



Riktlinjer för JGP – Junior Grand Prix

För att underlätta för arrangörerna av tävlingar i Junior-GP har Stockholms schackförbunds ungdomsutskott (UU) genom dessa riktlinjer samlat ramverk, regler och tips. Dessa riktlinjer är naturligtvis inte uttömmande men riktlinjerna ska tydliggöra tvingande delar för att vara en del av JGP och möta de förväntningar som finns från deltagarna på bland annat 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

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 ska 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 ska 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 ska 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, ska arrangerande klubb till Distriktet erlägga en avgift på 15 kr. Arrangerande klubb faktureras av Stockholms Schackförbund efter genomförd tävling.

1.3.5 Tävlingsklasser

1.3.5.1 Lämplig klassindelning i JGP-tävling

- A Gymnasieungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 17 - 20 år,
- B Högstadieungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 14 - 16 år,
- C Mellanstadieungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 11 - 13 år,
- D Lågstadieungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 10 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 17 - 20 år,
- B Högstadieungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 14 - 16 år,
- C Ungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 12 - 13 år,
- D Ungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 10 – 11 år,
- E Ungdomar som under innevarande kalenderår uppnår en ålder av 9 år eller är yngre.

1.3.5.3 För JGP och JGP-poäng, se vidare punkt 1.6.

1.4 Lottnings- och resultatsystem

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

1.5 Antal deltagare

JGP tävlingen är öppen för alla som anmäler sig. Lokalen och till exempel brandskyddsinstruktioner kan medföra att ett tak sätts för antalet deltagare.

1.6 Klasser JGP

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

- A Ungdomar 17 – 20 år.
- B Ungdomar 14 – 16 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 ska 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 ska 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.



1.10 ELO-registrering

- 1.10.1 Tävlingsklass A, B och C ska vara ELO-registrerade.
- 1.10.2 Tävlingsklasserna D, E och F ska 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. Samtliga deltagare i klassen från plats nitton erhåller 1 poäng. Två deltagare på samma poäng och samma kvalitetspoäng tilldelas JGP-poäng efter placering. Medlemssystemet är mycket exakt i sina beräkningar.
- 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. UU kan bedöma och ändra antalet finalister, om det så finner nödvändigt.
- 1.11.5 Finalerna spelas i Bergergrupper om 6 – 10 spelare beroende på finalstorlek enligt 1.11.3 ovan. Uppstår vakanser fylls dessa på underifrån.
- 1.11.6 För flickornas JGP-poäng, tilldelas följande:
Alla flickor i en tävlingsklass sorteras på placering dividerat med antal flickor. Poängen sätts relativt antalet ronder, och placering vid lika poäng baseras på individuellt resultat.
- 1.11.7 11 tilldelas den som är median, dvs. lika många före som efter den flickan. Första spelaren får 25, sista 5 oavsett gruppens storlek. Övriga spelare får skalensliga poäng, enligt formel i nästa stycke.



- 1.11.7.1 Vi räknar ut q , procentuellt värde baserat på placering. Formeln blir: $q(i) = (N - i) / (N - 1)$ där N är totala antalet flickor. Eftersom undre halvan innehåller 6 steg (5 – 11), och övre 14 (11 – 25). Övre halvans flickor får då poäng efter placering i på följande sätt: $11 + 28*(q(i) - 0.5)$ medan de under medianen får $5 + 12*q(i)$
- 1.11.8 Spelarna i klasserna E och F, nybörjarklasserna, får 5, topp tre får 8, 7 respektive 6 poäng.
- 1.11.9 Antalet flickor som går till final definieras ungefär så här: Upp till 39 deltagare går 8 till final. 40 – 69: 10 finalister, 70 – 79: 12, 80 – 89: 14 och 90 – 99: 16 finalister. UU kan bedöma och ändra antalet finalister vid sitt möte i augusti.

2. Tävlingsregler

2.1 Speltid

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

2.2 Tävlingsregler

- 2.2.1 För samtliga klasser gäller Sveriges Schackförbunds Tävlingsregler och i förekommande fall med de hänvisningar som finns till FIDE:s regelverk om klassen är ELO-registrerad.
- 2.2.2 Om arrangerande klubb vill göra undantag från ovanstående tävlingsregler ska dessa finnas beskrivna antingen i inbjudan eller finnas skriftligt anslagna innan tävlingen börjar. Dessa ska också insändas skriftligt till UU.

2.3 Starttider

- 2.3.1 Tävlingens starttid, första ronden, ska vara annonserad i inbjudan. Rond 1 får ej starta före denna tid.
- 2.3.2 Senast vid tävlingens början ska 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 bör finnas i varje tävlingsklass, särskilt om klasserna spelas i åtskilda rum eller utrymmen. Domaren ska vara godkänd domare eller erfaren schackspelare.

2.4.2 I de klasser som är ELO-registrerade ska ELO-registrerad domare (Huvuddomare) finnas och som godkänner biträdande domare.

2.4.3 De som tjänstgör som domare ska 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. Distriktets logga ska finnas på väl synlig plats i inbjudan. Annonsering ska minst ske på Stockholms Schackförbunds hemsida och övriga kommunikationsplattformar enligt förbundets kommunikationsplan.

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 till exempel korv och saft eller smörgåsar. Vegetariska alternativ och motsvarande bör finnas.

3.6 Vid användning av Sveriges Schackförbunds system för lottning och resultat, rekommenderas

a) att betalning för deltagande i tävlingen administreras i systemet.

b) att i klass A, B och C med markering "betald" är tillämpningen densamma som "Avprickad" och den tävlande kan komma direkt till rondstart. Detta för att undvika administration vid tävlingens start.



- .3.7 I det fall arrangerande klubb accepterar att spelares startavgift betalas av spelarens klubb i efterskott, ska detta vara överenskommet mellan klubbarna och tillämpningen ska vara känd för de funktionärer som hanterar lottningen.



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 ungdomsklubbar. 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.
10.1			Alla deltagare bör finnas, och vara tävlingsregistrerade i Medlemssystemet.
10.2			På Distriktets hemsida finns listor på aktuell ställning i JGP. Listorna kan även fås av UU. De kan anslås i lokalen under tävlingen.
11			Ta fram bordsnummerlappar Datorlottning förutsätter att borden är numrerade. Numreringen startar från 1 i varje klass för sig.
12			Hämta eventuellt lånat material
12.1			Stockholms schackförbund kan, mot avgift, låna ut såväl spel och klockor som dator och skrivare om man säger till i tid.
13			Exempel på diverse material som bör införskaffas:
13.1			<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
14			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. Aktuella listor finns på Stockholms Schackförbunds hemsida.
8			Öppna tävlingen med ett inledningsanförande
8.1			Presentera tävlingsledare, domare och informera om vilka regler som gäller (FIDE-reglerna bör finnas i lokalen)
8.2			Meddela tidpunkt för ev. matpaus
8.3			Berätta var prisutdelningen kommer att äga rum
8.4			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 gärna ut pris till bästa flicka
2			Städa lokalen
3			Packa ihop lånat material, och lämna tillbaks det
4			Pusta ut!