

REGULAMIN

Drużynowych Mistrzostw Województwa Kujawsko-Pomorskiego

w Szachach — sezon 2017/2018

I. Cel rozgrywek:

1. Wyłonienie drużynowych mistrzów województwa Kujawsko-Pomorskiego w szachach w sezonie 2017/2018:
 - 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.

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 2005 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 licencję 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.
5. Każdy zawodnik składu podstawowego musi rozegrać minimum 5 partii w DMR.
6. Zmiana barw klubowych zawodnika, który rozegrał już partię (również wygraną walkowerem) w trakcie trwania mistrzostw, uniemożliwia jego dalszy start w tej edycji DMR.
7. W rozgrywkach o Drużynowe Mistrzostwo Województwa Kujawsko-Pomorskiego nie mogą wystąpić zawodnicy, którzy rozegrali w sezonie 2017 r., w lidze centralnej seniorów, cztery lub więcej partii w drużynie tego samego klubu.
 - 7.1. Punkt ten nie dotyczy:

a) zespołów, które po zakończeniu zawodów II ligi seniorów zostały zdegradowane do rozgrywek wojewódzkich,

b) juniorów (rocznik 1999 i młodsi) i kobiet, które występują na szachownicach „męskich”.

8. Zawodnicy rezerwowi nie muszą być zgłaszani do rozgrywek.

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

9. 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 na konto:

Kujawsko-Pomorskiego Związku Szachowego,

Bank Spółdzielczy w Toruniu,

konto nr: 95 9511 0000 2001 0004 3498 0001, w terminie do 27 października 2017 r.

3. Wielkość wpisowego do rozgrywek 2017/2018 r. (z uwzględnieniem wliczonej opłaty klasyfikacyjno-rankingowej dla składu podstawowego drużyny) wynosi:

a) dla III Ligi KPZSzach — 400 zł,

b) dla IV Ligi KPZSzach — 260 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 e-mailem (skan) na drukach załączonych do regulaminu.

6. Termin zgłoszeń składów osobowych do mistrzostw upływa z dniem 27 października 2017 r.

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

7. Po 27 października 2017 r. nie można zgłaszać do sędziego głównego nowych zawodników składu podstawowego.

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

9. Sędzia główny, w komunikacie organizacyjnym na tydzień przed rozpoczęciem rozgrywek, dokona potwierdzenia zgłoszonego składu podstawowego zespołu i tylko ten dokument jest wiążący dla weryfikacji rozgrywek.

10. Protokoły meczowe są weryfikowane przez sędziego głównego.

11. Komunikat sędziego głównego i kojarzenie będą opublikowane tydzień przed rozpoczęciem DMR — 5 listopada 2017 r.

V. System rozgrywek:

1. W DMR 2017/2018 obowiązuje system kołowy.

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

3. W III i IV Lidze KPZSzach uczestniczy po 10 najwyżej sklasyfikowanych drużyn, rozgrywających mecze w systemie jednokołowym, 9 rund, w tym trzy kolejki zjazdowe (dwie 2-rundowe oraz ostatnia 1-rundowa).

3.1. 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 (9 rund), 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 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 przepisów pkt. 2, orzeka się przegraną.

4.1. 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. W okresie zimowym, jeżeli odległość pomiędzy grającymi drużynami przekracza 100 km, dopuszcza się spóźnienie o kolejne 15 minut, jednak o fakcie spóźnienia należy poinformować kapitana drużyny gospodarzy oraz sędziego głównego rozgrywek (pod rygorem oddania walkovera).

5.2. W przypadku szczególnie trudnych warunków pogodowych, 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.

5.3. Ostateczna weryfikacja przyczyn opóźnień lub przekładania rozpoczęcia meczu opisanych w pkt. 5.1 oraz 5.2 należy do sędziego głównego DMR.

VII. Ocena wyników:

1. O kolejności miejsc w DMR 2017/2018 decyduje suma uzyskanych punktów meczowych (2 za wygranie 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 walkovera 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 2017/2018:

- 12.11 — I runda,

- 03.12 — runda zjazdowa w Świeciu, podczas której zespoły z każdej z lig rozgrywają mecze II oraz III rundy,

- 14.01 — IV runda,

- 28.01 — runda zjazdowa w Żninie, podczas której zespoły z każdej z lig rozgrywają mecze V oraz VI rundy,
- 11.02 — VII runda,
- 11.03 — VIII runda,
- 25.03 — IX runda zjazdowa — zakończenie rozgrywek ligowych.

3. Przekładanie spotkań po terminie wyznaczonym w komunikacie organizacyjnym jest dozwolone w wyjątkowych przypadkach, wyłącznie za zgodą sędziego głównego (tylko sesje dojazdowe).

4. Sala gier powinna być przygotowana do meczu zgodnie z wytycznymi zawartymi w Kodeksie Szachowym (szczególnie w zakresie temperatury pomieszczenia). 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.

6.1. Imienny skład zespołu jako pierwszy powinien przedłożyć kapitan gospodarzy meczu.

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

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

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

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

8.1. Po 15 minutach od momentu rozpoczęcia meczu, jeśli jedna z drużyn nie zgłosiła się do gry, zostaje ogłoszony walkower (z wyjątkiem pkt. 5.1 oraz 5.2 części „Regulaminu” dotyczącej „tempa gry”).

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

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

10. 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.

3.2. Zgodzenie się na remis przed wykonaniem 30 posunięć skutkuje przegraniem partii.

X. Zasady awansu lub spadku:

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

2. Pierwsze dwie 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 i IV Ligi KPZSzach, które zajmą (odpowiednio) dwa i trzy ostatnie miejsca, spadają do klas niższych.
6. W przypadku spadku z II ligi kilku drużyn z naszego regionu III Liga KPZSzach będzie powiększona (w przypadku spadku nieparzystej ilości zespołów utrzymuje się „pierwszy” spadkowiec w celu doprowadzenia do parzystości ekip).
7. 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 konsultacji z Kolegium Sędziów KPZSzach.
 - 1.1. Sędzia główny jest 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 wnioski 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 zjazdowe prowadzą licencjonowani sędziowie (z licencją PZSzach i FIDE), delegowani przez klub gospodarza meczu lub w przypadku rund zjazdowych Zarząd KPZSzach, po konsultacji z Kolegium Sędziów KPZSzach.
 - 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. Wyjątkiem 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.
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 drogą elektroniczną zeskanowane zapisy partii obu graczy. W przeciwnym wypadku oryginał należy wysłać pocztą.

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

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

5.2. Klub uchylający się od dochowania pkt. 5.2 ukarany będzie przez sędziego głównego rozgrywek odjęciem punktów meczowych.

6. W dniu meczu gospodarz spotkania zobowiązany jest (w godz. 15:00–19:00) telefonicznie (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, najpóźniej następnego dnia po rozegraniu kolejki ligowej, będą publikowane na oficjalnej stronie KPZSzach — 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 zawodnika,
- d) wycofanie z jednej lub więcej rund,
- e) usunięcie z sali gier z wnioskiem o karę dyscyplinarną.

W przypadku uwzględnienia punktu X.10.c i 10.d 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, sędzia weryfikuje rezultat na 0:0,5.

XII. Postanowienia końcowe:

1. W sprawach nie objętych niniejszym regulaminem należy stosować odpowiednie przepisy gry FIDE, Regulaminu DMR i komunikatów organizacyjnych Drużynowych Mistrzostw KPZSzach, wydanych 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 2017/2018 przewidziane są nagrody, których wysokość i ilość ustala Zarząd KPZSzach.

8. Ze względów organizacyjnych wszystkie kluby muszą w terminie do 20 października 2017 r. zgłosić potwierdzenie startu zespołów w rozgrywkach mistrzowskich sezonu 2017/2018 na adres e-mail sędziego głównego.

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

Regulamin został zatwierdzony przez Zarząd KPZSzach w głosowaniu elektronicznym