

# Kilpailun erikoismääräykset kaudelle 2008 – 2009

## 1. Joukkueen kokoonpanot, luovutukset ym.

Joukkueen vakiokokoonpanoon voidaan anoa muutoksia kilpailutoimikunnalta 30.11.2008 mennessä. Seurasiirron tai ulkomaisen pelaajan kyseessä ollen anomus käsitellään vasta, kun pelaajan lisenssi on hoidettu kuntoon. Pelaaja ei kuitenkaan voi edustaa kahta seuraa saman kauden aikana. Pelaaja ei saa pelata samaa joukkuetta vastaan kahdesti samalla kaudella.

Ulkomaalaisten pelaajien käyttömahdollisuus on esitetty SM-kilpailumääräysten kohdassa 4.2. Asiasta on päätetty Kerhojen kokouksessa 6.4.2008. Joukkueeseen saa nimetä korkeintaan kaksi sellaista pelaajaa (5-pelaajaisessa joukkueessa korkeintaan yhden pelaajan), jotka eivät ole Suomen kansalaisia tai joilla ei ole suomalaista Kela-korttia. Varapelaajat mukaan lukien joukkueessa saa pelata kauden aikana vain kaksi näin määriteltyä ulkomaalaista. JSM-kilpailutoimikunnalla on kuitenkin yksimielisellä päätöksellä oikeus antaa yksittäiselle pelaajalle kotimaisuusstatus, vaikka hän ei olisi Suomen kansalainen eikä hänellä olisi suomalaista Kela-korttia.

Mikäli joukkue ilmoittaa viimeistään ottelua edeltävänä päivänä klo 20 mennessä vastustajansa yhdyshenkilölle ja kilpailun johtajalle pelaavansa vajaalukuisena, ei sakkomaksua määrätä, mikäli pelaajien lukumäärä on ilmoitettu. Tällöin luovutukset annetaan alimmilla pöydillä. Mikäli joukkueesta puuttuu enemmän kuin kolme pelaajaa 8-pelaajaisessa joukkueessa tai enemmän kuin kaksi pelaajaa 5-pelaajaisessa joukkueessa, joukkueen katsotaan luovuttaneen ottelun.

Jos joukkue luovuttaa ottelunsa, tai sen katsotaan luovuttaneen ottelun, joutuu seura suorittamaan 2 x osanottomaksun suuruisen sakon. Joukkueen pelaamat ottelut poistetaan sarjataulukosta ja joukkue suljetaan ko. kaudeksi sarjasta sekä putoaa seuraavaksi kaudeksi sarjaporrasta alemmaksi.

Viimeistään viisi minuuttia ennen ottelun alkua on kummankin joukkueen ilmoitettava kokoonpanonsa. Mikäli kokoonpanoon ilmoitettu pelaaja myöhästyy vähintään tunnin, suorittaa kyseisen pelaajan seura SKSL:lle ko sarjan osanottomaksun suuruisen sakon. Sakko on kuitenkin puolet osanottomaksusta jos myöhästyminen tapahtuu alimmalla pöydällä. Lisäksi vähintään tunnin myöhästyneen pelaajan vastustaja voi vaatia ko. pelin voittoa.

Kotijoukkueella on mustat nappulat parittomilla pöydillä.

## 2. Kilpailujärjestelmä, seuraamukset ja karsinnat

Kaikissa sarjoissa ja lohkoissa pelataan täydellinen turnaus. JSM-kilpailutoimikunnan päätöksellä tästä voidaan poiketa erittäin paljon matkustamista edellyttävässä lohossa. JSM-kilpailutoimikunta päättää kilpailuohjelman ja nousukarsintamenettelyn.

Seuraamukset:

SM-liigan kaksi viimeistä joukkuetta putoaa I divisioonaan.

I divisioonan lohkovoittajat pelaavat karsinnan kahdesta SM-liigapaikasta. Lohkojen viimeinen joukkue putoaa II divisioonaan.

II divisioonan lohkovoittajien välisten karsintaottelujen voittajat nousevat I divisioonaan. II divisioonan lohkojen viimeiset putoavat III divisioonaan.

SM-liigan karsinnat: Sarjan päätyttyä lasketaan karsintaan osallistuvien joukkueiden kahdeksan parhaan karsintaotteluun hyväksyttävän pelaajan helmikuun sarjakierroksen jälkeisten selojen keskiarvo ja joukkueet asetetaan keskiarvon mukaiseen järjestykseen. Karsinnassa kohtaavat 1-4 ja 2-3. Kauden aikana enemmän matkustaneella joukkueella on kotiottelu.

Ottelujen voittajat pelaavat seuraavalla kaudella SM-liigassa.

Karsintaottelut I-divisioonaan noususta: Neljä karsintaparia muodostetaan lähinnä maantieteellisin perustein. Karsintaottelut pelataan viidellä pöydällä. Enemmän kaudella matkustanut joukkue saa kotiedun.

Karsintaottelut II-divisioonaan noususta: Karsinnat suoritetaan lohkovoittajien kesken edellä olevien periaatteiden mukaan. Niiden soveltamisesta päättää kilpailutoimikunta lohkojen lopullisen määrän varmistuttua.

Vertailut karsintaotteluissa: Mikäli karsintaottelu päättyy tasan, ratkaistaan voitto vertailulla siten, että 1. pöydällä voitosta saa 8 pistettä ja tasapelistä 4 pistettä, 2. pöydällä 7 ja 3,5 pistettä jne. Mikäli vertailu on tasan, ratkaisee voitto ylemmällä pöydällä. Jos kaikki pelit ovat päättyneet tasan, ratkaistaan voittaja uusintaottelulla nopeammin ajoin. Joukkueet voivat päättää peliajan, mikäli yhteistä päätöstä ei synny niin kilpailutoimikunta ratkaisee asian.

### 3. Kotijoukkueen yhdyshenkilön velvollisuudet

Kotijoukkueen yhdyshenkilön on vähintään viikkoa ennen ottelua otettava yhteyttä vierasjoukkueen yhdyshenkilöön ja varmistettava, että pelipaikka on tiedossa.

Kotijoukkueen yhdyshenkilö ilmoittaa välittömästi pelien päätyttyä yksityistulokset ottelusta ENSISIJAISESTI sähköpostilla osoitteeseen: JSM0809(at)shakki.net tai Toivo Pudakselle puhelimitse (040-5707400).

Muissa sarjoissa kotijoukkueen on säilytettävä pöytäkirjat kilpailun päättymiseen saakka. SM-liigan ja I-divisioonan pöytäkirjat tai PGN-, CA- tai CB-muotoiset pelit tulee lähettää YHDEKSÄN päivän sisällä peliajankohdasta osoitteeseen jsmpelit(at)shakki.net tai postitse Henri Koskiselle, Kaustisentie 9 A 22, 00420 Helsinki.

Jos kotijoukkueen yhdyshenkilö on estynyt hoitamasta tehtäviään, on hänen tilalleen nimettävä varahenkilö. Yhdyshenkilön velvollisuuksien rikkomuksista voidaan määrätä osanottomaksun suuruinen sakko.

### 4. Kilpailun aikataulu

	SM-liiga	I-divisioona	Muut divisioonat
06.09. 2008	1. kierros	1. kierros	1. kierros
07.09. 2008	2. kierros		

04.10. 2008	3. kierros	2. kierros	2. kierros
05.10. 2008	4. kierros		
08.11. 2008	5. kierros	3. kierros	3. kierros
17.01. 2009	4. kierros	4. kierros	
14.02. 2009	6. kierros	5. kierros	5. kierros
15.02. 2009	7. kierros		
14.03. 2009	8. kierros	Karsintaottelut	Karsintaottelut
15.03. 2009	9. kierros		

Kaikki ottelut alkavat klo 12.00. Kuitenkin joukkueiden keskinäisellä sopimuksella ja kilpailun johtajan luvalla on mahdollista muuttaa alkamisajankohtaa. II- ja III-divisioonassa ottelun voi siirtää myös pelipäivää seuraavaan sunnuntaihin, jos joukkueet niin keskenään sopivat ja ilmoittavat siitä etukäteen kilpailun johtajalle

Ottelun pelaaminen ennen ohjelmassa mainittua aikaa on mahdollista JSM-kilpailutoimikunnan päätöksellä. Viimeisen kierroksen pelit on pelattava määrättyä ajankohtana ellei JSM-toimikunta määrää toisin. Joissakin lohkoissa voi olla poikkeuksia yllämainittuun aikatauluun.

## 5. Peli aika

Peli aika on 5 tuntia ja pelaajan on tehtävä 40 siirtoa 2 tunnissa. Tämän jälkeen molemmille pelaajille annetaan 30 minuuttia lisäaikaa ja näin saatujen aikojen kuluessa pelataan peli loppuun. Lisäaika asetetaan siirtämällä kelloja 30 minuuttia eteenpäin.

Käytettäessä digitaalikelloja aikalisäys- (inkrementti-) tavalla peli aika on 90 minuuttia (1h30min) + 40 siirron jälkeen 15 minuuttia lisää kummallekin, ja lisäksi 30 sekuntia siirtoa kohti pelin alusta. Inkrementtiajan käyttäminen edellyttää, että siitä sovitaan ottelukohtaisesti ko. joukkueiden kesken.

Kapteeni tai joukkueen muut pelaajat eivät saa huomauttaa ajanylityksestä eikä muutenkaan puuttua pelin kulkuun. Tätä sääntöä rikkovaa joukkuetta voidaan rangaista shakkisäännöissä mainituin rangaistuksin.

Pelaajan on pidettävä pöytäkirjaa kunnes hänellä itsellään on aikaa jäljellä vähemmän kuin viisi minuuttia. Jos pelaaja ei aikapulassa pysty pitämään pöytäkirjaa, voi kapteeni tai hänen määräämänsä henkilö pitää pöytäkirjaa pelaajan puolesta. Tätä pöytäkirjaa on pidettävä niin, ettei pelaajalla ole mahdollisuutta nähdä pöytäkirjaa ennen kun hän on pysäyttänyt kellonsa vaatimuksen vuoksi. Pöytäkirjaa pitävä ei saa toimia aktiivisesti, ts. hän ei saa kertoa pelaajalle 50 siirron täyttymisestä tai aseman kolmannesta esiintymisestä, eikä tietenkään huomauttaa vastustajan ajanylityksestä. Vasta kun pelaaja itse tekee päätöksen vaatia tasapeliä 50 siirron säännön tai aseman kolmannen esiintymisen vuoksi ja kun kellot on pysäytetty, ko. pöytäkirjaa voidaan käyttää apuna asian selvittämisessä. Jos käytetään ensin mainittua peli aikaa, niin pelin

loppuvaiheessa 40 siirron tultua tehdyksi noudatetaan seuraavia erikoissääntöjä:

Peli on tasapeli FIDEn shakkisääntöjen mukaisesti, tasapelivaatimus saman aseman kolmannen esiintymisen tai 50 siirron säännön perusteella on pystyttävä näyttämään toteen pöytäkirjan (joko pelaajan itsensä pitämän tai edellä kuvatulla tavalla jonkun muun pitämän pöytäkirjan) avulla.

Peli on myös tasapeli, jos molemmat merkkiliput ovat alhaalla (molemmilta pelaajilta on aika loppunut), vaikka digitaalikelloista voikin olla nähtävillä se, kumman aika loppui ensin, tai jos toisen pelaajan merkkilippu on alhaalla, eikä toisella pelaajilla ole keinoa voittaa peliä.

Pelaaja, jolla on vielä aikaa jäljellä, voi vaatia tasapeliä:

- Jos vastustajalla ei ole mahdollisuutta voittaa, jos pelaajalla on selkeä materiaalietu, tai asema on sellainen, että vastustajalla ei ole mahdollisuutta voittaa peliä shakillisin keinoin.

- Jos peli on ilmeinen tasapeli, eikä vastustaja yritä pelata aktiivisesti, vaan pyrkii ainoastaan aikavoittoon.

- Jos pelaaja on tappiolla materiaalissa, mutta pystyy selvästi osoittamaan osaavansa pitää tasapelin.

SKSL nimeää SM-liigan otteluihin joko pelipaikalla olevan tai puhelimitse tavoitettavissa olevan tuomarin. SKSL vastaa paikalla olevan tuomarin kustannuksista. Pelipaikalla olevan tuomarin puuttuessa tasapelivaatimuksista syntyneet kiistat esitetään puhelintuomarille. Kapteenit voivat kysyä puhelintuomarin mielipidettä myös muista peliin liittyvistä asioista. Mikäli puhelintuomari ei ole tavoitettavissa, tai hän katsoo tilanteen edellyttävän perusteellisempaa käsittelyä, niin tilanne lähetetään kilpailun varsinaiselle tuomarille. Tällöin mukaan on liitettävä vaatijan kirjoittama vaatimus ja sen lyhyt perustelu, molempien allekirjoittama selostus tilanteesta sisältäen peliaseman ja käytettävissä olevat peliajat sekä molemmat pöytäkirjat. Jos ratkaisu siirtyy kilpailun tuomarille ja tuomari hylkää tasapelivaatimuksen, niin vaatija häviää pelinsä.

## 6. Protestit

Oikeus tehdä vastalause pelin tapahtumista tai virheellisestä kokoonpanosta on ainoastaan vastajoukkueella tai saman lohkon joukkueella. Vastajoukkueen kokoonpanoa koskeva vastalause on ilmoitettava JSM-kilpailutoimikunnalle 2 vrk kuluessa ottelun päättymisestä.

Pelin tapahtumista vastalause on ilmoitettava pelipäivänä kilpailun johtajalle ja varsinainen perusteltu vastalause on tehtävä kahden päivän kuluessa kirjallisesti kilpailun tuomarille. Muista asioista vastalause (esim. saman lohkon väärästä kokoonpanosta) on tehtävä kilpailun johtajalle kahden päivän kuluessa siitä, kun tulokset ovat saatavilla.

Kilpailun johtaja esittelee asian JSM-kilpailutoimikunnalle, joka tekee asiasta päätöksen. JSM-kilpailutoimikunnan päätöksestä voi valittaa kilpailun tuomarille. Tuomarin on tehtävä ratkaisunsa 7 päivän kuluessa protestin saapumisesta.

Kaikista kilpailun johtajan kautta JSM-kilpailutoimikunnalle tai

tuomarille tehdyistä protesteista ja vastaprotesteista on jätettävä osanottomaksun suuruinen vetoraha. Vetoraha palautetaan, mikäli vastalause hyväksytään. Vetoraha voidaan palauttaa myös kielteisessä tapauksessa toimikunnan harkinnan mukaan.

#### 7. Toimihenkilöt

SM-joukkuekilpailun järjestelyistä vastaa SKSL:n asettama JSM-kilpailutoimikunta, johon kuuluvat Jyrki Kytöniemi, Tuomo Halmeenmäki, Pekka Palamaa ja Risto Tuominen. Kilpailun johtajana toimii Jyrki Kytöniemi, hän huolehtii kaikesta kilpailun vaatimasta käytännön toiminnasta.

#### 8. Tuomarit

Kilpailun tuomarina toimii Pekka Pietinen, varalla Leo Lahdenmäki.

Puhelintuomarina toimii Veikko Valo. Veikko Valo on tavoitettavissa puhelimitse (040-7193969) ottelujen aikana. Mikäli asia ei ole ratkaistavissa ottelun aikana, niin vastalause on tehtävä kilpailun tuomarille kohdan 8 mukaisesti.