

Regulamin Drużynowych Rozgrywek Seniorów 2014 Śląskiego Związku Szachowego

1. Organizator

Śląski Związek Szachowy

2. Cel

- 1) Wyłonienie najlepszych drużyn województwa śląskiego
- 2) Popularyzacja Królewskiej Gry w naszym województwie

3. System rozgrywek

- 1) Drużynowy turniej szachowy, grany systemem szwajcarskim na dystansie 9 rund,
- 2) Skład drużyny: sześciuosobowy w tym na szachownicy szóstej kobieta.
- 3) Tempo gry: 90 minut na partię + 30 sekund na ruch.

4. Termin

I sesja	–	12.10.2014 r.	(rundy: 1, 2)
II sesja	–	14.12.2014 r.	(rundy: 3, 4)
III sesja	–	11.01.2015 r.	(rundy: 5, 6,)
IV sesja	–	24-25.01.2015 r.	(rundy: 7, 8, 9)

5. Warunki uczestnictwa

W rozgrywkach drużynowych Śląskiego Związku Szachowego mogą wystartować kluby zarejestrowane w Śląskim Związku Szachowym, posiadające licencję klubową Polskiego Związku Szachowego oraz nie mające zaległości finansowych za lata poprzednie ze Śląskim Związkiem Szachowym.

1) Zgłoszenia drużyn

- a. Do Drużynowych Mistrzostw Śląska, każdy klub spełniający główne warunki uczestnictwa może zgłosić dowolną liczbę drużyn.
- b. Zgłoszenia drużyn do rozgrywek na rok 2014 należy dokonywać drogą elektroniczną na adres mailowy Sędziego Głównego jacek_matlak@wp.pl do dnia **07.10.2014 r.**

2) Zgłoszenia składów drużyn

- a. Imienne składy drużyn należy przysyłać wg wzoru na adres mailowy Sędziego Głównego do dnia **09.10.2014r.** W przypadku nie wysłania składu w wyżej wymienionym terminie, drużyna zostanie wykreślona z rozgrywek na rok 2014.
- b. Skład drużyny musi być zgodny ze wzorem zamieszczonym w załączniku 1.

6. Uprawnienia zawodników do gry

- 1) Uprawnionym do gry jest zawodnik zgłoszony przez klub zgodnie z postanowieniami 5.1 oraz 5.2 regulaminu.
- 2) Zgłoszeni zawodnicy muszą posiadać przynależność do danego klubu oraz licencję zawodniczą Polskiego Związku Szachowego.
- 3) Wstawienie do składu drużyny zawodnika nieposiadającego uprawnień do gry w danej drużynie spowoduje zweryfikowanie jego wyniku jako walkower.
- 4) Zawodniczka zgłoszona do gry na szachownicy 6 ma prawo do gry na szachownicy 1-5 z zachowaniem systemu drabinkowego.
- 5) Pozostawia się drużynom prawo dodatkowych zgłoszeń zawodników na dowolną pozycję listy zgłoszeń poza składem podstawowym w czasie trwania rozgrywek.
- 6) Zgłoszenia dodatkowe należy przysyłać do Sędziego Głównego. Zawodnik uzyskuje prawo gry jeżeli zgłoszenie zostało dokonane nie później niż 2 dni przed rundą.

7. Przepisy rozgrywek

1) Ocena wyników

O miejscu drużyny w tabeli końcowej decydują:

- a. suma punktów meczowych
- b. suma małych punktów
- c. bezpośredni pojedynek
- d. suma punktów uzyskanych na szachownicach zaczynając od pierwszej

Małe punkty stanowią wyniki uzyskane na poszczególnych szachownicach licząc:

- a. 1 pkt. za zwycięstwo lub otrzymany walkower
- b. 0,5 pkt. za remis,
- c. 0 pkt. za porażkę lub oddany walkower

Punkty w meczach oblicza się następująco:

- a. 2 pkt. za zwycięstwo w meczu
- b. 1 pkt. za remis w meczu
- c. 0 pkt. za porażkę w meczu

Kolejność miejsc na szachownicy ustala się wg następujących kryteriów:

- a. liczba zdobytych punktów
- b. wynik %
- c. ranking średni przeciwników
- d. ranking uzyskany przez zawodnika
- e. miejsce drużyny

Zawodnika ocenia się na szachownicy, na której rozegrał więcej niż 50% partii, z uwzględnieniem wyników z innych szachownic, jeżeli na szachownicach rozegrał tyle samo partii będzie oceniany na niższej szachownicy.

2) Protesty i odwołania

- a. W przypadku kwestii spornych istnieje prawo odwołania od decyzji Sędziego Rundowego. Drużyna ma prawo złożyć protest do Sędziego Głównego w ciągu 15 minut od chwili zakończenia meczu
- b. Zamiar odwołania się od decyzji Sędziego Rundowego nie zwalnia w żadnym wypadku od obowiązku podporządkowania się jego decyzji wydanej na sali gry
- c. Sędzia Główny musi rozstrzygnąć spór do 2 dni
- d. Decyzje Sędziego Głównego są ostateczne

3) Prawa i obowiązki Sędziego Głównego

Do podstawowych obowiązków Sędziego Głównego należy:

- a. Opracowanie komunikatu organizacyjnego rozgrywek, opublikowanie go na serwerze chessarbiter.com na 5 dni przed pierwszą rundą
 - b. Sporządzenie sprawozdania końcowego do 7 dni po zakończeniu rozgrywek
 - c. Sędzia Główny grupy ma obowiązek weryfikacji wyników partii jako walkower we wszystkich przypadkach zgodnie z Kodeksem Szachowym i regulaminem.
- 4) Postanowienie porządkowe i dyscyplinarne
- a. Drużyna za wycofanie się z rozgrywek po odprawie technicznej ponosi karę finansową w wysokości zgodnej z taryfikatorem na rok 2014
 - b. Drużyna za oddanie walkowerem jednego meczu oprócz strat punktów ponosi karę finansową w wysokości zgodnej z taryfikatorem na rok 2014
 - c. W przypadku oddania walkowerem drugiego meczu, drużyna zostaje skreślona z rozgrywek, ukarana karą finansową w wysokości zgodnej z taryfikatorem
 - d. Każda drużyna bez konsekwencji może oddać 4 partie walkowerem
 - e. Za każdy walkower ponad limit ustalona zostaje kara finansowa określona w taryfikatorze na rok 2014

8. Nagrody i wyróżnienia

1) Nagrody

- a. Najlepsze drużyny za miejsca pierwsze, drugie i trzecie otrzymują puchary
- b. Drużyny, które w rozgrywkach Drużynowych Mistrzostw Śląska zajmą miejsca 1-3 otrzymują kolejno tytuł: Drużynowego Mistrza Śląska w szachach klasycznych na rok 2014, wicemistrza oraz drugiego wicemistrza.
- c. Drużyny, które zajmą miejsca 1-6 otrzymują dyplomy.
- d. Za miejsca 1-3 na poszczególnych szachownicach zawodnicy otrzymują medale.

*Prezes Śląskiego Związku Szachowego
Paweł Więcek*