

Riktlinjer för JGP – Junior Grand Prix

För att underlätta för arrangörerna av tävlingar i junior-GP har Stockholms schackförbunds ungdomsutskott (UU) här samlat ramverk, regler och tips. Dessa riktlinjer är naturligtvis inte uttömmande men de skall tydliggöra tvingande delar för att vara en del av JGP och möta de förväntningar som finns från deltagarna på ordning. Ungdomsutskottets förhoppning är även att dessa riktlinjer kan tjäna som ett stöd för minnet och ett slags kontrollista.

Om du vill arrangera en JGP-tävling är det första du bör göra att ögna igenom Stockholms schackförbunds tävlingskalender för att hitta en lämplig dag. Nästa steg är att kontakta UU för att få tävlingen inplacerad i kalendern och få ett beslut på att tävlingen får ingå i GP-systemet.

Målet är många tävlingar med hög kvalitet. Det finns inte några egentliga anledningar att neka ett genomförande av en tävling, så länge det går att hitta en speldag.

En junior-GP-tävling samlar normalt mellan 150 och 200 deltagare.

Kontakta gärna UU om du behöver hjälp med tävlingen eller har synpunkter på var riktlinjerna kan göras bättre.

Innehåll riktlinjer

- Syfte och mål
- JGP ramar/riktlinjer
- Tävlingsregler
- Rekommendationer
- Checklista

Definitioner

Distriktet	Stockholms Schackförbund
UU	Stockholms Schackförbunds Ungdomsutskott
Medlemssystemet	Sveriges Schackförbunds medlemssystem, som också kan användas för att ordna tävlingar

Syfte

Syftet med JGP är

- ✓ att erbjuda och stimulera tävlingsschack för alla barn och juniorer, nybörjare som erfarna
- ✓ att erbjuda alla barn, främst nybörjare, en distriktstävling under året där framgång och utveckling kan mätas
- ✓ att med JGP-finalen kora och uppmärksamma de duktigaste juniorerna
- ✓ stimulera för Stockholms schackklubbar att arrangera och genomföra tävlingar

Mål

Målet med JGP är

- ✓ att alla schackspelande barn skall erbjudas en tävlingsform för sin egen nivå
- ✓ för varje åldersklass utse en distriktsmästare

1. JGP ramar

1.1 Ansvaret för JGP

- 1.1.1 Ungdomsutskottet vid Stockholms Schackförbund är ansvarigt för riktlinjer och regler för JGP-spelet.
- 1.1.1 Arrangerande klubb är ansvarig för den enskilda JGP-deltävlingen, för såväl genomförande som ekonomi.

1.2 JGP-året

JGP året är kalenderår där finalspel sker i slutet av året.

1.3 Arrangerande av JGP-tävling

- 1.3.1 JGP-säsongen består av flera deltävlingar. Spelare når JGP finalen genom poäng från de olika tävlingar som ansluts under året till JGP-säsongen. Det är både av klubbarna arrangerade JGP-tävlingar, det är också av Distriktet arrangerade individuella tävlingar, som genererar JGP poäng. Vilka tävlingar som ger JGP-poäng skall annonseras genom program och inbjudan på Distriktets hemsida.
- 1.3.2 Till Distriktet anslutna klubbar får arrangera JGP-tävling. Dessa riktlinjer beskriver de ramar och krav som finns samt rekommendationer. Arrangerande klubb har flera egna möjligheter till ramar för tävlingen. Arrangerande klubb har själv det ekonomiska ansvaret för tävlingen.
- 1.3.3 Arrangerande klubb skall i samverkan med UU hitta lämpligt datum för tävlingen.
- 1.3.4 För varje deltagare, som deltar i en klass i JGP-systemet i en tävling, och är medlem i Distriktet, skall arrangerande klubb till Distriktet erlægga en avgift på 15 kr.

1.3.5 Tävlingsklasser

- 1.3.5.1 Lämplig klassindelning i JGP-tävling
- A Gymnasieungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 16 - 20 år,
 - B Högstadieungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 13 - 15 år,
 - C Mellanstadieungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 10 - 12 år,
 - D Lågstadieungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 9 år eller är yngre,
 - E, F övriga klasser för nybörjare med eller utan klocka. **Dessa klasser ingår inte i JGP-systemet!**
- 1.3.5.2 Lämplig klassindelning i DM-tävling, som också ingår i JGP

- A Gymnasieungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 16 - 20 år,
- B Högstadieungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 13 - 15 år,
- C Ungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 11 - 12 år,
- D Ungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 9 – 10 år,
- E Ungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 8 år eller är yngre.

1.4 Lottnings- och resultatsystem

Tävlingen, med lottning och resultat, skall läggas upp i Medlemssystemet.

1.5 Antal deltagare

JGP tävlingen är öppen för alla som anmäler sig, men brandskyddsinstruktioner kan medföra att ett tak sätts för antalet deltagare.

1.6 Klasser JGP

UU definierar klasserna i JGP, vilket för närvarande är dessa, som under kalenderåret fyller följande år:

- A Ungdomar 16 – 20 år.
- B Ungdomar 14 – 15 år.
- C Ungdomar 13 år.
- D Barn 12 år.
- E Barn 11 år.
- F Barn 10 år.
- G Barn 9 år.
- H Barn 8 år eller yngre.

UU kan ändra klassindelningen beroende på antalet deltagare i varje klass.

1.7 Spel i annan klass

- 1.7.1 Spelare får spela i högre klass, än vad åldern medger, under kalenderåret efter ansökan till UU. UU bereder och beslutar i det enskilda ärendet.
- 1.7.2 Ansökan gäller för innevarande kalender- och spelår, dvs ansökan får göras på nytt till efterkommande år.
- 1.7.3 Ett avslag på ansökan kan ej omprövas.
- 1.7.4 Spelaren deltar fullt ut i den högre klassen, alltså även i finalen.

1.8 Få deltagare och slå ihop klasser.

- 1.8.1 Målet är att varje klass spelas separat.
- 1.8.2 Till framförallt tävlingsklass A kan det förekomma få deltagare och då kan arrangerande klubb besluta att slå ihop tävlingsklass A med tävlingsklass B. Om detta beslutas skall det framgå tydligt i inbjudan att detta kan ske. Beakta eventuella styrande regler kring ELO-registreringen.
- 1.8.3 Vid färre än åtta deltagare i en klass kan övervägas ronder och lottning enligt system Berger. Om detta beslutas skall det framgå tydligt i inbjudan att detta kan ske. Beakta eventuella styrande regler kring ELO-registreringen.

1.9 Priser

- 1.9.1 Till minst en tredjedel av deltagarna bör pris finnas. I tävlingsklass D, E och F bör alla deltagare få ett pris.
- 1.9.2 Arrangerande klubb beslutar själv om eventuella penningpriser i tävlingsklass A, B och C. Arrangerande klubb är ansvarig för att eventuella lagar och riktlinjer från Skatteverket följs.
- 1.9.3 Vinnare i varje tävlingsklass skall erhålla en Vinnartröja. Dessa tas fram centralt av och tillhandahålls av Ungdomsutskottet.

1.10 ELO-registrering

- 1.10.1 Tävlingsklass A och B skall vara ELO-registrerade. Arrangerande klubb beslutar själv om även tävlingsklass C skall vara ELO-registrerad.

1.10.2 Tävlingsklasserna D, E och F skall inte vara ELO-registrerade.

1.11 JGP Final

- 1.11.1 Aktuella tävlingar genererar JGP-poäng i klasserna enligt punkt 1.6 ovan. I varje klass får deltagarna poäng enligt följande: Ettan 25, tvåan 22, trean 20, fyran 18, femman 16, sexan 14, sjuan 12, åttan 11, nian 10, osv. ner till artonde 1 poäng. Om två deltagare hamnar på samma plats, och har samma kvalitetspoäng, delar de poängen. T.ex. sexan och sjuan, de får 13 poäng var. Ibland får spelaren en halv poäng.
- 1.11.2 Ungdomsutskottet ansvarar för att föra poäng- och deltagarstatistik.
- 1.11.3 Följande beskriver ungefär hur många finaler och finalplatser det blir. Vid färre än 20 deltagare i klassen, blir det sex till finalen. Mellan 20 och 40 deltagare blir det 10 i finalen. Fler än 45 deltagare, betyder 10 i finalen, och åtta eller 10 i en B-final. Vid mer än 90 deltagare, ordnas A-, B- och C-finaler i varje klass, åtta i varje.
- 1.11.4 Ungdomsutskottet beslutar inför höstsäsongen, senast under augusti månad, hur finalerna kommer att se ut. Detta kommuniceras via en uppdatering av aktuell ställning i JGP-listorna på Distriktets hemsida, fliken Junior-GP.

2. Tävlingsregler

2.1 Speltid

I JGP är det Snabbschack med speltid 10 till 20 minuter + ev. tilläggstid 5 till 10 sekunder/drag. Minst 7 ronder. Arrangerande klubb beslutar om speltid.

2.2 Tävlingsregler

2.2.1 ELO-registrerade klasser. Sveriges Schackförbunds Tävlingsregler gäller, i förekommande fall med de hänvisningar som finns som krav, då klassen är ELO-registrerad.

2.2.2 Ej ELO-registrerade klasser. Sveriges Schackförbunds tävlingsregler gäller.

2.2.3 Om arrangerande klubb vill göra undantag från ovanstående tävlingsregler skall dessa finnas beskrivna antingen i inbjudan eller finnas skriftligt anslagna innan tävlingen börjar. Dessa skall också insändas skriftligt till UU.

2.3 Starttider

2.3.1 Tävlingens starttid, första ronden, skall vara annonserad i inbjudan. Rond 1 får ej starta före denna tid.

2.3.2 Senast vid tävlingens början skall samtliga ronders (tidigaste) starttid finnas skriftligen anslagna i spel- och tävlingsområdet. Ronderna får ej starta före den annonserade tiden.

2.3.3 Undantag från 2.3.2 kan beslutas av domaren i klassen, givet att samtliga inlottade spelare befinner sig i spellokalen och att ingen spelare har invändning mot detta.

2.4 Domare

2.4.1 Minst en domare skall finnas i varje tävlingsklass. Domaren skall vara godkänd domare eller erfaren schackspelare.

2.4.2 I de klasser som är ELO-registrerade skall ELO-registrerad domare finnas.

2.4.3 De som tjänstgör som domare skall vara insatta i, och efterleva, de tävlingsbestämmelser som är meddelade för turneringen.

3. Rekommendationer till arrangerande klubb

- 3.1 Arrangerande klubb ansvarar över ekonomin för tävlingen och fastställer själva startavgiften.
- 3.2 Boka lokal i god tid.
- 3.3 Inbjudan bör sändas ut minst tre veckor innan. Annonsering skall minst ske via Stockholms Schackförbunds hemsida.
- 3.4 Sörj för minst en funktionär och en domare i varje klass. Vid fler än 30 deltagare i en klass, särskilt de yngre, bör ytterligare funktionärer finnas.
- 3.5 Om det arrangeras med mat och cafeteria kan startavgiften inkludera t ex korv och saft. Vegetariska alternativ bör finnas.
- 3.6 Vid användning av Sveriges Schackförbunds system för lottning och resultat, rekommenderas
 - a) att betalning för deltagande i tävlingen kan administreras i systemet.
 - b) att betald anmälan i tid är detsamma som "Avprickad". Detta för att undvika administration vid tävlingens start.

4. Checklista till arrangerande klubb

4.1 Före tävlingen

Punkt	Ansvar	Klart	Beskrivning
1			Boka lokal (kolla utrymme, belysning med mera)
2			Skriv inbjudan
2.1			Lokal, tid, plats, arrangör
2.2			Klassindelning, betänketider, tävlingsform
2.3			Hur görs anmälan (T.ex. via länk i Medlemssystemet, alternativt e-post, telefon)
2.4			Kontaktperson(er) med telefonnummer och e-post
2.5			Startavgift (observera avgift till Stockholms Schackförbund)
2.6			Vägbeskrivning till spellokalen
2.7			Och skriv gärna något om vad det blir för priser också
3			Distribuera inbjudan
3.1			Detta hjälper Stockholms schackförbunds kansli till med. Kontakta kansliet för distribution via e-postlista till ungdomsklubbarna. OBS! Inbjudan ska också publiceras på förbundets hemsida!
4			Beställ/köp priser
5			Ordna funktionärsstab
6			Ordna servering
6.1			Se till att det finns personal och lämpligt pentry eller kök
6.2			Köp varor
6.3			Gör upp arbetsschema
6.4			Skriv prislista
7			Ordna tävlingsledare/ domare till samtliga klasser

7.1			UU och kansliet hjälper gärna till om klubben saknar egna domare eller tävlingsledare.
8			Utse administratör för rapportering och lottning i system
9			Håll ett möte med alla som ska hjälpa till under tävlingen
9.1			Dela ut arbetsuppgifter, t.ex. cafeteriaansvarig.
10			Databas över JGP-deltagare.
12.1			Alla deltagare bör finnas, och vara tävlingsregistrerade i Medlemssystemet.
12.2			På Distriktets hemsida finns listor på aktuell ställning i JGP. Listorna kan även fås av UU. De kan anslås i lokalen under tävlingen.
13			Ta fram bordsnummerlappar Datorlottning förutsätter att borden är numrerade. Numreringen startar från 1 i varje klass för sig.
14			Hämta eventuellt lånat material
14.1			Stockholms schackförbund kan, mot avgift, låna ut såväl spel och klockor som dator och skrivare om man säger till i tid.
15			Exempel på diverse material som bör införskaffas:
15.1			<ul style="list-style-type: none"> - Tuschpennor, tejp, sax, kartongark mm - Biljetter för utdelning av förtäring (om mat ingår i startavgiften) - Växelkassor för startavgifter respektive servering
16			Dator, reservdator, skrivare behövs

4.2 På tävlingsdagen

Punkt	Ansvar	Klart	Beskrivning
1			Öppna lokalen och ställ fram spelen i god tid

2			Placera ut bordsnummerlappar
3			Skylta var de olika klasserna ska spela
4			Gör i ordning utrymme för tävlingsledning och lottning
5			Ställ fram bord för anmälan, uppdelat på klasser
5.1			Delegera funktionärer till att ta emot anmälningarna
6			Ordna utrymme för medföljande föräldrar
7			Sätt upp aktuella JGP-listor
8			Öppna tävlingen med ett inledningsanförande
8.1			Informera om vilka regler som gäller (FIDE-reglerna bör finnas i lokalen)
8.2			Presentera tävlingsledare och domare
8.3			Meddela tidpunkt för ev. matpaus
8.4			Berätta var prisutdelningen kommer att äga rum
8.5			Andra praktiska ting, som var det finns toaletter
9			När tävlingen är igång:
9.1			Sätt upp spelscheman med tidpunkter när ronderna startar
9.2			Dela ut biljetter för förtäring, om denna ingår i startavgiften
10			Avdela funktionär till att organisera prisutdelningen

4.3 Efter tävlingen

Punkt	Ansvar	Klart	Beskrivning
1			Dela ut priserna i de olika klasserna, gärna allteftersom de blir klara (Om det inte stör pågående spel)
1.1			Dela ut vinnartröjor till segrarna
1.2			Dela gärna ut pris till bästa flicka
2			Städa lokalen
3			Packa ihop lånat material, och lämna tillbaks det
4			Pusta ut!