han gjort draget med.
- 10.9.** Ingen åskådare till ett parti (inte ens tävlingsdomare) har rätt att fästa spelarnas uppmärksamhet vid klockan (undantag: speciella tidsdomare).

Artikel 11. Notering av parti

11.1. I partier med en grundtid av 20 minuter eller mer, så är båda spelarna skyldiga att föra protokoll över partiet (sina egna och motspelarens drag) drag för drag, på ett så tydligt och läsligt sätt som möjligt. Protokollet skall föras på ett för tävlingen föreskrivet formulär och skall under spelet ligga öppet på spelbordet.

11.2. För noteringen bör helst användas tvåfärgade pennor, där vits drag noteras med röd skrift och svarts drag med svart eller blå skrift. Om endast enfärgade pennor finns att tillgå, så skall för tydlighetens skull svarts drag ringas in. Svarts drag noteras således med siffrorna 1, 3, 5 osv. (inringade) och vits drag med siffrorna 2, 4, 6 osv.

11.3. Om en spelare har fem minuter eller mindre kvar av sin betänketid, behöver denne ej uppfylla den i punkt 11.1 angivna skyldigheten, men han måste så snart tidsnöden är över, såvitt det är möjligt, komplettera sitt protokoll genom att fylla i de utelämnade dragen.

11.4. Om tävlingsklockan har en funktion för s.k. Fischertid, dvs tid läggs till på spelarnas klockor efter varje gjort drag, och detta tidstillägg är minst 30 sekunder per drag, så måste spelarna notera alla drag i partiet enligt punkt 11.1

11.5. Vid avslutat parti måste båda spelarna fullborda ifyllandet av sina respektive protokoll samt kontrollera att motspelarens noteringar är riktiga. Total betänketid för båda spelarna och namnet på vinnaren av partiet (eller notering om remi) skall fyllas i, varefter båda spelarna skriver under båda protokollen. Dessa originalprotokoll skall därefter lämnas till tävlingsdomaren, som därefter behåller dessa.

Artikel 12. Uppskjutande av ett parti

12.1. Om ett parti efter förloppet av den för spelet fastställda tiden icke är avslutat och båda spelarna har gjort det för kontrolltiden erforderliga antalet drag, så skall den spelare som är vid draget, på sitt protokoll införa sitt följande drag i fullständig notation, lägga sitt protokoll tillsammans med motspelarens i ett kuvert och därefter stanna klockan. Om spelaren utför sagda drag på renjubrådet, måste denne i sitt protokoll införa samma drag. Om den för spelet fastställda tiden inte skulle ha gått ut, men båda spelarna har gjort det för kontrolltiden erforderliga antalet drag, så kan den spelare som är vid draget, om denne så önskar, försegla sitt drag. Denne spelare måste då som tillägg till sin aktuella betänketid, lägga den återstående tiden som återstår för partiet fram till avbrott.

12.2. På kuvertet skall angivas:

- a) spelarnas namn
 - b) den tid som används av vardera spelaren
 - c) namnet på den spelare som förseglat sitt drag och numret på detta drag.
- Motspelaren till den som förseglat sitt drag, skriver därefter på kuvertet.

12.3. Kuvertet med det förseglade draget skall förvaras hos tävlingsdomaren, som kontrollerar att förseglingen utförts på ett riktigt sätt.

Artikel 13. Återupptagande av ett förseglat parti

13.1. Vid tiden för starten för återupptagande av förseglade partier, måste alla spelare vilka har något förseglat parti närvara. En spelare som har flera avbrottspartier, har rätt till 15 minuters paus mellan varje parti. Tävlingsdomaren bestämmer i vilken ordning de förseglade partierna skall spelas. Inför tävlingens sista rond måste alla förseglade partier

från tidigare ronder vara färdigspelade.

13.2. Vid återupptagandet av ett parti skall ställningen på renjubrådet rekonstrueras och den tid, som vid avbrottet använts av vardera spelaren, registreras på tävlingsuret.

13.3. Kuvertet skall icke öppnas förrän den spelare, som är vid draget (den som skall svara på det förseglade draget), är närvarande. Denne spelares ur skall igångsättas, sedan det förseglade draget blivit utfört på renjubrådet.

13.4. Om den som är vid draget är frånvarande, så skall dennes tävlingsur igångsättas, men kuvertet skall öppnas först vid dennes ankomst.

13.5. Om den spelare som har förseglat, är frånvarande, behöver icke den spelare som är vid draget, på renjubrådet besvara det förseglade draget. Men denne har rätt att införa sitt svarsdrag på sitt protokoll, att lägga detsamma i ett kuvert, stanna sitt tävlingsur och igångsätta motspelarens tävlingsur. Kuvertet måste lämnas i förvar hos tävlingsdomaren, som öppnar detsamma vid motspelarens ankomst.

13.6. Om det kuvert som innehåller ett förseglat drag har försvunnit, så skall partiet återupptagas med utgångspunkt från ställningen vid partiavbrottet och de vid samma tillfälle använda tiderna. Om det kuvert vilket innehåller det vid avbrottet förseglade draget har försvunnit, utan att det är möjligt, att genom överenskommelse mellan de båda spelarna fastslå ställningen och de för partiet använda tiderna, eller om av något annat skäl sagda ställning och sagda tider icke kan fastställas, så skall partiet annulleras och ett nytt parti spelas istället för det avbrutna.

13.7. Spelare kan, om de så önskar, komma överens om remi i ett förseglat parti, utan att ställningen behöver rekonstrueras. I så fall skall båda spelarna vid öppnandet av kuvertet, skriva på protokollet i närvaro av domaren.

13.8. I intresset att skynda på avslutandet av förseglade partier kan tävlingsdomaren tillfälligt avbryta ett fördröjande parti (om ingen av spelarna har mindre än fem minuters betänketid kvar), för att två spelare skall kunna påbörja återupptagandet av ett annat parti.

Artikel 14. Åtgärder vid för sen ankomst och brott mot spelregler

14.1. Under spelets gång är det förbjudet för en spelare (brott mot dessa regler kan medföra bestraffning, ända upp till notering om förlust av parti).

a) att använda sig av tryckta eller handskrivna handlingar;

b) att gå ifrån bordet och överlägga med en tredje person.

c) att analysera partiet på ett annat renjubråde.

d) att komma i beröring med spelbrädet eller att peka på detsamma för att på så sätt underlätta räknearbetet.

e) att distrahera eller störa motspelaren på vilket sätt de må vara (här inkluderas även ständiga remianbud).

14.2. Vid spelstart igångsättes alla klockor på domarens uppmaning. Skulle fallet vara att båda spelarna ej anlänt, startas ett ur varvid detta gäller för båda spelarna.

14.3. Ett parti räknas såsom förlorat för en spelare om;

a) denne under förseglande av drag inte har gjort något drag eller har gjort ett omöjligt drag.

b) denne under ett partis gång vägrar följa givna spelregler eller tävlingsbestämmelser.

14.4. Under tiden spel pågår i tävlingsklassen, är det inte tillåtet med några som helst analyser på annat bräde.

Artikel 15. Uträkning av parti- och tävlingsresultat

15.1. Partiresultat beräknas enligt följande: vinst, 1 poäng; remi, 0,5 poäng; förlust, 0 poäng. Om en spelare vunnit ett parti p.g.a motspelares "walk-over", eller p.g.a. att motspelaren kommit för sent till partiet, så göres en speciell notering om detta.

15.2. Om en spelare, som inklusive avbrutna partier har spelat klart mindre än hälften av sina partier, skulle utgå ur en tävling, som spelas enligt "round robin systemet" (alla mot alla) så räknas inga resultat av partier, som spelats mot denna spelare och spelarens egna resultat räknas inte i resultattabellen. Om däremot tävlingen spelas enligt något annat tävlingssystem (t.ex. Monrads system), så kvarstår alla resultat mot en spelare, som utgått ur turneringen.

15.3. Om en spelare, som inklusive avbrutna partier har spelat klart minst hälften av sina partier, skulle utgå ur en tävling, så räknas alla resultat mot denna spelare och spelarens egna resultat kvarstår i sluttabellen.

15.4. En match kan bestå av ett eller flera partier, varvid matchpoäng beräknas enligt följande: vinst av match (flest antal partipoäng) ger 2 poäng; oavgjord match (lika antal partipoäng) ger 1 poäng; förlust av match (minst antal partipoäng) ger 0 poäng.

DEL 3. REGLER FÖR ORGANISATION AV TÄVLINGAR

Artikel 16. Tävlingsledning

16.1. Varje officiell tävling genomföres under ledning, antingen direkt av styrelsen för Svenska Luffarschackförbundet (SLSF); av en förening, klubb eller sällskap ansluten till SLFS; av någon annan allmän organisation i samråd med SLFS; eller av någon speciellt uppbyggd organisationskommitté på uppdrag av SLFS.

16.2. Det tillkommer tävlingsledningen att i god tid inför en tävling:

- a)** i samråd med SLFS:s tävlingskommitté fastställa de turneringsregler (utgående från dessa "Officiella spel- & tävlingsregler"), som skall gälla i turneringen.
- b)** förbereda genomförandet av tävlingen, vilket även innefattar anlitan av en tävlingsdomare, tävlingsfunktionärer (samt i vissa fall även tidsdomare och tävlingsjury).
- c)** göra reklam för tävlingen och för spelet luffarschack / renju bland förbundets medlemmar, bland allmänheten samt i massmedia.
- d)** noggrant planera ekonomin för tävlingen, då tävlingsledningen, om ingen annan överenskommelse har gjorts med SLFS, ensam är ansvarig för tävlingens ekonomiska resultat.

Artikel 17. Turneringsregler

17.1. Alla villkor och särskilda bestämmelser för en tävling, vilka ingår i dessa "Officiella spel- & tävlingsregler", skall beskrivas i tävlingens turneringsregler, varvid särskilt följande bör beaktas:

- a)** tävlingens mål och syfte;
- b)** plats, tid, spelordning (t e x Monrads system ed.), speciella särskiljningsregler vid lika slutpoäng, betänketid (grundtid och ev. förlängning), speciella remiregler, öppningsregler;
- c)** ev. indelning i olika klasser, ev. villkor för kvalificering till tävlingens elitklass;
- d)** tävlingspriser till de främsta (ev. alla deltagande), ev. vandringspris;
- e)** anmälningstid, anmälningssätt (ev. skriftligt), och anmälningsavgift (ev. förskott);

f) förslag på möjliga platser för övernattnig (om tävlingen varar i flera dagar).

17.2. Om två eller flera deltagare hamnar på samma slutpoäng, i en grupp där alla möter alla (ej Monrads system) gäller särskiljningsregler i ordning enligt nedan (om ingenting annat nämns i en tävlings turneringsregler):

a) partipoäng;

b) matchpoäng (gäller före partipoäng om en match består av fyra eller fler partier);

c) kvalitetspoäng enligt Bergers system, varvid man summerar de matchpoäng, vilka har erhållits av de motspelare som deltagaren har vunnit mot, samt därtill lägger hälften av summan av de matchpoäng, vilka har erhållits av de motspelare som deltagaren har oavgjort matchresultat mot;

d) partipoäng från inbördes möte (mellan spelare med lika poäng enligt c.);

e) antal matchvinster;

f) lika placering (eller omspel med halva betänketiden, varvid spelarna byter färg på stenarna.

Artikel 18. Tävlingsdomare

18.1. För att en så ordnad och välorganiserad tävling som möjligt skall kunna genomföras för alla deltagare, så bör en domare uppfylla följande punkter:

a) delta i arbetet organisationskommittén, såväl i förberedelserna för tävlingen som i tävlingens genomförande;

b) meddela deltagarna de fastställda turneringsreglerna, lottningen, namn på de deltagande spelarna, samt efter tävlingen samtliga tävlingsresultat;

c) kontroll före tävlingen att alla förberedelser vad avser möblemang, tävlingsutrustning m.m. är gjorda;

d) ledande av arbetet med tävlingens tekniska apparaturer;

e) besluta i frågor rörande deltagares avhopp eller uteslutning från turneringen, dispenser från spel, uteblivanden eller förseningar vid spel, samt övervaka att deltagarna uppträder sportsligt;

f) övervaka att spelreglerna iakttas exakt;

g) övervaka tävlingens gång och vara tidsdomare behjälplig i fall då sådana är tillsatta;

h) kontrollera tillvägagångssättet vid förseglande av drag, samt bestämma ordningen för återupptagandet av avbrutna partier;

i) undersöka alla möjliga konflikter, vilka kan uppkomma under en turnerings gång och söka vinna en lösning av dessa frågor;

j) vidtaga följande åtgärder vid deltagares brott mot disciplinen: varning, allvarlig anmärkning med varning om uteslutande ur turneringen, uteslutande ur turneringen;

k) sammanställa en redogörelse av turneringen till tävlingskommittén och rankingkommittén med samtliga resultat.

18.2. Antalet domare och funktionärer bör vara minst en per 10 deltagare i sanktionerade tävlingar.

18.3. Ifall flera domare är utsedda att leda en tävling, så skall en domare utses till överdomare.

18.4. Ifall tidsdomare är utsedda till en tävling, så skall dessa kunna finnas tillhands vid samtliga partier. Tidsdomare har att övervaka klockan vid ett parti när mindre än fem minuter återstår av någondera spelares betänketid. Det är dock spelarna som skall kalla på tidsdomare i sådana fall. Tidsdomaren avgör vilken av spelarnas betänketid som först har förbrukats och således har förlorat partiet.

Artikel 19. Tävlingsdeltagande

I en av SLSF sanktionerad tävling har normalt vem som helst rätt att delta. Detta gäller såväl svenska som gästande utländska spelare. Turneringsbestämmelserna för viss tävling kan dock fordra medlemskap i SLSF för deltagande spelare.

Artikel 20. Speciella bestämmelser för lagtävlingar

20.1. Om annat inte är nämnt i en tävlings "Turneringsbestämmelser", så är det laget som på första (och udda bord) lottats till "preliminärt svart", som har rätt att bestämma plats för lagmatchen.

20.2. Bordsplaceringen för medlemmar och reserver i ett lag måste motsvara deltagarnas ordning i rankinghänseende. Undantag kan göras för en Svensk Mästare och för nya starka spelare, varvid dessa kan ges en högre bordsplacering än vad de annars skulle ha haft.

20.3. Om en deltagare, som är anmäld till ett lag kommer för sent till tävlingsstart och ingen reserv finns, så startas tävlingsklockorna för samtliga deltagare i laget, men spelet startar först när den försenade deltagaren har anlänt. Om deltagare från båda lagen i en match är försenade, så går tävlingsklockan för "preliminärt svart" i alla partier, men samma tid gäller för båda lagen med försenade spelare. Ett lag kan således starta första rondan först när laget är komplett. För övriga ronder gäller regler för försening så som vid individuella tävlingar.

20.4. Varje lag måste ha en fastställd laguppsättning och om inte annat nämns i turneringsbestämmelserna, så utnämner laget en av sina medlemmar till lagkapten. Lagkaptenen är ledare för laget under turneringens gång och medlar i tvisteärenden mellan laget och domare.

20.5. Det åligger en lagkapten att:

- a)** informera deltagarna i laget om turneringsbestämmelserna, samt om andra villkor för turneringen;
- b)** informera domaren om anmälda deltagare som utgår, samt meddela en laguppställning med bordsplacering (enligt regler);
- c)** ansvara för lagmedlemmarnas tävlingsdisciplin;
- d)** iordningställa en tävlingslokal, spelutrustning och ansvara för ordningen i tävlingslokalen (gäller inbjudande lag);

20.6. Lagkaptenen har inte rätt att:

- a)** blanda sig i domarens angelägenheter;
- b)** under spelet diskutera icke avslutade partier med spelare;

20.7. Endast lagkaptenen har rätt att framföra protester till domaren (helst skriftligt);

20.8. I en grupp där alla möter alla, gäller särskiljningsregler i ordning enligt nedan om ingenting annat nämns i tävlingens turneringsregler;

- a)** lagets matchpoäng;
- b)** individuella matchpoäng (om alla matcher spelas med två partier, gäller individuella partipoäng före individuella matchpoäng);
- c)** individuella partipoäng (gäller ej om olika antal partier spelas i olika matcher);
- d)** kvalitetspoäng enligt Bergers system, varvid man summerar de lagmatchpoäng, vilka har erhållits av de motspelarlag som deltagarlaget har vunnit mot, samt därtill lägger hälften av summan av de lagmatchpoäng, vilka har erhållits av de motspelarlag som deltagarlaget har oavgjort lagmatchresultat mot;
- e)** inbördes möte, endast de lagens inbördes möte / möten räknas enligt p. a-d ovan;

f) antal lagmatchvinster;

g) lika placering, eller omspel med halva betänketiden, varvid lagen byter färg på stenarna (omspel vidtas endast om det gäller första platsen, eller någon annan avgörande placering i turneringen).

Artikel 21. Spelordning för tävling

Exempel på olika former för anordnande av individuella tävlingar och lagtävlingar är: "Alla mot alla" (round robin system), Monradssystemet, Scheweninger-systemet, cupsystem eller matchtävling. Tävlingar kan också genomföras med en kombination av olika tävlingsformer i olika etapper.

Artikel 22. Matchtävling

En tävling, i form av en match, spelas mellan två deltagare (eller lag). En enskild match kan exempelvis spelas tills: ett visst i förhand bestämt antal poäng uppnåtts av någondera spelare, ett visst antal segrar har uppnåtts av någondera spelare, eller tills en spelare uppnått tillräckligt antal poäng för att vinna en match bestående av ett på förhand bestämt antal partier.

Artikel 23. Round robin system (alla mot alla)

I turneringar med round robin system möter samtliga deltagare (eller lag) varandra. Vid starten erhåller varje deltagare genom lottning ett startnummer från 1 till n, om n spelare deltar i tävlingen. Lottningen kan antingen vara helt fri, eller delvis eller helt beroende av spelarnas "seedning" i turneringen. Som en grund för spelares seedning kan t e x officiell ranking vid viss tidpunkt, spelares resultat i tidigare tävlingar, spelares hemklubb m.m. ligga.

Seedningen avser att begränsa den fria lottningen, så att t e x vissa spelare inte skall kunna mötas allt för tidigt i en turnering. Om en tävlings turneringsregler inte föreskriver något annat, så paras spelare ihop rond för rond enligt någon av följande tabeller.

Deltagare vars nummer står till vänster spelar såsom "preliminärt svart". Om en tävling består av udda antal spelare, så innebär detta att spelare med startnummer, som står i den första kolumnen, har spelledigt i motsvarande rond.

3 eller 4 deltagare

Rond

1	(4)-1	3-2
2	3-(4)	2-1
3	(4)-2	1-3

5 eller 6 deltagare

Rond

1	(6)-1	5-2	4-3
2	4-(6)	3-5	2-1
3	(6)-2	1-3	5-4
4	5-(6)	4-1	3-2
5	(6)-3	2-4	1-5

7 eller 8 deltagareRond

1	(8)-1	7-2	6-3	5-4
2	5-(8)	4-6	3-7	2-1
3	(8)-2	1-3	7-4	6-5
4	6-(8)	5-7	4-1	3-2
5	(8)-3	2-4	1-5	7-6
6	7-(8)	6-1	5-2	4-3
7	(8)-4	3-5	2-6	1-7

9 eller 10 deltagareRond

1	(10)-1	9-2	8-3	7-4	6-5
2	6-(10)	5-7	4-8	3-9	2-1
3	(10)-2	1-3	9-4	8-5	7-6
4	7-(10)	6-8	5-9	4-1	
5	(10)-3	2-4	1-5	9-6	8-7
6	8-(10)	7-9	6-1	5-2	4-3
7	(10)-4	3-5	2-6	1-7	9-8
8	9-(10)	8-1	7-2	6-3	5-4
9	(10)-5	4-6	3-7	2-8	1-9

11 eller 12 deltagare

Rond

1	(12)-1	11-2	10-3	9-45	8-5	7-6
2	7-(12)	6-8	5-9	4-10	3-11	2-1
3	(12)-2	1-3	11-4	10-5	9-6	8-7
4	8-(12)	7-9	6-10	5-11	4-1	3-2
5	(12)-3	2-4	1-5	11-6	10-7	9-8
6	9-(12)	8-10	7-11	6-1	5-2	4-3
7	(12)-4	3-5	2-6	1-7	11-8	10-9
8	10-(12)	9-11	8-1	7-2	6-3	5-4
9	(12)-5	4-6	3-7	2-8	1-9	11-10
10	11-(12)	10-1	9-2	8-3	7-4	6-5
11	(12)-6	5-7	4-8	3-9	2-10	1-11

13 eller 14 deltagare

Rond

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

15 eller 16 deltagare

Rond

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

17 eller 18 deltagare

Rond

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

Artikel 24. Turnering enligt Scheweningen-systemet

Ett exempel på ett system för lagtävlingar är Scheweningen-systemet där hälften av deltagarna (första laget) spelar mot deltagarna i det andra laget.

Nedan visas tabeller med spelordning enligt dylikt spelsystem.

A. Med enhetlig färg på stenar för lagen i varje rond

Vid 8 deltagare

<u>rond 1</u>	<u>rond 2</u>	<u>rond 3</u>	<u>rond 4</u>
1-I	I-2	3-I	I-4
2-II	II-3	4-II	II-1
3-III	III-4	1-III	III-2
4-IV	IV-1	2-IV	IV-3

Vid 12 deltagare

<u>rond 1</u>	<u>rond 2</u>	<u>rond 3</u>	<u>rond 4</u>	<u>rond 5</u>	<u>rond 6</u>
1-I	I-2	3-I	I-4	5-I	I-6
2-II	II-3	4-II	II-5	6-II	II-1
3-III	III-4	5-III	III-6	1-III	III-2
4-IV	IV-5	6-IV	IV-1	2-IV	IV-3
5-V	V-6	1-V	V-2	3-V	V-4
6-VI	VI-1	2-VI	VI-3	4-VI	VI-5

B. Med jämnt antal partier, som svart och vit, för lagen i varje rond

Vid 8 deltagare

<u>rond 1</u>	<u>rond 2</u>	<u>rond 3</u>	<u>rond 4</u>
1-I	IV-1	1-III	II-1
2-II	I-2	2-IV	III-2
III-3	3-II	I-3	3-IV
IV-4	4-III	II-4	4-I

Vid 12 deltagare

<u>rond 1</u>	<u>rond 2</u>	<u>rond 3</u>	<u>rond 4</u>	<u>rond 5</u>	<u>rond 6</u>
1-VI	I-1	1-III	IV-1	1-II	V-1
2-V	III-2	2-I	2-II	VI-2	IV-2
3-IV	VI-3	II-3	3-V	I-3	3-III
III-4	4-II	IV-4	4-I	V-4	4-VI
II-5	5-IV	V-5	VI-5	5-III	5-I
I-6	6-V	6-VI	III-6	6-IV	II-6

Artikel 25. Turnering enligt Monrads system

25.1. Med Monrads system spelas en tävling med många deltagare (som regel 18 eller fler) i en grupp med ett begränsat antal spelronder: vid 18-30 deltagare spelas 6-9 ronder, vid 30-50 deltagare spelas 9-12 ronder och vid fler än 50 deltagare spelas 12-15 ronder.

25.2. Exempel på tillvägagångssätt:

En tabell anordnas med alla deltagare i alfabetisk ordning. Genom lottning erhåller deltagarna ett startnummer, varefter deltagarna paras ihop i nummerordning för den första ronden. I följande ronder lottas deltagare ihop, vilka har samma totalpoäng. Om deras antal visar sig vara udda, så lottas den siste deltagaren med poänggruppen närmast under, allt enligt följande principer:

- a)** deltagare möter varandra endast en gång. Om en lottning parar ihop två deltagare en andra gång, så måste lottningen göras om på nytt;
- b)** deltagarna skall i möjligaste mån omväxlande spela som "preliminärt Svart" och som "preliminärt Vit". Om förutsättningarna här är lika för två spelare som skall mötas, så bestäms färgen genom lottning;
- c)** vid möten mellan deltagare, vilka har olika poäng, så bestämmes att spelaren med det högre poängtalet får en "ned" och att spelaren med det lägre poängtalet får en "upp". En "upp" och en "ned" kompenserar varandra;
- d)** vid lottning av spelare med lika poängtal, så skall man sträva efter att utjämna alla spelares "upp" och "ned".

25.3. En lottning räknas såsom avslutad och träder i kraft, då det går att para ihop deltagare i alla poänggrupper, förutsatt att uppräknade gällande principer inte bryts. Flera lottningar (ifall de tidigare varit omöjliga) behövs ofta vid minimalt antal deltagare.

25.4. Det är önskvärt att en tävling innehåller ett jämnt antal spelare. Om detta inte är fallet, så ordnas det genom lottning så att någon ur den lägsta poänggruppen (i andra hand näst lägsta) får en frirond och en poäng, varvid en särskild notering göres vid resultatet och spelaren får en "ned". Vid udda antal kan en tillkommande deltagare, som missat spelstarten, med domarens tillåtelse, träda in i tävlingen och delta i de följande lottningarna med det faktiska antalet tagna poäng som utgångspunkt.

25.5. Normalt bör alla partier i en rond, vara färdigspelade innan lottningen för kommande rond kan göras, men om något / några parti / er skulle dra ut på tiden, så skall det / de partiet / partierna förseglas då den ordinarie speltiden för ronden gått ut. Domaren (eller en speciell skiljedomare) gör en bedömning om vilket resultat av ett parti, som är mest troligt, varvid detta resultat gäller preliminärt vid indelning av nya poänggrupper, för lottning till den kommande spelronden. Om det verkliga resultatet från ett parti, som förseglats och sedermera spelats klart, skulle avvika från det resultat, som domaren preliminärt "dömt", så förs den verkliga poängen in för resp. spelare, varvid man för spelaren som nått bättre resultat noterar en "ned" och för spelaren som nått sämre resultat noterar en "upp". Vid följande lottningar utgår man därefter från det verkliga antalet tagna poäng för de aktuella spelarna.

25.6. Vid lika slutpoäng för två eller flera spelare och om tävlingens "turneringsbestämmelser" inte nämner annat, så gäller i tur och ordning följande särskiljningsregler:

- a)** partipoäng;
- b)** matchpoäng (gäller före partipoäng om 4 eller fler partier ingår i varje match);
- c)** kvalitetspoäng (enligt Buchholz koefficient-system) varvid den slutliga matchpoängen för en deltagares samtliga motspelare summeras. Om det bland motspelarna finns någon som utgått ur turneringen, så räknas det som om denne i de återstående matcherna skulle ha tagit medelvärdet av de slutpoäng som de spelare tagit, vilka befann sig på samma poängnivå som den utgående spelaren vid tillfället för avbrytandet av turneringen;
- d)** kvalitetspoäng enligt Bergers system (se punkt 17.2);
- e)** partipoäng från inbördes möte (mellan spelare med lika poäng enligt c. d.);
- f)** antal matchvinster;

g) lika placering (eller omspel med halva betänketiden, om det gäller 1:a platsen eller någon annan avgörande placering i turneringen).

Artikel 26. Cupturneringar

I cupturneringar utgår deltagare (lag) ur turneringen efter att ha förlorat en match. Spel om de lägre individuella placeringarna kan dock anordnas.

I händelse att en match är oavgjord efter det fastställda antalet partier, så spelas ett omspelsparti med halva betänketiden och färgbyte sker med avseende på det senaste partiet. Om detta parti slutar remi, så spelas ytterligare omspelspartier med halv betänketid mot föregående omspelsparti, ända tills matchen är avgjord (minsta tid är dock 5 min./spelare).

Seedning rekommenderas för de spelare, vilka är högst rankade, inför en cupturnering.

DEL 4. RANKINGBESTÄMMELSER

Artikel 27. Allmänna bestämmelser

För att sporra spelare i Gomoku till allt bättre prestationer och för att i erforderliga fall kunna bestämma vilka spelare, som är mest kvalificerade (vid seedning till olika typer av tävlingar) användes ett system med ratingtal för att kunna framställa en rankinglista.

27.1. Alla svenska spelare, som har deltagit i en rankinggrundande turnering i Gomoku, erhåller efter turneringen ett ratingtal beroende på resultatet i tävlingen och inplaceras på SLSF:s officiella rankinglista.

27.2. Allt arbete rörande tilldelning av ratingtal efter resultat i turneringar utföres av Rankingkommittén inom SLFS.

27.3. Alla rankinggrundande turneringar skall vara sanktionerade av styrelsen för SLFS och genomföras enligt SLFS:s "Officiella Spel- & Tävlingsregler" och enligt de av förbundet särskilt godkända regler, vilka kan gälla för någon viss sanktionerad turnering.

27.4. Efter avslutad turnering skall tävlingsdomaren inom två veckor, framlägga dess resultat samt följande uppgifter till rankingkommittén:

- a)** tävlingens namn, spelplats och speldatum;
- b)** ansvarig tävlingsdomare, namn och adress;
- c)** alla deltagare uppräknade i placeringsordning, med uppgift om medlemsnummer, namn och klubb / ort;
- d)** vilka betänketider som gällt i turneringen;
- e)** individuella matchresultat på formen; spelare A - spelare B, resultat A - resultat B.

Artikel 28. Ratingtal

28.1. För att en match i en turnering skall vara ratingberättigande (d.v.s tillåta en spelare att erhålla eller förändra ett ratingtal). Så måste följande vara uppfyllt:

För erhållande eller förändrande av ratingtal i en match, måste betänketiden ha varit minst 10 minuter / parti och spelare (varvid det inte får finnas någon särskild regel om dragkontroll för en kortare tid än 10 minuter).

28.2. Ett parti medräknas vid uträknande av rating om det "färdigspelats", d v s någon av spelarna vann eller man kom överens om remi i partiet (även partier mot spelare vilka sedermera utgått ur turneringen räknas). Båda spelarna måste ha gjort drag i partiet för att det ska sedermera kunna räknas som "färdigspelat". Ifall en spelare vid återupptagandet av ett förseglat parti skulle komma för sent till spelstart och sedan råka ut för tidsförlust, så räknas partiet ändå som "färdigspelat".

28.3. Efter varje avslutad match kan man mellan två spelare, vilka tidigare innehade ett ratingtal, bestämma vilka förändringar som uppkommer i ratinghänseende. För två spelare i en match gäller normalt att nettoförändringarna i rating dem emellan, är lika med noll. För att bestämma de individuella förändringarna för två spelare användes följande tabell.

I den vänstra kolumnen står skillnaden i rating mellan två spelare A och B, där A:s rating är högre än eller lika med B:s rating före tävlingen. I den andra kolumnen står förändringarna i rating för de båda spelarna ifall A vinner en match över B. I den tredje kolumnen står förändringarna i rating, ifall den lägre rankade spelare B skulle vinna en match mot spelare A. I den högra kolumnen står förändringarna i rating vid oavgjort resultat av en match mellan spelare A och spelare B.

<u>Ratingskillnad</u>	<u>Normalt resultat</u>	<u>Överraskande resultat</u>	<u>Oavgjort</u>
0 - 10	16	16	0
11 - 33	15	17	1
34 - 56	14	18	2
57 - 79	13	19	3
80 - 102	12	20	4
103 - 126	11	21	5
127 - 151	10	22	6
152 - 178	9	23	7
179 - 207	8	24	8
208 - 236	7	25	9
237 - 270	6	26	10
271 - 308	5	27	11
309 - 352	4	28	12
353 - 409	3	29	13
410 - 499	2	30	14
500 -	1	31	15

28.4. I ratinghänseende indelas spelåret i tre ratingperioder: 0101-0430 (period 1). 0501-0831 (period 2) samt 0901-1231 (period 3). Efter varje periodslut upprättas en ny officiell ratinglista med ratingtal beräknade efter spelarnas resultat i samtliga ratingberättigande tävlingar, vilka har genomförts under perioden. Efter varje ratingberättigande tävling beräknas nya inofficiella ratingtal enligt de ratingförändringar som spelarna erhållit i tävlingen. Dessa ratingtal ligger sedan till grund för beräkningar av ratingförändringar i nästkommande tävling o s v.

Vid respektive periods slut gäller ratingtalen beräknade efter den senaste tävlingen som de nya officiella ratingtalen för nästkommande ratingperiod. I särskilda fall kan rankingkommittén i samråd med tävlingskommittén besluta att en viss tävling, som infaller vid eller nära en periodgräns, skall tillhöra annan ratingperiod än vad som motiveras av

tävlingens speldatum. Sådant beslut skall tillkännages senast i samband med inbjudan till tävlingen.

28.5. Om en spelare varit inaktiv, d v s inte har deltagit i någon sanktionerad tävling i renju under tre på varandra följande ratingperioder, så avdrages vid den tredje periodens slut 50 poäng, såsom "inaktivitetsavdrag", från spelarens ratingtal. Om inaktiviteten därefter upprepas under ytterligare tre på varandra följande ratingperioder, avdrages ytterligare 50 poäng. SLSF:s styrelse kan dock besluta att en internationell tävling, vilken normalt inte kan ligga till grund för en förändrad rating, kan räknas såsom "aktivitet" och således rädda en spelare från en situation med "inaktivitetsavdrag", som annars skulle ha kunnat inträffa.

28.6. Spelare vilka har varit inaktiva under nio på varandra följande ratingperioder, tas bort från ratinglistan. Så snart spelaren åter deltar i en tävling, räknas denne dock in på listan igen och har då samma ratingtal som tidigare. Spelaren har alltså kvar sitt ratingtal (och förändringar vad beträffar inaktivitet räknas på samma sätt som i punkt 28.5).

Artikel 29. Ratingtal för nya spelare

29.1. Såsom "nya" spelare betraktas alla spelare, såväl svenska som utländska spelare, vilka för första gången deltar i en sanktionerad tävling inom SLSF i Sverige, eller spelare vilka tidigare har förekommit på officiella rankinglistor inom förbundet, men av någon anledning inte längre finns kvar i ratingsystemet.

29.2. En speciell "ingångsrating" beräknas för alla "nya" spelare efter deras första tävling. Med utgångspunkt från beräknad "ingångsrating" beräknas därefter en "slutrating" efter tävlingen (enligt reglerna i artikel 28). "Ingångsratingen" beräknas iterativt, så att denna i så stor utsträckning som möjligt skall sammanfalla med den "slutrating", som gäller för en "ny" spelare efter dennes första tävling.

29.3. En "ny" spelares "ingångsrating" måste ligga någonstans i intervallet 1200 -1800, dock ej högre än den rating den högst rankade spelaren i tävlingen hade före spelstart. En spelare måste dessutom spela minst tre matcher i en tävling för att kunna erhålla en högre "ingångsrating" än 1200. Om den "nya" spelarens "slutrating" ligger i intervallet 1200 – 1800, så får den inte skilja mer än högst 10 poäng från den beräknade "ingångsratingen".

Artikel 30. Rating vid internationella tävlingar

Förbundsstyrelsen skall kunna besluta, att även internationella tävlingar skall kunna räknas som sanktionerade tävlingar inom SLSF, om minst en svensk spelare deltar i en sådan tävling.

Tolkning av gällande spelregler

I händelse av tveksamhet beträffande tillämpningen eller tolkningen av dessa spelregler, äger SLFS:s Tävlingskommitté rätt att pröva motsvarande framställningar och att träffa officiella avgöranden.

Dessa regler fastställdes den 5 mars 2011 av förbundsstyrelsen i Svenska Luffarschackförbundet.

Förbundssekreterare

Tävlingskommittés ordförande

Bengt Nyberg

Peter Jonsson
