

JSM-kilpailun Erikoismääräykset, kausi 2015/16

ESIPUHE

Kilpailussa noudatetaan näiden erikoismääräyksiensä lisäksi pysyvien SM-kilpailumääräyksiensä tätä kilpailua koskevia määräyksiä (luku 4) sekä Suomen kilpailumääräyksiä.

SM-liiga, I- ja II-divisioona kuuluvat Fiden kilpailujen alaisuuteen, ja ottelut menevät ELO-laskentaan. SM-liigassa ei voi sopia tasapeliä ilman liigatuomarin lupaa ennenkuin molemmat pelaajat ovat siirtäneet laudalla kaksikymmentä siirtoa.

Kaikki SM-liigan, I- ja II-divisioonan ottelut tallennetaan. Kts. Kohta 5.

Alin sarjataso, III-divisioona, on vain SELO-turnaus.

Lisenssit: Henkilö, joka pelaa sarjaottelun tai JSM-viikonlopun **ilman voimassa olevaa pelaajalisenssiä joutuu pelikieltoon**. Pelikielto kestää siihen asti, kunnes **hänen lisenssinsä on maksettu**. Pelikiellosta informoidaan pelaajaa sekä hänen seuraansa. Lisäksi pelikieltotilanne on JSM-sivuilla. **Jos pelikiellossa oleva on mukana myös myöhemmin, hänet merkitään hävinneeksi riippumatta pelinsä tuloksesta, ja vaikutus ulottuu myös joukkuetulokseen**. Shakkiseura vastaa siitä, että kaikilla sen sarjaotteluissa pelaavilla on voimassa oleva lisenssi.

YLEISTÄ KILPAILUSTA

1. Kilpailujärjestelmä ja seuraamukset

Kaikissa sarjoissa ja lohkoissa pelataan täydellinen turnaus. JSM-kilpailutoimikunta päättää tarkemmin kilpailuohjelmasta.

Seuraamukset:

SM-liigan kaksi (mahdollisesti myös kolmas) parasta saa paikan Seurajoukkueiden EM-kisaan vuonna 2016. SM-liigan kaksi viimeistä joukkuetta putoaa I-divisioonaan kaudelle 2016/17.

I-divisioonan lohkovoittajat nousevat SM-liigaan kaudelle 2016/17. Lohkojen kaksi viimeistä joukkuetta putoaa II-divisioonaan kaudelle 2016/17.

II-divisioonan lohkovoittajat nousevat I-divisioonaan kaudelle 2016/17. II-divisioonan lohkojen kaksi viimeistä (6.-7.) putoavat III-divisioonaan kaudelle 2016/17.

III-divisioonan lohkojako ja nousukarsinta päätetään ilmoittautumisajan jälkeen. Karsinta pyritään järjestämään kahdeksassa (8) otteluparissa, joista voittajat nousevat II-divisioonaan kaudelle 2016/17.

2. III-divisioonan nousukarsinnat

Karsintaottelut noususta II-divisioonaan: Karsintaottelut pelataan viiden (5) pelaajan joukkuein. JSM-kilpailutoimikunta päättää otteluparit harkintansa mukaan, kun nousukarsintaan osallistuvat joukkueet ovat selvillä. Otteluparien maantieteelliset etäisyydet pyritään minimoimaan, mutta saman lohkon joukkueet eivät kohtaa karsinnassa. Ottelupareissa otetaan mahdollisuuksien mukaan vahvuuskeskiarvo huomioon (matkaero alle 50 km) siten, että kaikki otteluparit olisivat toisiinsa nähden mahdollisimman tasapuoliset.

3. Seuran vakiokokoonpano ja varapelaajat eli pelaajalista (max. 20 pelaajaa) sekä III-divisioonan vakiokokoonpano

Kaikki seurat, joilla on joukkue(et) SM-liigassa, I-divisioonassa tai II-divisioonassa ilmoittavat selo- tai eloluvun omaavien vakiokokoonpanon pelaajiensa vahvuusjärjestyksen. SM-liigassa ja I-divisioonassa 1.-8. ja II-divisioonassa 1.-5. Varapelaajat merkitään listalle kirjaimin (SM-liiga ja I-div. max. 12 pelaajaa A-L; II-div. max. 15 pelaajaa A-O). Kaikkien pelaajien, jotka pelaavat kauden aikana kolmella ylimmällä

sarjatasolla on oltava rekisteröityinä tai rekisteröitävissä Fiden vahvuuslukujärjestelmään. Rekisteröimätön pelaaja on pelikelpoinen, kun pelaajasta on käytettävissä tarkka tieto nimestä, sukupuolesta ja syntymäajasta. Tiedot toimitetaan JSM-kilpailutoimikunnalle ja kilpailun päätuomarille. Kilpailun päätuomari suorittaa Fide-rekisteröinnin.

III-divisioonassa ilmoitetaan viisi nimeä vakiokokoonpanoksi. Varapelaajia ei tarvitse ilmoittaa.

Joukkueen pelaajalista (max. 20 pelaajaa) ja III-divisioonan kokoonpano sekä joukkueiden yhteyshenkilötiedot ilmoitetaan ehdottomasti 8.8.2015 mennessä osoitteeseen: jsm1516(at)shakki.net. Joukkueen vakiokokoonpano on ilmoitettava joukkueittain vahvuuslukujen mukaisessa tai muuten perusteltavissa olevassa vahvuusjärjestyksessä. Varapelaajat, esim. SM-liigassa ja I-divisioonassa 9.-20., valitaan seuran oman valinnan mukaan (esim. sisäiset tasoperustelut, junioripeluuttamiset tai matkustusetäisyydet). Sarjaotteluissa voidaan SM-liigassa sekä I- ja II-divisioonassa käyttää vain joukkueen pelaajalistalle nimettyjä pelaajia.

Joukkueen pelaajalistaan tai III-divisioonan kokoonpanoon voidaan anoa muutosta 31.12.2015 mennessä ja vaihtaa pelaaja, joka ei joukkueessa ole vielä pelannut, jos joku ulkomaalainen, uusi kerholainen tai ennestään nimeämätön kerholainen halutaan listalle. Muissa erikoistapauksissa JSM-kilpailutoimikunta tekee päätöksen tilannekohtaisesti. Jos anomus koskee seurasiirtoa tai ulkomaista pelaajaa, käsitellään anomus vasta, kun pelaajan lisenssi on hoidettu kuntoon ja/tai mahdollinen seuransiirtomaksu maksettu SSL:n tilille. Pelaaja ei kuitenkaan voi pelata kahden eri seuran joukkueissa saman kauden aikana.

Ulkomaalaisten pelaajien käyttömahdollisuus on pysyvien SM-kilpailumääräysten kohdan 4.2 mukainen. 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. Vakiokokoonpano ja otteluissa pelanneet varapelaajat mukaan luettuna joukkueessa saa pelata kauden aikana vain kaksi näin määriteltyä ulkomaalaista (myös 5-pelaajaisissa joukkueissa). JSM-kilpailutoimikunnalla on yksimielisellä päätöksellä oikeus antaa yksittäiselle pelaajalle kotimaisuus-status, vaikka hän ei olisi Suomen kansalainen eikä hänellä olisi suomalaista Kela-korttia. **Ulkomaiseksi pelaajaksi ei lasketa pelaajaa, jonka ELO-luku on alle 2000, 1.8.2015 julkaistavalla ELO-listalla.**

4. Kilpailun yleinen aikataulu

PV.KK.VUOSI	SM-liiga	I-div.	II-div.	III-div.
12.09.2015	1.kierros	1.pelipäivä	1.pelipäivä	1.pelipäivä
13.09.2015	2.kierros	2.pelipäivä	2.pelipäivä	2.pelipäivä
10.10.2015	3.kierros	3.pelipäivä	3.pelipäivä	3.pelipäivä
11.10.2015	4.kierros	4.pelipäivä	4.pelipäivä	4.pelipäivä
07.11.2015	5.kierros	5.pelipäivä	5.pelipäivä	5.pelipäivä
08.11.2015	6.kierros	6.pelipäivä	6.pelipäivä	6.pelipäivä
09.01.2016	varapäivä	7.pelipäivä	7.pelipäivä	7.pelipäivä
10.01.2016	varapäivä	varapäivä	varapäivä	varapäivä
06.02.2016	7.kierros	8.pelipäivä	8.pelipäivä	8.pelipäivä
07.02.2016	8.kierros	9.pelipäivä	9.pelipäivä	9.pelipäivä
11.03.2016	9.kierros	-----	-----	-----
12.03.2016	10.kierros	10.pelipäivä	10.pelipäivä	karsinnat
13.03.2016	11.kierros	-----	-----	karsintavarapvä

Saksan Bundesliigassakin käytetty pelipäivä -termi (Spieltag) määrittää peluutusjärjestyksen joissain lohkoissa paremmin kuin perinteinen kierros -termi, sillä I-, II- ja III-divisioonassa on osittain hajautettua peluuttamista. Ottelun pelaaminen ohjelmasta poikkeavana ajankohtana on mahdollista JSM-kilpailutoimikunnan päätöksellä. Muutos pitää anoa viimeistään viikkoa ennen alkuperäistä pelipäivää. Kaikki kalenteriin merkityt ohjelmapäivät ja edeltävä perjantai ovat tarvittaessa varapäiviä pelisiirtoja varten, ellei JSM-kilpailutoimikunta toisin päätä. Kaikki ottelut alkavat klo 12:00, jos ohjelmassa ei toisin mainita. Kuitenkin joukkueiden keskinäisellä sopimuksella ja kilpailun johtajan luvalla on mahdollista muuttaa

alkamisajankohtaa. II- ja III-divisioonassa ottelun voi ohjelman niin salliessa siirtää myös pelipäivää seuraavaan sunnuntaihin, jos joukkueet niin keskenään sopivat ja ilmoittavat siitä viimeistään edeltävänä torstaina kilpailun johtajalle (jt.kytoniemi(at)kolumbus.fi). Otteluohjelma ei täysin noudata kaikissa lohkoissa yleistä aikataulua.

OTTELUIHIN LIITTYVÄT JÄRJESTELYT

5. Kotijoukkueen yhteyshenkilön ja pelipaikkajärjestäjän velvollisuudet

Vähintään viikkoa ennen ottelua kotijoukkueen yhteyshenkilön on otettava yhteyttä vierasjoukkueen yhteyshenkilöön ja varmistettava, että pelipaikka on vierasjoukkueen tiedossa. Lisäksi kotijoukkueen yhteyshenkilön tulee samassa yhteydessä mainita kotijoukkueen käytössä olevien inkrementtiaikoihin sopivien digikellojen määrä (SM-liiga, I- ja II-divisioona). Näillä sarjatasoilla kaikki ottelut pelataan inkrementtiajoin (A).

III-divisioonassa kotijoukkueen yhteyshenkilö neuvottelee vastustajajoukkueen yhteyshenkilön kanssa pelipaikkatiedotuksen yhteydessä kumpaa peliaikaa käytetään, inkrementtiä vai perinteistä peliaikaa (B), kts. Kohta7.

Kotijoukkueen yhteyshenkilö tekee ottelun tulositomituksen **välittömästi** pelien päätyttyä **JSM-sivuilla olevalla verkkotulosilmoituslomakkeella**. Toissijaisesti voidaan tulos myös ilmoittaa SÄHKÖPOSTILLA ilman liitetiedostoja mailiosoitteeseen **jsm1516(at)shakki.net**.

Otteluiden pelipaikkajärjestäjänä olevan seuran edustajan velvollisuuksiin kuuluu tallentaa pelit SM-liigassa. **HSL -merkityissä otteluissa tallennustehtävä kuuluu kotijoukkueelle eikä HSL:lle**. Pelit pitäisi lähettää viimeistään **viikon kuluessa** ottelusta SÄHKÖISESTI (PGN-, CA- tai CB-muotoisena) mailiosoitteeseen **jsmpelit(at)shakki.net**.

I- ja II-divisioonan pöytäkirjat suositellaan tallennettavaksi kuten SM-liigassa tai toissijaisesti **KAIKKI alkuperäiset pöytäkirjat** voidaan lähettää **KUUDEN (6)** päivän aikana peliajankohdasta ym. mailiosoitteeseen tai postitse, Harri Mikkonen, Kaapelintie 11 C 6, 37600 VALKEAKOSKI. Poikkeus: Järjestävän seuran kuuluu tallentaa kahden viikon kuluessa Vaasassa, Mikkelissä, Vierumäellä pelattavat pari- tai ryhmäottelut. Seinäjoella tallennuksen hoitavat SeinSK, OSS 2 ja Shlaakso.

Liigan päätöstahtumassa kaikki pöytäkirjat jätetään tapahtuman järjestäjälle kaikkina kolmena päivänä. III-divisioonassa kotijoukkueen on säilytettävä pöytäkirjat kilpailun päättymiseen saakka.

Jos kotijoukkueen yhteyshenkilö on estynyt hoitamasta tehtäviään, on hänen tilalleen viivytyksettä nimettävä varahenkilö. Seura vastaa siitä, että kaikilla joukkueilla on koko kilpailun ajan tavoitettavissa oleva yhteyshenkilö. **Yhteyshenkilön ja/tai pelipaikkajärjestäjän velvollisuuksien rikkomuksista voidaan määrätä 80 euron sakko. Esim. liigaotteluiden tallennuksen laiminlyöminen tai alemmilla sarjatasoilla pöytäkirjojen lähettämättä jättäminen voi aiheuttaa sakon.**

6. Ottelun kokoonpano ja luovutukset

Yksittäisten otteluiden kokoonpanoa koskevat pysyvien SM-kilpailumääräysten kohdan 4.2 määräykset kokoonpanosta näiden erikoismääräysten pelaajalistaista johtuvin poikkeuksin. III-divisioonassa on mahdollista hankkia joukkuekohtainen lisenssi (50 €). III-divisioonassa lisenssiä ei vaadita pelaajalta, jolla ei ole virallista seloa, ts. luku perustuu enintään 10 peliin.

Kotijoukkueella on mustat nappulat parittomilla pöydillä.

Pelaaja ei saa pelata samaa joukkuetta vastaan kahdesti samalla kaudella.

Mikäli joukkue ei pelaa täysilukuisena, tulee yhteyshenkilön ilmoittaa siitä viimeistään ottelua edeltävänä iltana klo 20 mennessä vastustajan yhteyshenkilölle ja kilpailun johtajalle. Tässä yhteydessä on ilmoitettava pelaajien todellinen lukumäärä. Luovutukset annetaan alimmilla pöydillä. Mikäli joukkueesta puuttuu enemmän kuin kaksi pelaajaa 8-pelaajaisessa joukkueessa tai enemmän kuin yksi pelaaja II-divisioonan 5-pelaajaisessa joukkueessa, joukkueen katsotaan luovuttaneen ottelun. Mikäli joukkue laiminlyö yllä mainitun ilmoituksen tekemisen, määrätään joukkueelle vastaava sakko kuin poissaolevan pelaajan kohdalla.

III-divisioonan luovutussäännön kevennys: Mikäli joukkueesta puuttuu yksi pelaaja, niin yhteyshenkilön pitää ilmoittaa asiasta yllämainitun mukaisesti. Jos joukkueesta on pakko luovuttaa myös toinen pöytä, niin ensimmäisen luovutuksen pitää olla ilmoitettuna kolme päivää ennen ottelua. Lisäksi toisesta luovutuksesta peritään 20 euron sakkomaksu. Mikäli toista luovutusta ei ole tehty oikein, katsotaan ottelu kokonaisuudessaan luovutetuksi. Mahdolliset force majeure- ja muut erikoistilanteet JSM-toimikunta käsittelee erikseen.

Kummankin joukkueen on ilmoitettava kokoonpanonsa viisi minuuttia ennen ottelun alkua. Mikäli kokoonpanoon ilmoitettu pelaaja ei saavu ottelun aikana pelipaikalle lainkaan, suorittaa kyseisen pelaajan seura SSL:lle sakon (70 euroa kahdella ylimmällä ja 50 euroa kahdella alimmalla sarjatasolla). Sakko on kuitenkin puolet yllä mainitusta, jos myöhästyminen tapahtuu alimmalla pöydällä. Yli 30 minuuttia myöhästyneen pelaajan vastustaja voi vaatia ko. pelin voittoa. Ottelun kerhojen etäisyyden ollessa yli 30 km saapumattomuuden syyksi hyväksytään esim. myöhästyminen junasta tms. Sakkoa ei tällöin määrätä, kunhan asia voidaan osoittaa jollain dokumentilla tai selvitys hyväksytään JSM-toimikunnassa muuten. **Viimeisten pöytien mahdollisissa luovutustapauksissa vastustajajoukkueella täytyy olla nimettynä pöydälle validi, sääntöjenmukainen pelaaja, muutoin pöydän tulos on 0-0.**

Jos joukkue luovuttaa ottelunsa, tai sen katsotaan luovuttaneen ottelun, joutuu seura suorittamaan kolminkertaisen (3 x) osanottomaksun suuruisen sakon. Joukkueen pelaamat ottelut poistetaan sarjataulukosta ja joukkue putoaa seuraavaksi kaudeksi sarjaporrasta alemmaksi. Kausi suositellaan aina pelattavaksi vahvuuslaskennallisesti loppuun alkuperäisen ohjelman mukaisesti.

7. Peli aika

Ottelun kaikilla pöydillä käytetään samaa peliaikaa.

Peliaika on Fiden laskentaan menevissä sarjoissa (SM-liiga, I- ja II-divisioona) inkrementtiaika (A): 90 minuuttia + 40 siirron jälkeen 30 minuuttia sekä koko pelin ajan joka siirtoa varten 30 sekuntia lisäaikaa.

III-divisioonassa voidaan käyttää inkrementtiaikaa tai perinteistä peliaikaa. Joukkueiden yhteyshenkilöt sopivat asiasta pelipaikkatiedon yhteydessä, ja jos konsensukseen ei päästä, niin inkrementtiaika on ensisijainen viiden digikellon ollessa käytössä. Perinteinen peliaika (B) on: 2 tuntia + 40 siirron jälkeen 30 minuuttia. Mekaanisissa kelloissa ajan lisääminen toteutetaan siirtämällä molempien pelaajien kelloja 30 minuuttia eteenpäin. III-divisioonassa JSM-kilpailutoimikunta voi hyväksyä muunkin täyden kertoimen peliajan, mikäli samana päivänä pelataan kolme peliä.

OTTELUN PELITAPAHTUMISTA

8. Kapteenien asema

Kapteenien aseman osalta noudatetaan sitä, mitä FIDE:n turnausmääräykset siitä määräävät (FIDE:n turnausmääräysten kohta 16, suomennos MM). Erikseen tässä mainittakoon:

”Joukkueen kapteenin asema on pohjimmiltaan hallinnollinen.

Kapteeni on oikeutettu neuvomaan joukkueensa pelaajaa tarjoamaan tasapeliä tai hyväksymään tasapelitarjous tai luovuttamaan peli, elleivät kilpailun määräykset sano toisin. Hänen tulee pitäytyä lyhyeen tiedonantoon, joka pohjautuu vain ottelua koskeviin olosuhteisiin. Hän voi sanoa pelaajalle: ”ehdota

tasapeliä”, ”suostu tasapeliin” tai ”luovuta peli”. Esim. jos pelaaja kysyy, tulisiko hänen suostua tasapeliehdotukseen, kapteenin pitää vastata ”kyllä” tai ”ei” tai jättää päätös pelaajalle.

Hän ei saa antaa tietoa pelaajalle asemasta laudalla eikä myöskään kysyä neuvoa pelin tilanteesta keneltäkään muulta. Pelaajia koskevat samat rajoitukset. Vaikka joukkuekilpailussa on joukkuetta kohtaan tietty lojaalisuus, joka ylittää pelaajan oman pelin näkökohdat, on shakki pohjimmiltaan kahden pelaajan välinen kamppailu. Siksi pelaajalla on oltava lopullinen sanavalta pelinsä suhteen.

Joukkueen kapteenin tehtävänä on vaikuttaa siihen, että pelaajat noudattavat shakkisääntöjen 12 kohdan kirjainta ja henkeä. Erityisesti joukkuekilpailussa odotetaan erittäin korrektaa, urheilijamaista käytöstä.”

Jos alunperin nimetty kapteeni on estynyt jostain syystä tai ei ole juuri pelipaikalla, niin valitaan varakapteeni hoitamaan tehtäviä. Kapteeneilla on oikeus oma-aloitteisesti informoida pelaajia ottelun pistetilanteesta. Kun pelipaikalla ei ole tuomaria eikä ulkopuolista toimitsijaa, on joukkueiden kapteeneilla kilpailun toimitsijaa vastaava rooli, joka mahdollistaa esim. ulkopuoliseen häiriöön puuttumisen. Joukkueottelut keräävät jo kiinnostavan luonteensa vuoksi hiukan normaalia enemmän shakkikilpailuun kuulumattomia tahoja pelipaikalle. Siispä jo mahdollisten häiriötekijöiden ilmaantuminen pelipaikalle pitää estää tai heidät pitää poistaa välittömästi sieltä. Näillä henkilöillä tarkoitetaan päihtyneitä ja kerhoarestissa olevia henkilöitä, ns. shakki-persona non gratoja.

9. Määräykset pelitapahtumien osalta

FIDE:n shakkisääntöjen ja Suomen kilpailumääräysten mukaisesti elektronisten kommunikointilaitteiden käyttö pelien aikana on kielletty. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaaja ei saa kantaa mukanaan kännykkää, vaan kännykän on oltava muualla (esim. pelaajan laukussa) ja täysin suljettuna. **Kännykän käsittelystä tai sen aiheuttamasta äänestä annetaan ensin varoitus ja toistuvassa tapauksessa peli tuomitaan hävinneeksi.**

SM-liigaotteluissa on aina paikalla JSM-toimikunnan nimeämä Fiden lisenssirekisterissä oleva kansainvälinen, FIDE- tai kansallinen tuomari, joka tekee ratkaisut ottelun aikana. Tuomari voi tuomita myös muita samassa pelipaikassa pelattavia otteluita.

Muissa otteluissa, joissa pelipaikalla ei ole nimettyä tuomaria, molempien joukkueiden kapteenien katsotaan toimivan tuomarin ominaisuudessa. Tällöin toimitaan seuraavasti:

Kun käytetään inkrementtiaikaa (A): Pelaajan on pidettävä pöytäkirjaa koko pelin ajan. Vastapelaaja tai toimitsijana toimiva kumman tahansa joukkueen kapteeni voi vaatia pöytäkirjan täydentämistä heti, jos pelaajalta puuttuu enemmän kuin kolme puolisiirtoa pöytäkirjasta (siis yksi toisen siirto ja kaksi omaa siirtoa). Kaikki pöytäkirjatorjaukset on suoritettava oman kellon käydessä. Pelaaja häviää pelin KOLMANNESTA huomauttamisesta, vastustaja voittaa pelin riippumatta asemasta laudalla. (Poikkeus, jos pelaajalla ei ole mattiin riittävää materiaalia, merkitään tulokseksi tasapeli).

Ylläoleva pätee myös kun III-divisioonassa käytetään mekaanisten kellojen peliaikaa (B) ja pelaajalla on käytettävissään vähintään viisi minuuttia peliaikaa.

III-divisioonassa, jos pelataan mekaanisilla kelloilla ja pelaajalla itsellään on aikaa jäljellä vähemmän kuin viisi minuuttia, ja jos pelaaja ei tällöin pidä pöytäkirjaa, ei hän voi vedota tasapelivaatimuksissaan pöytäkirjaan lainkaan. Tällöin toimitaan Fiden sääntöjen osan G (pikapeliloppuiset pelit) mukaisesti eli noudatetaan kohtaa G.6, mikäli joukkueiden kapteenit eivät pääse vaatimuksesta yksimielisyyteen eivätkä löydä ratkaisijaksi tuomaria allaolevan mukaisesti.

SM-liigaa alemmilla sarjatasoilla pelipaikalla olevan tuomarin puuttuessa joukkueiden kapteenit ratkaisevat esiintyneet tasapelivaatimukset. Jos kapteenit eivät pääse yksimielisyyteen tasapelivaatimuksen käsittelystä, niin vaatimus esitetään ensisijaisesti puhelimitse jollekulle samalle päivälle merkityn liigaottelun liigatuomarille. Kapteenit voivat kysyä edellä mainituilta mielipidettä myös muista peliin liittyvistä asioista ottelun aikana. Mikäli puhelimitsekaan ei tavoiteta edellä mainittua tuomaria tai hänen varahenkilöään

(divisioonatasoilla), tulee joukkueiden kapteenien lähettää tilanne kilpailun päätuomarille. 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.

Mahdollisista muista kuin ottelun aikana ilmoitetuista pelitapahtumaprotesteista päätöksen tekee liigan päätuomari tai hänen varahenkilönään toimiva joku muu liigatuomari.

Sopupelitapauksissa JSM-kilpailutoimikunta voi määrätä osanottomaksun suuruisen sakon molemmille 0-0-pelanneille joukkueille, jos voidaan osoittaa että tuloksessa on kyse selvästä sopupelistä, esim. kaikki pelit päättyvät tasan selkeästi suunnilleen samalla hetkellä tai kaikissa peleissä on pelattu alle kymmenen siirtoparia.

PROTESTIT JA KILPAILUORGANISAATIO

10. Protestit

Kaikki ns. tekniset, järjestelmään liittyvät protestit käsittelee JSM-kilpailutoimikunta, ja pelitapahtumiin liittyvät protestit päätuomari. Oikeus tehdä vastalause pelin tapahtumista tai virheellisestä kokoonpanosta on ainoastaan vastustajajoukkueella tai saman lohkon joukkueella. Teknisistä kysymyksistä esim. vastustajajoukkueen kokoonpanoa koskeva vastalause on ilmoitettava JSM-kilpailutoimikunnalle kahden (2) vrk kuluessa ottelun päättymisestä ja tulosten saatavuudesta JSM-tulossivuilla. Toimikunnan on tehtävä ratkaisunsa seitsemän (7) päivän kuluessa protestin saapumisesta. JSM-toimikunnan hallinnollisia päätöksiä koskevat valitukset osoitetaan SSLH:lle viiden päivän sisällä päätöksestä.

Varsinaisista peliin liittyvistä tapahtumista vastalause on ilmoitettava pelipäivänä kilpailun johtajalle sekä varsinainen perusteltu vastalause on tehtävä kahden päivän kuluessa sähköpostitse kilpailun päätuomarille sekä kopiona kilpailun johtajalle. Tuomarin on tehtävä ratkaisunsa seitsemän (7) päivän kuluessa protestin saapumisesta. Tuomarina toimineen henkilön (päätuomarin tai hänen sijallaan toimineen jäävittömän tuomarin) päätöksestä voi valittaa shakin kilpailumääräysten kohdan 8 mukaisella tavalla Shakkituomari-toimikuntaan.

Kaikista protesteista on jätettävä osanottomaksun suuruinen vetoraha, joka pitää olla maksettuna SSL:n tilille protestin jättöhetkellä. Vetoraha palautetaan, mikäli vastalause hyväksytään. Vetoraha voidaan palauttaa myös kielteisessä tapauksessa protestin käsittelijän harkinnan mukaan.

11. Toimihenkilöt

Kilpailun järjestelyistä vastaa SSL:n hallituksen asettama JSM-kilpailutoimikunta, johon kuuluvat shakkituomari Jyrki Kytöniemi (pj) (jt.kytoniemi(at)kolumbus.fi, vain kiireelliset puhelimitse 045-1360675), turnausjohtaja Lauri Hagelberg sekä SSL:n hallituksen jäsen shakkitoimitsija Henri Torkkola, joka on JSM-toimikunnan sihteeri. Shakkiareenan isäntä on shakkitoimitsija Petteri Paronen, ja puhelinnumero on 050-4002855. Kilpailun johtajana toimii Jyrki Kytöniemi (varalla Lauri Hagelberg), jotka huolehtivat kaikesta kilpailun vaatimasta käytännön toiminnasta.

12. Tuomarit

Kilpailun päätuomarina toimii KvT Jouni Lehtivaara, (jouni.lehtivaara(at)pp.inet.fi) ja varalla KvT Markku Kokkila (markku.kokkila(at)kolumbus.fi). Liigaotteluihin nimetyt tuomarit toimivat tarvittaessa puhelintuomarin ominaisuudessa kaikilla sarjatasoilla. Ottelupäivinä kaikista ”maalaisjärjellä ratkaisemattomista” käytännön kysymyksistä/ongelmista ilmoitetaan ensi sijassa pätevimmälle tavoitetulle liigatuomarille tai päätuomarin varamiehelle, jotka informoivat tai tekevät päätöksen kyseisessä tilanteessa. JSM-kilpailutoimikunta voi tarpeen mukaan nimetä lisää tuomareita eri sarjatasoille kauden aikana.