

Drużynowe Mistrzostwa Województwa Dolnośląskiego w sezonie 2017/2018

IV Dolnośląska Liga Szachowa - REGULAMIN

I. CEL ROZGRYWEK

1. Wyłonienie drużyn awansujących do Dolnośląskiej III Ligi.
2. Popularyzacja szachów w regionie oraz umożliwienie zdobywania wyższych kategorii szachowych, rankingu FIDE i klas sportowych.

II. UCZESTNICTWO

1. W rozgrywkach mają prawo uczestniczyć drużyny klubów zarejestrowanych w DZSzach, które nie mają zaległości finansowych w stosunku do DZSzach, w wyjątkowych sytuacjach mogą wystartować drużyny nowych klubów, które zadeklarują rejestrację w DZSzach.
2. W IV DLSz może uczestniczyć więcej niż jedna drużyna danego klubu.

III. SYSTEM ROZGRYWEK

1. IV DLSz zostanie rozegrana systemem kołowym z podziałem drużyn na pary wg kryterium geograficznego lub dwukołowym (mecz i rewanż grane jednego dnia).
2. IV DLSz rozgrywana jest systemem dojazdowym - 2 rundy dziennie (za wyjątkiem I spotkania).
3. Losowanie numerów startowych zostanie dokonane podczas odprawy kapitanów. W przypadku późniejszego uruchomienia ligi losowania numerów startowych dokona sędzieja główny.

IV. SKŁAD DRUŻYNY

1. Drużyna składa się z minimum 5 zawodników zarejestrowanych w jednym klubie.
2. Zawodnik może być zgłoszony i grać tylko w jednej drużynie IV DLSz.
3. Zawodnik, który rozegrał w DMP: Ekstralidze, I lub II Lidze Seniorów w 2017 r. więcej niż 4 partie nie może zostać zgłoszony do rozgrywek wojewódzkich (nie dotyczy zawodników drużyn, które spadły do lig wojewódzkich).
4. Zawodników dodatkowych można zgłaszać do terminu pierwszego meczu w 2018 r. Zawodnik dodatkowy nie może być zgłoszony przed zawodnikiem z wyższym aktualnym rankingiem FIDE (dalej PZSzach).
5. Na każdy mecz należy zgłosić pięciu zawodników. Przy ustalaniu składu na mecz obowiązuje kolejność ze zgłoszenia tzw. „drabinka”.
6. W meczu można wystawić zawodnika, który został zgłoszony do rozgrywek i pozytywnie zweryfikowany przez sędziego głównego (przynależność klubowa, rankingi) **na minimum**

2 dni przed datą meczu. W meczu nie można wystawić zawodnika, który nie został zgłoszony do rozgrywek.

7. Do drużyny można zgłosić zawodnika, który rozegrał co najwyżej 4 partie w III Lidze Seniorów, pod warunkiem, że jest on zgłoszony w składzie III Ligi jako zawodnik rezerwowy.

8. W każdym meczu może uczestniczyć jeden zawodnik zagraniczny, który nie jest zarejestrowany w Klubie, za którego Klub wniósł do PZSzach opłatę roczną zgodną z aktualnym Komunikatem Organizacyjno-Finansowym PZSzach.

9. Kolejność zawodników podana w składzie zweryfikowanym przez sędziego głównego nie może ulec zmianie w czasie trwania zawodów, za wyjątkiem dopisania zawodnika dodatkowego.

10. Listy zgłoszonych zawodników będą publikowane na stronie internetowej www.dzszach.pl.

11. Zawodnik, który po rozegraniu partii w dolnośląskich rozgrywkach wojewódzkich zmieni klub, nie może dalej brać w nich udziału w danym sezonie.

V. ZGŁOSZENIA DO ROZGRYWEK

1. Każda drużyna zgłoszona do mistrzostw jest obowiązana opłacić wpisowe oraz opłatę klasyfikacyjno-rankingową. Wpisowe należy wpłacać na konto Dolnośląskiego Związku Szachowego, Wrocław ul Borowska 1-3 w AliorBank, Nr konta:

51 2490 0005 0000 4530 2174 2296 w terminie do dnia I rundy.

2. Wpisowe do rozgrywek wynosi **160 PLN**. Za każdego zgłoszonego zawodnika obowiązuje opłata rankingowa PZSzach **20 PLN**. **Wpisowe wraz z opłatą rankingową za skład podstawowy wynosi $160+5 \times 20 = 260$ PLN. Opłaty rankingowe za zawodników rezerwowych, należy wpłacić przed meczem, w którym zagra zawodnik rezerwowy.** Informację o wpłacie wraz z kopią dowodu przelewu należy przesłać e-mailem do sędziego głównego lub biura Związku. Zawodnik z nieopłaconą opłatą rankingową nie będzie uwzględniany w wynikach. .

3. Wpisowe dla kolejnej drużyny z danego klubu wynosi **80 PLN** (180 PLN z opłatą rankingową za skład podstawowy).

4. Zgłoszenie do rozgrywek musi zawierać:

a) skład drużyny z zachowaniem kolejności wystawiania: pełne imiona i nazwiska zawodników, datę urodzenia, kategorię szachową, ranking, numer licencji zawodniczej PZSzach,

b) imię i nazwisko kapitana drużyny wraz z danymi do kontaktu: telefon, e-mail.

c) dokładny adres sali gry.

5. Zgłoszenia składów drużyn należy przesyłać do sędziego głównego rozgrywek nie

później niż 6 dni przed I rundą.

VI. PRZEPISY TURNIEJOWE

1. Tempo gry: 60 min. + 30 sek./pos. na partię dla każdego zawodnika.
2. Obowiązują aktualne przepisy gry FIDE.
3. Turniej zostanie zgłoszony do oceny rankingowej FIDE.

VII. ZASADY ROZGRYWANIA MECZÓW

1. Mecz można przełożyć na najbliższą sobotę następującą po wyznaczonym terminie meczu lub na termin wcześniejszy. Każda zmiana terminu meczu wymaga zgody sędziego głównego.
2. Po obustronnym uzgodnieniu zmiany terminu meczu przez zainteresowane drużyny sędzia podejmuje decyzję zmianie terminu konkretnego meczu, podając jego datę i miejsce w serwisie turniejowym.
3. Przekładanie spotkań po terminie wyznaczonym w komunikacie organizacyjnym jest dozwolone w wyjątkowych przypadkach, wyłącznie za zgodą sędziego głównego. Wniosek o przełożenie meczu musi być złożony na piśmie (kopię należy wysłać e-mailem) do sędziego głównego przed ustalonym terminem spotkania pod rygorem uznania meczu za obopólny walkower.
4. Zaległe mecze muszą być rozegrane przed przedostatnią rundą.
5. Mecze odbywają się zgodnie z opublikowanym terminarzem. Godziny rozpoczęcia rund ustala się na godz. 10:00 – rundy przedpołudniowe i 14:00 – rundy popołudniowe.
6. Sala gier powinna być odpowiednio przygotowana do meczu i otwarta 30 min przed rozpoczęciem meczu. W szczególności zawodnicy muszą mieć możliwość otrzymania ciepłych napojów, a pomieszczenie powinno być odpowiednio oświetlone i ogrzane.
7. Sprzęt do gry oraz niezbędne formularze zapewnia organizator meczu.
Gospodarze meczu grają na pierwszej, trzeciej i piątej szachownicy białymi bierkami, na drugiej i czwartej czarnymi.
8. Na 10 minut przed rozpoczęciem meczu kapitanowie drużyn są zobowiązani przedłożyć na piśmie skład swojego zespołu, podając imiona i nazwiska zawodników w kolejności szachownic z zachowaniem kolejności ze zgłoszenia. Od tej chwili podany skład nie może już ulec zmianie. Kapitan jest obowiązany podać pełny 5-osobowy skład swojej drużyny, bez względu na obecność zawodników na sali gry. Zawodnicy wpisani do składu na mecz muszą mieć opłaconą opłatę klasyfikacyjno-rankingową.
9. Po 30 minutach od momentu rozpoczęcia meczu, jeśli jedna z drużyn nie zgłosiła się do gry, zostaje ogłoszony walkower. Zespół oddający walkower otrzyma dwa ujemne punkty meczowe. Trzeci oddany walkower meczowy spowoduje automatyczne skreślenie drużyny z dalszych rozgrywek.

10. Zawodnik, który pojawi się przy partii z 30 minutowym lub większym opóźnieniem – decyduje wskazanie jego zegara – przegrywa partię.

11. Za trzeci i każdy następny oddany walkower indywidualny drużyna otrzymuje pół ujemnego punktu małego. Kara ta nie wpływa na wynik meczu, jest jedynie uwzględniana w końcowej tabeli.

12. Drużyna może rozpocząć mecz, jeśli na sali gry znajduje się przynajmniej trzech zawodników drużyny. Jeśli jedna z drużyn nie skompletowała jeszcze minimalnego składu, należy uruchomić wszystkie zegary tej drużyny, ale obecni na sali zawodnicy nie mogą rozpocząć gry, aż do chwili, gdy przybędzie przynajmniej trzeci zawodnik tej drużyny.

13. Przypadki losowe (awarie transportu, niespodziewane wypadki losowe, itp.) rozpatruje sędzia główny zawodów, na wniosek kapitana drużyny. Wszelkie awarie, wypadki losowe należy udokumentować u odpowiednich służb. W przypadku pozytywnego rozpatrzenia wniosku klub wnioskujący ponosi koszty transportu pozostałych drużyn na ponowne rozegranie zaległego meczu.

14. W przypadkach losowych powodujących spóźnienie na mecz zaleca się cofnięcie włączonych zegarów maksymalnie o 30 min wstecz – decyzję w tej sprawie podejmuje sędzia meczu.

VIII. OCENA WYNIKÓW

1. Kolejność miejsc zajętych przez drużyny ustala się według następujących kryteriów:

- Suma punktów meczowych (wygrany mecz 2 pkt., remis 1 pkt., przegrany mecz 0 pkt., oddanie walkovera [minus] -2 pkt.)
- Suma (tzw. małych) punktów zdobytych przez wszystkich zawodników z drużyny – wygrana, wygrana walkoverem 1 pkt., remis 0,5 pkt., przegrana 0 pkt., walkover (pierwszy i drugi) 0 pkt., walkover (trzeci i kolejny) [minus] - 0.5 pkt.
- Wynik bezpośrednich meczy
- Wynik punktowy na pierwszej i kolejnych szachownicach
- Punktacja Sonnenborna-Bergera

IX. ZASADY AWANSU

1. Do III Dolnośląskiej Ligi Szachowej mogą awansować kluby zarejestrowane w DZSzach, posiadające licencję PZSzach.

2. Awans do III Dolnośląskiej Ligi Szachowej uzyska zwycięzca IV Ligi. W przypadku, gdy klub ma już drużynę w III Lidze, prawo awansu przechodzi na kolejną drużynę z tabeli.

X. SĘDZIOWIE I KIEROWNICTWO MISTRZOSTW

1. Organizatorem rozgrywek jest Dolnośląski Związek Szachowy, a kierownictwo nad

przeprowadzeniem każdej z lig sprawuje sędzia główny.

2. Poszczególne mecze prowadzą sędziowie, których wyznacza gospodarz.

3. Sędziowie prowadzący mecze muszą posiadać licencję sędziego PZSzach i mieć opłaconą roczną składkę.

4. Przed rozpoczęciem meczu sędzia jest uprawniony do zweryfikowania zawodników (kapitan drużyny jest zobowiązany do przedłożenia dowodów tożsamości i kart zawodniczych zawodników, którzy nie zostali pozytywnie zweryfikowani przez sędziego głównego).

5. Sędzia meczu zobowiązany jest w ciągu godziny od zakończenia ostatniej partii meczu przekazać wyniki zakończonego meczu do sędziego głównego (e-mail, tel., SMS).

6. Rezultaty meczów podlegają weryfikacji przez sędziego głównego na podstawie dostarczonych protokołów meczowych. Ewentualne odwołania, w przypadku wystąpienia nieprawidłowych rezultatów na szachownicy, należy kierować na adres sędziego głównego.

7. Odwołania od decyzji sędziów meczów można składać tylko na piśmie, w terminie do 2 dni po rozegraniu meczu. Warunkiem rozpatrzenia odwołania jest umieszczenie w protokole zawodów zapowiedzi protestu.

8. Sędzia główny jest zobowiązany do prowadzenia serwisu turniejowego na stronie internetowej DZSzach, gdzie będą znajdować się wyniki, adresy, kontakty, terminarz oraz komunikaty sędziowskie.

XI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem należy stosować aktualne przepisy gry FIDE, Kodeks Szachowy PZSzach oraz Komunikaty Drużynowych Mistrzostw Województwa wydanych przez DZSzach.

2. W kwestiach spornych wyłączność interpretacji posiada sędzia główny zawodów.

3. Drużyny startują w rozgrywkach na koszt swoich klubów (sekcji szachowych).

4. Zmiany niniejszego Regulaminu mogą nastąpić jedynie na podstawie nowelizacji przepisów PZSzach, FIDE lub uchwały Zarządu Dolnośląskiego Związku Szachowego.

5. Zaleca się, aby organizator (gospodarz) meczu poinformował o meczu i wynikach lokalne media, rozpropagował informacje o meczu wśród społeczności lokalnej (np. rozwiesił plakaty itp.).