

OFFICIELLA SPEL & TÄVLINGSREGLER

RENJU

(2011-03-04)

Renju är en modern form av ett urgammalt logiskt spel som bygger på spelidén fem-i-rad. De nuvarande spelreglerna, som från början utarbetades i Japan, och som på senare år modifierats något under ledning av RIF (Renju International Federation), tar endast några minuter att lära. Samtidigt innehåller renju 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 renju spelarens uppmärksamhet, minnesförmåga, logiskt tänkande samt vanan att självständigt utföra undersökande arbete.

Renju är nära besläktat med vanligt luffarschack och har en bred folklig förankring, då nästan alla människor åtminstone någon gång provat på att spela på rutat papper med kryss och ringar. Samtidigt kräver renju 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 renju 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 bådadera "personerna" (spelarna) är det slutliga målet i ett parti att ernå vinst.

Artikel 2. Spelutrustning

- 2.1. Ett spelset i renju 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 (renjugram).
- 2.2. Såsom spelplan användes normalt ett s.k. renjubräde, 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.

FYRA: En rad med fyra stenar, som man vid tillfogande av ytterligare en sten kan bygga till en femma.

FRI FYRA: En obruten rad med fyra stenar ("fyra") till vilken man på två olika sätt kan tillfoga ytterligare en sten, så att en ("fem") uppstår.

TREA: En rad med tre stenar till vilken man, utan att samtidigt en femma bildas, kan tillfoga ytterligare en sten så att en fri fyra uppstår.

DUBBELFYRA: Läggande av en sten på en skärningspunkt, vilket samtidigt bygger minst två fyror, vilka möts i denna punkt.

DUBBELTREA: Läggande av en sten på en skärningspunkt, vilket samtidigt bygger minst två treor, vilka möts i denna punkt.

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 utplacering 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 (undantag: se punkterna 8.2a, 8.2b, 8.2c, och 8.2d).

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.

Artikel 6. Tillrättaläggande 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. Förbjudna drag

7.1. För spelaren med de svarta stenarna finns det under loppet av hela partiet vissa förbjudna drag. Dessa drag är: läggande av overline, dubbelfyra och dubbeltrea (det finns dock vissa dubbeltreor, vilka inte är förbjudna, se punkt 7.2). Dessa tre typer av drag är förbjudna för spelaren med svarta stenar, om denne inte samtidigt kan åstadkomma en femma. För spelaren med de vita stenarna finns inga förbjudna drag.

7.2. En svart dubbeltrea är tillåten om villkoren **a)** och eller **b)** kan uppfyllas:

a) Högst en av treorna kan bilda en fri fyra vid tillfogandet av ytterligare en sten i någon punkt utan att samtidigt någon overline eller ytterligare fyra bildas i denna punkt, vilket ju skulle bilda en dubbelfyra. För att utröna vilka dubbeltreor som är tillåtna, skall man i tanken göra draget, som åstadkommer dubbeltrean och i tanken fortsätta med att i tur och ordning försöka bilda tillåtna fria fyror av de uppkomna treorna.

b) Högst en av treorna kan bilda en fri fyra vid tillfogandet av ytterligare en sten i någon punkt utan att det då samtidigt bildas minst två treor, vilka möts i denna punkt och bildar en förbjuden dubbeltrea. För att utröna om denna senare dubbeltrea är förbjuden eller inte skall man först pröva om dubbeltrean är tillåten enligt punkt a) och därefter i tanken fortsätta med att i tur och ordning, i någon punkt försöka bilda fria fyror av treorna. Om det härvid åter igen bildas minst två ytterligare treor, undersöka även dessa på samma sätt som beskrivits här under punkt 7.2 o.s.v.

Artikel 8. Öppningsregler

8.1. Förenklade regler:

8.1a) Den absolut enklaste regeln 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 för båda spelarna.

8.1b) "FRITT RENJU": Svart spelare gör drag 1 i mittpunkten. Spelarna turas därefter om att göra varsitt drag i valfria skärningspunkter. Förbudsdrag för svart spelare (enligt artikel 7).

8.2. Övriga öppningsregler. Enligt en fastställd spelordning är en av spelarna utsedd till "preliminär svart" (spelare 1) och den andra spelaren till "preliminär vit" (spelare 2).

8.2a) RIF KLASSISKA :

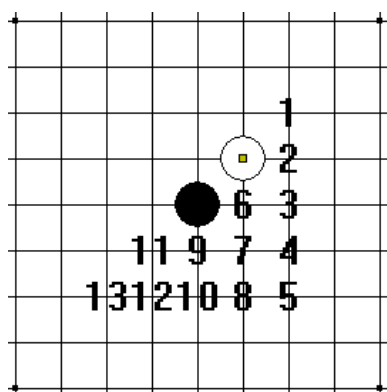
A) Preliminär svart spelare startar partiet genom att placera ut de tre första stenarna (två svarta och en vit) enligt någon av de 13 möjliga diagonala (indirekta) öppningarna, eller någon av de 13 möjliga vertikala (direkta) öppningarna enligt diagram 1 eller 2.

B) Preliminär vit spelare bestämmer därefter vem av spelarna som skall spela såsom svart och vem som skall spela såsom vit i partiet. Vit spelare gör därefter partiets drag

fyra genom att lägga en vit sten i en helt valfri skärningspunkt.

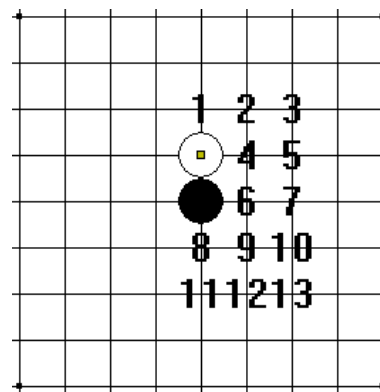
- C) Svart spelare skall för 5:e draget lämna två olika och icke symmetriska förslag till motspelaren genom att placera ut två svarta stenar på brädet. Denna regel kallas "Black's Choice)". För svart spelare går betänketiden tills denne har lämnat två korrekta förslag.
- D) Motspelaren har därefter att välja vilket av de två förslagen som skall spelas och plockar således bort det förkastade draget. För vit spelare går sedan betänketiden tills denne har antagit ett förslag och gjort partiets sjätte drag.

Diagram 1
Indirekta inledningar



Första draget i mittpunkten

Diagram 2
Direkta inledningar



Första draget i mittpunkten

8.2b) YAMAGUCHI:

- A) Spelare 1 (preliminär svart) lägger ut de tre första stenarna enligt någon av de 26 öppningarna i diagram 1 eller 2, - deklarerar antalet olika femtedrag som Svart spelare senare måste föreslå och placerar detta antal svarta stenar på kanten av brädet. Antalet kan vara från ett och uppåt.
- B) Spelare 2 (preliminär vit) väljer att spela såsom Svart eller Vit i fortsättningen av partiet.
- C) Vit spelare sätter ut drag fyra i en helt valfri skärningspunkt.
- D) Svart spelare skall för 5:e draget föreslå det antal varianter som tidigare deklarerats av Spelare 1, och lägger ut detta antal svarta stenar på brädet. Förslagen får icke medföra positioner som är symmetriska i förhållande till varandra. För svart spelare går betänketiden tills denne har lämnat rätt antal korrekta förslag.
- E) Om fler än ett förslag gjorts väljer VIT därefter vilket av förslagen som skall spelas och plockar således bort det/de förkastade draget/dragen. För vit spelare går betänketiden tills denne har antagit ett förslag och gjort partiets sjätte drag.

8.2c) SOOSORV: Denna regel ger möjlighet till två färgbyten.

- A) Spelare 1 (preliminär svart) lägger ut de tre första stenarna enligt någon av de 26 öppningarna i diagram 1 eller 2.
- B) Spelare 2 (preliminär vit) väljer att vara svart eller vit.

- C) Vit spelare sätter ut drag fyra i en helt valfri skärningspunkt och deklarerar antalet olika femtedrag som Svart spelare senare måste föreslå, och placerar detta antal svarta stenar på kanten av brädet. Antalet kan vara ett, två, tre eller fyra femtedrag.
- D) Svart spelare väljer att spela såsom SVART eller VIT i fortsättningen av partiet.
- E) Svart spelare skall för 5:e draget föreslå det antal varianter som tidigare deklarerats, och lägger ut detta antal svarta stenar på brädet. Förslagen får icke medföra positioner som är symmetriska i förhållande till varandra. För svart spelare går betänketiden tills denne har lämnat rätt antal korrekta förslag.
- F) Om fler än ett förslag gjorts väljer VIT därefter vilket av förslagen som skall spelas och plockar således bort det/de förkastade draget/dragen. För vit spelare går betänketiden tills denne har antagit ett förslag och gjort partiets sjätte drag.

8.2d) TARAGUCHI:

- A) Spelare 1 lägger ut en svart sten på mittpunkten.
- B) Spelare 2 väljer att själv göra nästa drag eller låta motståndaren göra draget.
- C) Spelaren som är i drag lägger ut drag två, en vit sten, direkt intill den första svarta stenen (indirekt eller direkt enligt dia. 1 eller 2).
- D) Spelaren som inte lade ut drag två väljer att själv göra nästa drag eller låta motståndaren göra draget.
- E) Spelaren som är i drag lägger ut drag tre, en svart sten, enligt något av alternativen i diagrammen 1 eller 2.
- F) Spelaren som inte lade ut drag tre väljer att själv göra nästa drag eller låta motståndaren göra draget.
- G) Spelaren som är i drag lägger ut drag fyra, en vit sten, inom en tänkt 7x7 centrumkvadrat på brädet.
- H) Spelare som inte lade ut drag fyra har nu tre alternativ att välja mellan:
 - 1) Att själv göra nästa drag (en svart sten) och låta motståndaren slutligen välja färg för fortsättningen av partiet.
 - 2) Att låta motståndaren göra nästa drag (en svart sten) och därmed själv sedan ha möjlighet att välja färg för resten av partiet.
 - 3) Att direkt välja att spela såsom Svart i fortsättningen av partiet och erbjuda 5 olika varianter för drag fem genom att lägga ut 5 svarta stenar på brädet. Förslagen får icke medföra positioner som är symmetriska i förhållande till varandra. För Svart spelare går betänketiden tills denne har lämnat rätt antal korrekta förslag. Vit låter ett av dessa drag vara kvar, sätter ut drag sex på valfri skärningspunkt varefter öppningsfasen av partiet är avslutad.
- I) Om inte alternativ H3 valdes, så placerar spelaren som är i drag ut det femte draget, en svart sten, inom en tänkt 9x9 centrumkvadrat på brädet. Spelaren, som inte lade ut drag fem, kan välja att spela såsom SVART eller VIT i fortsättningen av partiet, varefter öppningsfasen av partiet är avslutad.

8.2e) SAKATA:

- A)** Spelare 1 lägger ut de tre första stenarna enligt någon av de 26 öppningarna i diagram 1 eller 2.
- B)** Spelare 2 lägger ut drag fyra, en vit sten, inom en tänkt 7x7 centrumkvadrat på brädet, samt drag fem, en svart sten, inom en tänkt 9x9 centrumkvadrat på brädet.
- C)** Spelare 1 väljer att spela såsom SVART eller VIT i fortsättningen av partiet.
- D)** Vit spelare gör därefter partiets sjätte drag och partiet fortsätter som vanligt.

Artikel 9. Vinst av parti

- 9.1.** Ett parti räknas såsom vunnet för den spelare, som först erhåller en femma. För spelare med vita stenar räknas även en overline såsom vinst (undantag: se spel med regler enligt punkt 8.1a).
- 9.2.** Ett parti är vunnet för vit spelare om svart spelare gör ett förbjudet drag (enligt artikel 7), utan att samtidigt erhålla en femma.
- 9.3.** Ett parti är vunnet för den spelare vars motspelare förklarar sig ge upp och samtidigt stannar båda klockorna.
- 9.4.** 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.
- 9.5.** 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.
- 9.6.** Om svart spelare erhåller en femma, men inte upptäcker detta, varvid vit spelare gör ett drag och svart fortsätter spela och gör ett enligt punkt 7.1. förlustbringande drag, tilldöms vit spelare vinst (om denne påpekar svarts förlustdrag) trots att svart spelare erhållit en femma innan.
- 9.7.** Om svart spelare gör en förbjuden dubbeltrea eller dubbelfyra och vit spelare inte upptäcker detta utan fortsätter att spela, så kan inte vit spelare i efterhand kräva vinst, med avseende på denna dubbeltrea eller dubbelfyra. Om svart spelare gör en förbjuden overline och vit spelare i första skedet inte upptäcker detta, så har dock vit kvar möjligheten att påpeka förbudsdraget och kräva vinst i ett senare skede i partiet, såvida svart spelare inte hunnit göra en femma, eller partiet avslutats på annat sätt.

Artikel 10. Remi

- 10.1.** Ett parti slutar såsom remi (oavgjort) då alla skärningspunkter är upptagna.
- 10.2.** Spelarna kan komma överens om remi, när de bedömer det som att alla möjligheter till vinst för någondera spelare är uttömda.
- 10.3.** Ett parti är remi då båda spelarna efter varandra avstår från att placera ut en sten.
- 10.4.** Ett parti är remi då båda spelarnas tid har gått ut (eller då eventuell tidsdomare inte kan fastställa vems tid som först gått ut).
- 10.5.** Ett remianbud enligt punkt 10.2 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.

- 10.6. 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.
- 10.7. 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 11. Användning av tidtagarur

- 11.1. Under en bestämd tid skall vardera spelaren utföra ett visst antal drag. Dessa båda faktorer skall fastställas i förväg.
- 11.2. Kontrollen av vardera spelarens tid utföres med hjälp av ett ur försett med en speciell inrättning för detta ändamål.
- 11.3. Vid den tid som fastställts för partiets början, igångsättes uret för den spelare som har de svarta stenarna. I fortsättningen skall en spelare på eget initiativ, efter att ha utfört sitt eget drag, stanna sitt eget ur och igångsätta motspelarens.
- 11.4. 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.
- 11.5. 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.
- 11.6. 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.
- 11.7. Spelarna får icke själva komma överens om att stanna tävlingsklockan, under ett partis gång utan att domare givit tillåtelse till detta.
- 11.8. Spelare måste trycka ned klockan med samma hand, som hon/han placerat ut stenen med.
- 11.9. Ingen åskådare till ett parti (inte ens tävlingsdomare) har rätt att fästa spelarnas uppmärksamhet vid klockan (undantag: speciella tidsdomare).

Artikel 12. Notering av parti

- 12.1 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.
- 12.2 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.

- 12.3** Om en spelare har fem minuter eller mindre kvar av sin betänketid, behöver denne ej uppfylla den i punkt 12.1 angivna skyldigheten (se dock punkt 12.4), men han/hon måste så snart tidsnöden är över, såvitt det är möjligt, komplettera sitt protokoll genom att fylla i de utelämnade dragen.
- 12.4** 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 12.1
- 12.5** 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 13. Uppskjutande av ett parti

- 13.1** 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.
- 13.2** 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.
- 13.3** Kuvertet med det förseglade draget skall förvaras hos tävlingsdomaren, som kontrollerar att förseglingen utförts på ett riktigt sätt.

Artikel 14. Återupptagande av ett förseglat parti

- 14.1.** 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.
- 14.2.** Vid återupptagandet av ett parti skall ställningen på renjubrådet rekonstrueras och den tid, som vid avbrottet använts av vardera spelaren, registreras på tävlingsuret.
- 14.3.** 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.
- 14.4.** Om den som är vid draget är frånvarande, så skall dennes tävlingsur igångsättas, men kuvertet skall öppnas först vid dennes ankomst.

- 14.5.** 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.
- 14.6.** 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.
- 14.7.** 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.
- 14.8.** 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 15. Åtgärder vid för sen ankomst och brott mot spelregler

- 15.1** 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).
- 15.2** Vid spelstart igångsättes alla klockor på domarens uppmaning. Skulle fallet vara att båda spelarna ej anlämt, startas ett ur varvid detta gäller för båda spelarna.
- 15.3** 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.
- 15.4** Under tiden spel pågår i tävlingsklassen, är det inte tillåtet med några som helst analyser på annat bräde.

Artikel 16. Uträkning av parti- och tävlingsresultat

- 16.1** 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.
- 16.2** 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.

16.3 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.

16.4 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 17. Tävlingsledning

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

17.2 Det tillkommer tävlingsledningen att i god tid inför en tävling:

a) i samråd med SLSF: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 renju bland förbundets medlemmar, bland allmänheten samt i massmedia.

d) noggrant planera ekonomin för tävlingen, då tävlingsledningen, om ingen annan överenskommelse har gjorts med SLSF, ensam är ansvarig för tävlingens ekonomiska resultat.

Artikel 18. Turneringsregler

18.1 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 övernattning (om tävlingen varar i flera dagar).

18.2 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 tävlingens 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 19. Tävlingsdomare

- 19.1** För att en så ordnad och välorganiserad tävling som möjligt skall kunna genomföras för alla deltagare, så bör en domare uppfylla följande punkter:
- a) deltaga i arbetet i 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.
- 19.2** Antalet domare och funktionärer bör vara minst en per 10 deltagare i sanktionerade tävlingar.
- 19.3** Ifall flera domare är utsedda att leda en tävling, så skall en domare utses till överdomare.
- 19.4** 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 20. Tävlingsdeltagande

- 20.1** I en av SLSF sanktionerad tävling i renju har normalt vem som helst rätt att deltaga. Detta gäller såväl svenska som gästande utländska spelare (undantag se 20.2).
- 20.2** I högsta klassen i SM i renju eller Svenska Cupen i renju kan dock endast svenska

spelare delta. För deltagande i dessa tävlingar krävs dessutom medlemskap i SLSF. Detta kan också gälla för andra elitbetonade tävlingar om SLSF:s styrelse så beslutar. Samma krav gäller även internationella mästerskap som EM och VM, där SLSF har visst antal platser.

20.3 Styrelsen har dock möjlighet att besluta, att en person som är fast boende i Sverige med annat medborgarskap och som i internationella tävlingar kan spela under annan nationalitet, ska räknas som svensk, med rätt att delta i högsta klassen i SM i renju och Svenska Cupen och erhålla officiell ranking enligt art. 28-31.

Artikel 21. Speciella bestämmelser för lagtävlingar

21.1 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.

21.2 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.

21.3 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 ronden först när laget är komplett. För övriga ronder gäller regler för försening så som vid individuella tävlingar.

21.4 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.

21.5 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);

21.6 Lagkaptenen har inte rätt att:

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

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

21.8 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 22. 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 23. 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 24. 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 deltagare

Rond

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 deltagare

Rond

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	3-2
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	9-4	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 25. Turnering enligt Scheweninger-systemet

Ett exempel på ett system för lagtävlingar är Scheweninger-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 26. Turnering enligt Monrads system

26.1 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.

26.2 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 rondan. 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 bestäms 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".

26.3 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.

26.4 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.

26.5 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 rondan 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.

26.6 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 18.2);
- 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 27. 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 28. Allmänna bestämmelser

För att sporra spelare i renju 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.

- 28.1** Alla svenska spelare, som har deltagit i en rankinggrundande turnering i renju, erhåller efter turneringen ett ratingtal beroende på resultatet i tävlingen och inplaceras på SLSF:s officiella rankinglista.
- 28.2** Allt arbete rörande tilldelning av ratingtal efter resultat i turneringar utföres av Rankingkommittén inom SLSF.
- 28.3** Alla rankinggrundande turneringar skall vara sanktionerade av styrelsen för SLSF och genomföras enligt SLSF:s "Officiella Spel- & Tävlingsregler" och enligt de av förbundet särskilt godkända regler, vilka kan gälla för någon viss sanktionerad turnering.
- 28.4** 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 29. Ratingtal

- 29.1** 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).
- 29.2** 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".
- 29.3** 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 spelare B som har lägre rating 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

- 29.4** 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.

- 29.5** 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.
- 29.6** 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 29.5).

Artikel 30. Ratingtal för nya spelare

- 30.1** 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 ratinglistor inom förbundet, men av någon anledning inte längre finns kvar i ratingsystemet.
- 30.2** 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 29). "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.
- 30.3** 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 31. 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.

Artikel 32. Kyu/Dan system med rankingtitlar

32.1 Allmänna regler

Svenska Luffarschackförbundet (SLSF) har ett system med 24 rankingnivåer för sina medlemmar. Det finns 9 dan nivåer och 15 kyu nivåer. Den högsta rankingen är 9 dan och den lägsta är 15 kyu. Det är möjligt att höja sin ranking med högst 2 kyu-nivåer per tävling. När en spelare har uppnått nivån 1 kyu är det endast möjligt att höja sin rankingtitel med en nivå i taget (1 dan). Det är möjligt att degraderas högst en nivå per tävling. I internationella matcher används för spelares motståndare den rankingtitel som gäller enligt systemet i motståndarens hemland. Ett parti anses som rankinggrundande om motståndaren har utfört minst ett drag i partiet.

32.2 Turneringar där rankingtitlar beräknas

a) För att erhålla ranking mellan 15-10 kyu, så måste turneringen vara sanktionerad av SLSF, eller vara godkänd av en av rankingdomarna inom SLSF. Rankingdomare utses årligen av SLSF's förbundsstämma. Rankingdomare skall rapportera resultat från turnering till SLSF's ansvarige inom Rankingkommitéen. En spelare måste ha spelat minst 7 partier i en turnering för att kunna förändra sin rankingnivå. Om färre partier spelats läggs resultaten ihop med resultat vid kommande turnering som spelaren deltar i.

b) Rankingtitlarna 9-4 kyu kan bara erhållas i turneringar sanktionerade av SLSF eller i internationella tävlingar. Endast partier spelade med RIF's officiella renjuregler räknas. Klockor måste användas och betänketiden måste vara minst 15 minuter per parti. En spelare måste ha spelat minst 7 partier i en turnering för att kunna förändra sin rankingnivå. Om färre partier spelats läggs resultaten ihop med resultat vid kommande turnering som spelaren deltar i.

c) Rankingtitlarna 3-1 kyu kan bara erhållas i turneringar sanktionerade av SLSF eller i internationella tävlingar. Endast partier spelade med RIF's officiella renjuregler räknas. Klockor måste användas och betänketiden måste vara minst 30 minuter per parti. Spelarna måste notera alla drag. En spelare måste ha spelat minst 7 partier i en turnering för att kunna förändra sin rankingnivå. Om färre partier spelats läggs resultaten ihop med resultat vid kommande turnering som spelaren deltar i.

d) Rankingtitlarna 1 dan - 4 dan kan bara erhållas i turneringar sanktionerade av SLSF eller i internationella tävlingar. Endast partier spelade med RIF's officiella renjuregler räknas. Klockor måste användas och betänketiden måste vara minst 60 minuter per parti, eller minst 45 minuter + 30 sekunder per drag. Spelarna måste notera alla drag. En spelare måste ha spelat minst 7 partier i en turnering för att kunna förändra sin rankingnivå. Om färre partier spelats läggs resultaten ihop med resultat vid kommande turnering som spelaren deltar i.

e) Rankingtitlarna 5 dan och 6 dan kan bara erhållas i turneringar sanktionerade av SLSF eller i internationella tävlingar. Endast partier spelade med RIF's officiella renjuregler räknas. Klockor måste användas och betänketiden måste vara minst 90 minuter per parti, eller minst 60 minuter + 1 minut per drag. Spelarna måste notera alla drag. En spelare måste ha spelat minst 7 partier i en turnering för att kunna förändra sin rankingnivå. Om färre partier spelats läggs resultaten ihop med resultat vid kommande turnering som spelaren deltar i.

f) Rankingtitlarna 7 dan och 8 dan kan bara erhållas i turneringar sanktionerade av SLSF eller i internationella tävlingar. Endast partier spelade med RIF's officiella

renjuregler räknas. Klockor måste användas och betänketiden måste vara minst 120 minuter per parti. Spelarna måste notera alla drag. En spelare måste ha spelat minst 9 partier i en turnering för att kunna förändra sin rankingnivå. Om färre partier spelats läggs resultaten ihop med resultat vid kommande turnering som spelaren deltar i.

g) Den högsta rankingtiteln - 9 dan - kan endast erhållas vid spel i Världsmästerskapens A-turnering och i Världsmästerskapen för lag. I övrigt gäller samma villkor som för 7-8 dan.

32.3 Rankingberäkning

För att höja sin rankingtitel med en kyu-nivå, så måste en spelare erhålla minst 65% av poängen mot spelare som har samma ranking. För att höja sin rankingtitel två kyu-nivåer, så måste en spelare erhålla minst 80% av poängen mot spelare som har samma ranking. För att höja sin rankingtitel med en dan-nivå, så måste en spelare erhålla minst 75% av poängen mot spelare som har samma ranking. För att behålla sin ranking, så måste spelare erhålla minst 30 % av poängen mot spelare som har samma ranking.

Exempel: Om en spelare har rankingen 9 kyu och spelar i en turnering mot 10 olika motståndare som också har 9 kyu, så så måste han/hon erhålla minst 6,5 poäng för att höja till 8 kyu och minst 3 poäng för att behålla kyu. OBS! Alla rankingnormer avrundas uppåt till närmaste hel- eller halvpoäng. Antag att det spelades 7 partier istället för 10 – då skulle normen för att erhålla 8 kyu vara 4,55 vilket avrundas uppåt till 5 poäng. Normen för att erhålla 7 kyu skulle vara 5,6 vilket avrundas uppåt till 6 poäng. Om 8 partier skulle spelats, så blir normerna för att höja titeln: 5,2 (avrundat till 5,5) och 6,4 (avrundat till 6,5).

Om en spelare möter motståndare som har lägre eller högre ranking, så är de procentuella poängkraven enligt följande tabeller för spelare som har en rankingtitel som är:

3 kyu eller lägre:

Motståndares ranking

Spelares mål:	minst tre kyu lägre	två kyu lägre	en kyu lägre	samma kyu-nivå	en kyu högre	två kyu högre	minst tre nivåer högre
behålla	75%	60%	45%	30%	15%	0%	-15%
höja en kyu	110%	95%	80%	65%	50%	35%	20%
höja två kyu	125%	110%	95%	80%	65%	50%	35%

2 kyu:

Motståndares ranking

Spelares mål:	5 kyu eller lägre	4 kyu	3 kyu	2 kyu	1 kyu	1 dan	minst 2 dan
behålla	75%	60%	45%	30%	15%	0%	-15%
höja till 1 kyu	110%	95%	80%	65%	50%	35%	20%
höja till en Dan	135%	120%	105%	90%	75%	60%	45%

1 kyu eller högre:

Motståndares ranking

Spelares mål:	minst tre nivåer lägre	två nivåer lägre	en nivå lägre	samma ranking	en dan högre	två dan högre	minst tre dan högre
behålla	75%	60%	45%	30%	15%	0%	-15%
höja en Dan	120%	105%	90%	75%	60%	45%	30%

Den slutliga normen för en spelare i en turnering beräknas som ett medeltal av de procentuella poängkraven i alla partier.

Exempel: En spelare som har 4 kyu spelar i en turnering 9 partier. Motståndarna har följande rankingtitlar: 1 kyu, 2 kyu, 1 dan, 2 kyu, 5 kyu, 6 kyu, 4 kyu, 3 kyu och 3 kyu. Spelarens poängkrav för att höja en nivå till 3 kyu i respektive parti: 20%, 35%, 20%, 35%, 80%, 95%, 65%, 50% och 50%. Medelvärdet av procenttalen är 50%. Således behöver spelaren erhålla minst 4,5 poäng för att höja sin ranking till 3 kyu. För att höja rankingen till 2 kyu så behöver spelaren erhålla 65%, dvs. minst 6 poäng. För att behålla sin ranking 4 kyu räcker det att spelaren erhåller 15%, dvs. minst 1,5 poäng.

32.4 Kyu-tester

Rankingtitlar från 15 kyu upp till 1 kyu kan även erhållas genom provtagning.

Allmänt om kyu-proven

- 1) Prov får endast göras under överinseende av en av rankingdomarna inom SLSF, som agerar kontrollant.
- 2) Prov får endast delas ut till godkända kontrollanter, och dessa har inte rätt att sprida proven.
- 3) Rankingdomare som önskar arrangera provtillfällen i sin förening o.d. kan få prov, regler m.m. från ansvarig för dan/kyu titlar inom Rankingkommittéen.
- 4) För att ett kyu-test ska vara giltigt skall alla regler ha följts. I tveksamma fall fattar ansvarig för dan/kyu titlar beslut i fallet.

Provtagaren

- 5) Alla har rätt deltaga i kyu-tester, även om man inte tidigare deltagit i verksamhet anordnad av SLSF. Även icke medlemmar har rätt att genomgå ett test.

Kontrollantens åligganden

- 6) Kontrollanten skall vid provtillfället:
 - a) informera provtagarna om reglerna (dessa finns på provens försättsblad);
 - b) starta proven genom att en schackklocka (eller vanlig klocka) startas. Först därefter får provtagarna öppna sina prov;

- c) samla in proven direkt då provtiden gått ut;
 - d) rätta proven då de är klara. Alternativa lösningar godkännes under förutsättning att det inte finns någon tveksamhet till att den alternativa lösningen är korrekt. Om en uppgift inte är fullständigt löst (det kan ev. finnas två försvar varav endast en redovisats), så måste provtagaren på en minut redovisa resten av lösningen. Kontrollanten har rätt att backa tillbaka obegränsat antal gånger om det finns flera tänkbara försvar.
- 7) På varje kyu-nivå finns ett antal olika prov. Vid omprov måste kontrollanten se till att provtagaren inte får samma prov som han tidigare genomgått.
 - 8) Efter varje genomfört provtillfälle sändes provtagningsprotokoll till ansvarig för dan/kyu titlar inom Rankingkommittéen.

Tidpunkt och nivå på provet

- 9) Högsta nivåer som en provtagare får börja på:

rating saknas	13 kyu
rating <1500	13 kyu
rating 1500-1600	12 kyu
rating 1601-1700	10 kyu
rating 1701-1800	8 kyu
rating >1800	6 kyu
- 10) Den som godkänts i ett prov får direkt göra prov på närmast högre nivå om han/hon så önskar.
- 11) Provtagare, som inte får godkänt på det första provet vid sitt första provtillfälle, har rätt att direkt göra ett nytt försök. Om provet inte utförts på nivån 15 kyu, så måste provtagaren vid omprovet försöka på en lägre nivå.
- 12) Provtagare, som redan klarat av en kyu-nivå genom kyu-test, får inte direkt göra omprov då han/hon misslyckas på en högre nivå. Minsta väntetid före omprov:

	<u>15-13 kyu</u>	<u>övriga nivåer</u>
En miss på aktuell nivå	2 veckor	1 månad
Två missar på aktuell nivå	2 månader	4 månader
Tre missar på aktuell nivå	2 månader	6 månader
Varje ytterligare miss på nivån	6 månader	6 månader

32.5 Hederstitlar

Den högsta kyu-titel eller dan-titel en spelare uppnått kallas spelarens "hederstitel". En spelare som uppnår en ny hederstitel erhåller ett diplom för denna prestation. En hederstitel kan aldrig förloras.

Tolkning av gällande spelregler

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

Dessa regler fastställdes den 4 mars 2011 av förbundsstyrelsen i Svenska Luffarschackförbundet.

Förbundssekreterare

Tävlingskommitténs ordförande

Bengt Nyberg

Peter Jonsson
