

## REGULAMIN

### Drużynowe Mistrzostwa Województwa Kujawsko-Pomorskiego w Szachach

Sezon 2016/2017

#### I. Cel rozgrywek:

1. Wyłonienie drużynowych mistrzów województwa **Kujawsko-Pomorskiego** w szachach w sezonie **2016/2017: a) III Ligi KPZSzach, b) IV Ligi KPZSzach, c) V Ligi KPZSzach.**
2. Wyłonienie zespołów awansujących do klas wyższych.
3. Popularyzacja sportu szachowego w regionie, umożliwienie zdobywania wyższych kategorii, klas sportowych i rankingu FIDE.

#### II. Uczestnictwo:

1. W **III** lub **IV Lidze** KPZSzach może występować tylko jedna drużyna danego klubu, na podstawie uzyskanych uprawnień z poprzedniej edycji rozgrywek.
2. W **V Lidze** KPZSzach może wystąpić dowolna ilość drużyn tego samego klubu.
3. Wszystkie zespoły zgłoszone do rozgrywek ligowych muszą posiadać aktualną licencję klubową PZSzach i opłacić wpisowe na konto Związku.

#### III. Skład drużyny:

1. W **III Lidze** KPZSzach zespół składa się z pięciu zawodników, w tym obowiązkowo na ostatniej szachownicy każdej drużyny musi występować kobieta.
2. W **IV i V Lidze** KPZSzach zespół składa się z pięciu zawodników, w tym obowiązkowo na ostatniej szachownicy każdej drużyny musi występować kobieta lub junior do lat 12 (rocznik 2004 lub młodszy).
3. Zgłoszona i przyjęta przez sędziego głównego kolejność szachownic składu podstawowego nie może ulec zmianie w trakcie trwania rozgrywek.
  - 3.1. W zgłoszeniu mogą figurować jedynie zawodnicy ewidencyjnie przynależni do danego klubu i posiadający aktualną licencje zawodniczą **Polskiego Związku Szachowego**.
4. Każdy zawodnik składu podstawowego w **IV Lidze** KPZSzach może być rezerwowym tego samego klubu w **III Lidze** KPZSzach (i analogicznie w **V Lidze**).
  - 4.1. Każdy klub może wystawić do rozgrywek zawodników rezerwowych, którzy muszą występować zawsze za zawodnikami składu podstawowego **w zgłoszonej kolejności (obowiązuje drabinka)**.
5. Zmiana barw klubowych zawodnika, który rozegrał już partię (również wygraną walkowerem) w trakcie trwania mistrzostw, uniemożliwia jego dalszy start w tej edycji DMR.
6. W rozgrywkach o **Drużynowe Mistrzostwo Województwa Kujawsko-Pomorskiego** nie mogą wystąpić zawodnicy, którzy rozegrali w sezonie 2016 r., w lidze centralnej seniorów, cztery lub więcej partii w drużynie tego samego klubu.
  - 6.1. Punkt ten nie dotyczy:
    - a) zespołów, które po zakończeniu zawodów **II ligi** seniorów zostały zdegradowane do rozgrywek wojewódzkich,
    - b) juniorów (rocznik 1998 i młodszy) i kobiet, które występują na szachownicach „męskich”.

7. Klub może wystawić do meczu zawodnika rezerwowego, jeśli posiada licencję zawodniczą i wniesie opłatę klasyfikacyjno-rankingową najpóźniej w terminie **5 dni** po rozegranej partii.

8. W tej samej rundzie zawodnik nie może grać w dwóch drużynach, **nawet gdyby mecze zostały przełożone na inny dzień.**

#### **IV. Zgłoszenia do rozgrywek:**

1. Każda zgłoszona do mistrzostw drużyna jest obowiązana opłacić wpisowe do rozgrywek.

2. Kwotę wpisowego należy przekazać do **25 października 2016 r.** na konto:

**Kujawsko-Pomorski Związek Szachowy**  
**Bank Spółdzielczy w Toruniu**  
**95 9511 0000 2001 0004 3498 0001**

3. Wielkość wpisowego do rozgrywek 2016/2017 r. (z uwzględnieniem wliczonej opłaty klasyfikacyjno-rankingowej dla składu podstawowego drużyny) wynosi:

a) dla **III Ligi** KPZSzach – **400 zł.**

b) dla **IV Ligi** KPZSzach – **300 zł.**

c) dla **V Ligi** KPZSzach – **200 zł.**

4. Za **każdego zawodnika rezerwowego** klub musi jednorazowo uiścić opłatę klasyfikacyjno-rankingową w wysokości **20 zł.**

5. Zgłoszenia składów podstawowych dokonują kierownicy klubów, wyłącznie na drukach załączonych do Regulaminu.

6. Termin zgłoszeń składów osobowych do mistrzostw upływa z dniem **25 października 2016 r.** Po tym terminie nie można zgłaszać do sędziego głównego nowych zawodników składu podstawowego.

6.1. Po tym terminie spóźnione zgłoszenie może być przyjęte po wpłaceniu zwiększonego o **100 zł** wpisowego do mistrzostw.

7. Nie ma możliwości startu dodatkowych drużyn po opublikowaniu kojarzenia I rundy.

8. Sędzia główny, w komunikacie organizacyjnym **1 listopada 2016 r.** (po ukazaniu się listy rankingowej FIDE) przed rozpoczęciem rozgrywek, dokona potwierdzenia zgłoszonego składu podstawowego zespołu oraz opublikuje kojarzenie i tylko ten dokument jest wiążący dla weryfikacji rozgrywek.

#### **V. System rozgrywek:**

1. W **DMR 2016/2017** obowiązuje **system kołowy.**

2. Listy startowe ustala się według numerów startowych wynikających z losowania.

3. W **III i IV Lidze** KPZSzach uczestniczy odpowiednio **10** oraz **12** najwyżej sklasyfikowanych drużyn, rozgrywających mecze w systemie jednokołowym (**9** oraz **11 rund**, w tym ostatnia kolejka zjazdowa).

3.1. Ostateczna ilość drużyn w **III i IV Lidze** KPZSzach uzależniona jest od ewentualnych spadków w lidze centralnej.

4. W **V Lidze** KPZSzach uczestniczą wszystkie pozostałe zgłoszone do rozgrywek zespoły, rozgrywające swoje mecze dojazdowo podzielone na 1-2 grupy (w zależności od ilości zgłoszonych drużyn).

4.1. Podział na grupy ustala się na podstawie średniego rankingu składu podstawowego i częściowo sztucznego losowania (w celu zniwelowania dalekich wyjazdów lub ich wyrównania).

## VI. Tempo gry:

1. Dopuszcza się w meczu stosowanie zegarów elektronicznych lub analogowych.
2. W przypadku gry z zegarami **elektronicznymi** tempo gry wynosi dla każdego zawodnika **90 minut** na partię oraz po **30 sekund** na każde posunięcie, z obowiązkiem prowadzenia zapisu do końca partii.
  - 2.1. Przy zastosowaniu zegarów **analogowych** należy stosować tempo gry **2 godziny na całą partię dla każdego zawodnika**, z obowiązkiem prowadzenia zapisu do chwili gdy na jego zegarze pozostanie mniej niż 5 minut.
3. W jednym meczu nie można stosować dwóch rodzajów tempa gry.
4. Zawodnikowi, który po formalnym ostrzeżeniu odmawia przestrzegania tego przepisu, orzeka się przegraną. Przypadki uniemożliwiające prowadzenia zapisu (np. złamana ręka) rozstrzyga sędzia meczu.
5. Zawodnik, który nie przystąpił do gry w ciągu **15 minut** od rozpoczęcia meczu, partię przegrywa walkowerem.
  - 5.1. Jeżeli odległość pomiędzy grającymi ze sobą drużynami przekracza **100 km**, dopuszcza się wyjątkowo rozegranie meczu od godziny **11.00**, po uprzedniej konsultacji pomiędzy kapitanami drużyn oraz sędzią głównym DMR. Ostateczna weryfikacja przyczyn opóźnień lub przekładania rozpoczęcia meczu (spotkań), opisane w pkt. 5.1 należy do sędziego głównego DMR.
  - 5.2. Ostatnia runda nie może być przekładana.

## VII. Ocena wyników:

1. O kolejności miejsc w **DMR 2016/2017** decyduje suma uzyskanych punktów meczowych (2 za wygraną meczu, 1 za remis, 0 za porażkę).
2. Przy równej ilości zdobytych punktów meczowych decyduje liczba małych punktów z gry.
3. Jeśli punkty małe również są równe, o wyższym miejscu drużyny decyduje rezultat bezpośredniego spotkania, a następnie większa liczba punktów uzyskanych na I szachownicy i w razie potrzeby, na II i dalszych szachownicach.
4. W przypadku walkowera obowiązuje punktacja: meczowe (2:-2) i małe (3:-2).

## VIII. Zasady rozgrywania meczów:

1. Mecze powinny się rozpocząć o godz. **10:00** w sali gier podanej w komunikacie organizacyjnym.

### 2. Terminarz DMR 2016/2017:

<b>6.11 – I runda</b>	<b>III, IV, V</b>	<b>29.01 – VII runda</b>	<b>IV, V, (nie gra III liga)</b>
<b>20.11 – II runda</b>	<b>III, IV, V</b>	<b>12.02 – VIII runda</b>	<b>III (VI r.), IV, V</b>
<b>27.11 – III runda</b>	<b>IV, V, (nie gra III liga)</b>	<b>26.02 – IX runda</b>	<b>III (VII r.), IV, V</b>
<b>11.12 – IV runda</b>	<b>III (III r.), IV, V</b>	<b>12.03 – X runda</b>	<b>III (VIII r.), IV, V</b>
<b>08.01 – V runda</b>	<b>III (IV r.), IV, V</b>	<b>26.03 – XI runda zjazdowa</b>	<b>III (IX r.), IV, V</b>
<b>22.01 – VI runda</b>	<b>III (V r.), IV, V</b>		

3. Ostatnia kolejka DMR KPZSzach odbędzie się systemem zjazdowym dla wszystkich drużyn.
4. Sala gier powinna być przygotowana do meczu zgodnie z wytycznymi zawartymi w Kodeksie Szachowym. Sprzęt do gry oraz niezbędne formularze zapewnia gospodarz meczu.
5. W rozgrywanym meczu, gospodarze grają na pierwszej, trzeciej i piątej szachownicy białymi bierkami, a na drugiej i czwartej - czarnymi.

6. Przynajmniej 10 minut przed rozpoczęciem meczu kapitanowie drużyn są zobowiązani przedłożyć na piśmie skład swojego zespołu, podając imiona i nazwiska zawodników w kolejności szachownic oraz ich rankingi (najpierw gospodarz, później goście).

6.1. Od tej chwili podany skład nie może już ulec zmianie.

6.2. Kapitan jest zobowiązany imiennie zgłosić wszystkich grających w meczu zawodników swojej drużyny, bez względu na ich obecność na sali gier.

6.3. Jeśli drużyna nie podała w wyznaczonym terminie składu na mecz, sędzia wpisuje do protokołu skład podstawowy.

7. Moment rozpoczęcia meczu jest ogłaszany przez sędziego (w przypadku **IV i V ligi** kapitan zespołu gospodarzy).

7.1. Po **15 minutach** od momentu rozpoczęcia meczu, jeśli jedna z drużyn nie zgłosiła się do gry, zostaje ogłoszony walkower (za wyjątkiem pkt. 5.1).

7.2. Zespół może przystąpić do meczu jeśli przy szachownicy zasiądzie **przynajmniej trzech zawodników**.

8. Przypadki losowe (awarie transportu, niespodziewane wydarzenia, itp.) rozpatruje sędzia główny zawodów, na wniosek kapitana drużyny.

9. W meczach obowiązuje zasada „fair play”. Kapitan drużyny gospodarza meczu musi być dostępny pod telefonem wymienionym w komunikacie organizacyjnym mistrzostw, aż do momentu przyjazdu drużyny gości.

#### **IX. Obowiązki zawodników:**

1. Ingerencja kapitana drużyny w partie grających zawodników jest niedozwolona, z wyjątkiem przyjęcia lub odrzucenia remisu, ale w obecności sędziego meczu lub kapitanów drużyn.

2. Zawodnik jest zobowiązany do przestrzegania Przepisów Gry FIDE i Regulaminu DMR.

3. Nie można proponować i przyjmować remisu przed wykonaniem **30 posunięcia czarnych**.

3.1. Wyjątek stanowi prawidłowo złożona reklamacja trzykrotnego posunięcia.

3.2. Zgodzenie się na propozycję remisową przed 30 posunięciem skutkuje przegraną.

#### **X. Zasady awansu lub spadku:**

1. Mistrz **III Ligi** KPZSzach uzyskuje awans do centralnej **II ligi** szachowej, zgodnie z regulaminem tych rozgrywek.

2. Pierwsze trzy drużyny z **IV Ligi** KPZSzach uzyskują awans do **III ligi**.

3. Pierwsze trzy drużyny z **V Ligi** KPZSzach uzyskują awans do **IV Ligi**.

4. W przypadku niemożliwości awansu przez drużynę do wyższej klasy rozgrywkowej, prawo to otrzymuje następna w końcowej tabeli drużyna.

5. Zespoły **III Ligi** KPZSzach, które zajmą **trzy ostatnie miejsca**, spadają do klas niższych.

6. Zespoły **IV Ligi** KPZSzach, które zajmą **pięć ostatnich miejsc**, spadają do klas niższych.

7. W przypadku spadku z **II ligi** kilku drużyn z naszego regionu, **III Liga** KPZSzach będzie powiększona.

8. Drużyna, która nie ukończy rozgrywek, zostanie zdegradowana do klasy niższej.

## **XI. Sędziowanie i kierownictwo mistrzostw:**

1. Organizatorem rozgrywek jest **Kujawsko-Pomorski Związek Szachowy**, a kierownictwo nad przeprowadzeniem mistrzostw sprawuje nominowany sędzia główny, posiadający przynajmniej klasę państwową lub pierwszą po **ogłoszonym konkursie ofert na to stanowisko**.

1.1. Jest on jedyną instancją odwoławczą od werdyktów wydanych podczas meczów.

1.2. Decyzje sędziego głównego są ostateczne, ale w przypadku protestu, można złożyć za pośrednictwem **Zarządu KPZSzach** wniosek do **Kolegium Sędziów KPZSzach** o jego ukaranie. **Kolegium Sędziów KPZSzach** może dokonać oceny spornej decyzji sędziego głównego (w tym wszcząć postępowanie dyscyplinarne), jednak zaskarżona decyzja nie może zostać cofnięta.

2. Mecze **III ligi** oraz rundy zjazdowej prowadzą licencjonowani sędziowie (z licencją PZSzach i FIDE), delegowani przez klub gospodarza meczu.

2.1. W **IV i V lidze** nad przebiegiem meczu mogą czuwać kapitanowie grających ze sobą zespołów, z zachowaniem zasad obiektywizmu oraz przepisów gry FIDE i Regulaminu DMR.

2.2. W **III lidze** w przypadku braku sędziego posiadającego aktualną licencję, zespół gospodarza powinien zwrócić się do **Kolegium Sędziów KPZSzach** w celu wytypowania sędziego.

2.3. W **III lidze** w przypadku braku sędziego na sali gry, gospodarz meczu odpowiedzialny za jego obsadzenie oddaje walkower.

2.4. Wyjątek od pkt. 2.3. jest stwierdzenie zdarzenia losowego, które uniemożliwiło przybycie sędziego na mecz. Wówczas wyjątkowo jego rolę przejmują kapitanowie grających ze sobą drużyn (fakt ten należy odnotować na protokole meczowym), a ostateczna weryfikacja przebiegu i wyniku meczu należy do sędziego głównego DMR.

2.5. W **IV i V lidze** w przypadku braku kapitana gospodarzy, jego obowiązki może przejąć inny wskazany zawodnik tej drużyny.

3. W czasie trwania rundy instancją odwoławczą są sędziowie meczów lub kapitanowie (w **IV** oraz **V Lidze** KPZSzach).

3.1. Sędzia wykonujący swoje obowiązki w ramach **III ligi** lub rundy zjazdowej, nie może rozgrywać partii w czasie sędziowania.

3.2. Sędzia ma obowiązek czuwania nad prawidłowym przebiegiem meczu i przestrzeganiem Przepisów Gry FIDE oraz Regulaminu DMR.

3.3. Odwołania od decyzji sędziego meczu (oraz nadzorujących grę w ramach IV i V ligi kapitanów drużyn) mogą być składane w ciągu **24 godzin** od zakończenia meczu, pod warunkiem odnotowania protestu w protokole meczowym i wysłania zeskanowanego protestu i protokołu meczowego e-mailem.

4. Protokół meczu jest sporządzany w trzech egzemplarzach, z których kopie otrzymują kapitanowie drużyn, a oryginał należy najpóźniej następnego dnia po meczu wysłać pocztą lub e-mailem na adres sędziego głównego.

4.1. Partie mogą również być wysłane e-mailem w pliku PGN, ale oprócz tego trzeba przesłać zeskanowane zapisy partii obu graczy, w przeciwnym wypadku trzeba wysłać pocztą.

5. Po każdym meczu sędziowie są zobowiązani do zebrania wszystkich oryginałów zapisów partii i sprawdzenia ich poprawności.

5.1. Protokoły meczowe podlegają weryfikacji przez sędziego głównego DMR.

**5.2.** Za terminowe (do trzech dni) dostarczenie protokołu meczowego, zapisów partii sędziemu głównemu DMR jest odpowiedzialny kapitan drużyny gospodarzy meczu (w przypadku wysyłki pocztowej obowiązuje zwykły priorytet).

**6.** W dniu meczu, gospodarz spotkania zobowiązany jest (w godz. 15:00 - 19:00), dopuszcza się wiadomość SMS, jednak z podaniem składów imiennych grających zawodników obu drużyn) lub e-mailem poinformować sędziego głównego mistrzostw o wyniku meczu i rezultatach poszczególnych partii.

**7.** Sędzia główny jest zobowiązany do prowadzenia tabeli rozgrywek wszystkich klas oraz indywidualnych kart startowych zawodników.

**8.** Wyniki będą publikowane na oficjalnej stronie KPZSzach – [www.kpszach.pl](http://www.kpszach.pl).

**9.** W kwestiach spornych wyłączność interpretacji posiada sędzia główny mistrzostw.

**10.** Sędzia meczu ma do dyspozycji następującą gradację kar, możliwych do zastosowania w przypadku wykroczeń popełnianych przez zawodników: **a)** formalne ostrzeżenie, **b)** zwiększenie przeciwnikowi czasu do namysłu, **c)** orzeczenie przegranej, **d)** usunięcie z sali gier, z wnioskiem o karę dyscyplinarną. W przypadku uwzględnienia pkt. **X.10.c** poprzedzić go musi pkt. **X.10.a** – formalne ostrzeżenie. Uwaga: W przypadku zastosowania pkt. **X.10.c**, jeśli przeciwnik nie może wygrać partii przy jakiegokolwiek serii prawidłowych posunięć (dotyczy przegranej przez telefon), sędzia weryfikuje rezultat na 0:½ .

## **XII. Postanowienia końcowe:**

**1.** W sprawach nie objętych niniejszym regulaminem należy stosować odpowiednie przepisy gry FIDE, Regulaminu DMR i komunikatów organizacyjnych **Drużynowych Mistrzostw KPZSzach**, wydany dla całych rozgrywek.

**2. Drużynowe Mistrzostwa KPZSzach** będą podlegać ocenie rankingowej FIDE.

**3.** Komunikat organizacyjny **Drużynowych Mistrzostw Województwa Kujawsko-Pomorskiego** zawiera listy zespołów w poszczególnych klasach rozgrywkowych (w kolejności ustalonych numerów startowych), adresy sal gier, adresy e-mail i telefony kontaktowe, terminarz spotkań mistrzowskich oraz zgłoszone składy drużyn (w kolejności szachownic składu podstawowego).

**4.** Zawodnicy startujący w rozgrywkach powinni być ubezpieczeni na koszt klubu, który zgłosił ich do rozgrywek.

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

**5.1.** Gospodarze meczów są zobowiązani pokryć koszty organizacyjne i sędziowskie.

**6.** Kolejki zjazdowe będą rozgrywane przy użyciu jednego typu zegarów (jedno tempo gry).

**7.** Zwycięskie zespoły w każdej klasie rozgrywek otrzymają puchary.

**7.1.** Zawodnik składu podstawowego jest sklasyfikowany na najniższej z szachownic, na której wystąpił (pod uwagę bierze się liczbę zdobytych punktów, wynik procentowy, miejsce drużyny).

**7.2.** W rozgrywkach **DMR sezonu 2016/2017** przewidziane są nagrody, których wysokość i ilość ustala **Zarząd KPZSzach**.

**8.** Ze względów organizacyjnych, wszystkie kluby muszą, w terminie do **10 października 2016 r.**, zgłosić potwierdzenie startu zespołów w rozgrywkach mistrzowskich **sezonu 2016/2017** na adres e-mail sędziego głównego.

**9.** W czasie trwania rozgrywek nie można zmieniać regulaminu zawodów.

**Regulamin został zatwierdzony przez Zarząd KPZSzach.**