

## REGULAMIN

### Drużynowych Mistrzostw Województwa Kujawsko-Pomorskiego w Szachach w sezonie 2021/2022

#### I. Cel rozgrywek:

1. Wyłonienie drużynowych mistrzów województwa Kujawsko-Pomorskiego w szachach w sezonie **2021/2022**, występujących w ramach połączonej III ligi KPZSzach.
2. Popularyzacja sportu szachowego w regionie, umożliwienie zdobywania wyższych kategorii, klas sportowych i rankingi FIDE.

#### II. Uczestnictwo:

1. W III Lidze KPZSzach może występować dowolna liczba zgłoszonych drużyn, przy czym drużyny tego samego klubu będą kojarzone w pierwszych rundach rozgrywek ligowych.
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 lub junior do 12 roku życia.
2. Zgłoszona i przyjęta przez sędziego głównego kolejność szachownic składu podstawowego nie może ulec zmianie w trakcie trwania rozgrywek.
  - 2.1. W zgłoszeniu mogą figurować jedynie zawodnicy ewidencyjnie przynależni do danego klubu i posiadający aktualną licencję zawodniczą Polskiego Związku Szachowego.
3. Każdy klub może wystawić do rozgrywek zawodników rezerwowych, którzy muszą występować zawsze za zawodnikami składu podstawowego.
4. Każdy zawodnik składu podstawowego musi rozegrać **minimum 4 partie** w DMR.
  - 4.1. W szczególnych przypadkach, związanych z COVID-19, decyzję o limicie partii wobec określonego zawodnika, zweryfikuje sędzia główny rozgrywek.
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. Zawodnicy rezerwowi nie muszą być zgłaszani do rozgrywek przed startem sezonu ligowego.
7. 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 drużyna zgłoszona do DMR jest obowiązana opłacić wpisowe .
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 na maksymalnie **5 dni przed rozpoczęciem rozgrywek**.

3. Wielkość wpisowego do rozgrywek w sezonie **2021/2022** (z uwzględnieniem wliczonej opłaty klasyfikacyjno-rankingowej dla składu podstawowego drużyny) wynosi:

- a) dla Pierwszej drużyny danego klubu III Ligi KPZSzach — **400 zł**,
- b) dla Drugiej i kolejnej drużyny tego samego klubu III Ligi KPZSzach — **300 zł**,
- c) dla drużyny składającej się z juniorów i jednego seniora w składzie — **200 zł**.

4. Za każdego zawodnika rezerwowego klub musi jednorazowo uiścić opłatę klasyfikacyjno-rankingową w wysokości **30 zł**.

5. Zgłoszenia składów podstawowych dokonują kierownicy klubów, wyłącznie e-mailem (skan) na adres mailowy Sędziego Głównego **Damiana Śliwickiego** (damiansliwicki@gmail.com).

6. Termin zgłoszeń drużyn do rozgrywek ligowych wraz ze składami upływa w dniu **05 listopada 2021 roku**.

6.1. Zgłoszenia drużyn do rozgrywek ligowych należy dokonywać u Prezesa Zarządu KPZSzach na adres mailowy: **76jarwis@gmail.com** lub telefonicznie: **609-992-909**.

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

7. Po **05 listopada 2021 r.** nie można zgłaszać nowych zawodników składu podstawowego.

8. 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.

9. Protokoły meczowe są weryfikowane przez sędziego głównego.

10. Komunikat sędziego głównego i kojarzenie będą opublikowane co najmniej tydzień przed rozpoczęciem III ligi DMR.

## **V. System rozgrywek:**

1. W DMR w ramach III Ligi sezonu **2021/2022** obowiązuje system szwajcarski na dystansie **7 rund**, przy czym drużyny tego samego klubu będą sztucznie kojarzone w ramach I lub najdalej II rundy rozgrywek.

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

3. W III Lidze KPZSzach uczestniczy dowolna ilość zgłoszonych drużyn, rozgrywających mecze w systemie dojazdowym - **7 rund**.

## **VI. Tempo gry:**

1. Dopuszcza się w meczu stosowanie zegarów elektronicznych lub analogowych. Jeżeli drużyna gości przywiezie zegary elektroniczne, to mecz należy grać tymi zegarami !!!

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.

4.2. Zawodnik ma obowiązek prowadzić zapis w sposób czytelny, aczkolwiek zadaniem sędziów rundowych w III Lidze jest kontrolowanie czy oddany po partii zapis, spełnia te wymogi.

4.3. Za niedbałe i nieczytelne prowadzenie zapisu partii przez zawodnika, sędziego głównego DMR ma prawo orzec karę zgodnie z Przepisami gry FIDE.

4.4. Zobowiązuje się kapitał drużyny gospodarza meczu lub wyznaczoną przez niego osobę, do przesłania w formie elektronicznej Sędziemu Głównemu, zapisów partii z danego meczu w terminie **do 7 dni**.

4.5. W przypadku niewywiązywania się klubu z obowiązku opisanego w pkt. 4.4 Sędzia Główny może nałożyć na klub karę porządkową, w wysokości **100,00 zł** za każdą niewpisaną rundę, a w szczególnych przypadkach z wykluczeniem z rozgrywek łącznie.

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 kapitał 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 w sezonie **2021/2022** 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 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 **2021**:

- **14.11.2021 r. — I runda.**
- **28.11.2021 r. — II runda.**
- **12.12.2021 r. — III runda,**
- **09.01.2022 r. — IV runda,**
- **06.02.2022 r. — V runda,**
- **20.02.2022 r. — VI runda,**
- **06.03.2022 r. — VII runda zjazdowa – Zakończenie rozgrywek,**

2.1. Podane powyżej terminy, mogą ulec zmianie w przypadku zaostrzenia obostrzeń sanitarnych związanych z COVID-19.

3. Przekładanie spotkań po terminie wyznaczonym w komunikacie organizacyjnym jest dozwolone w wyjątkowych przypadkach, wyłącznie za zgodą sędziego głównego, w jak najszybszym terminie.

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 rundowego.
  - 8.1. 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. W rozgrywkach DMR obowiązuje zakaz zgadzania się na remis przed wykonaniem 30 pos. czarnych. Zawodnicy łamiący zakaz będą karani porażką. Zawodnik, któremu zaproponowano remis przed 30 pos. czarnych powinien przywołać sędziego. Jego przeciwnik powinien zostać ukarany zgodnie z przepisami gry FIDE.

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

1. Mistrz oraz wicemistrz III Ligi KPZSzach uzyskuje awans do centralnej II ligi szachowej, zgodnie z regulaminem tych rozgrywek.
  - 1.1. Drużyny, które wywalczą prawo awansu do centralnej II ligi PZSzach, mają obowiązek poinformowania Zarząd KPZSzach o uczestnictwie bądź rezygnacji ze startu w tejże lidze, **najpóźniej na 2 tygodnie** przed terminem zgłoszenia do startów w II Lidze PZSzach, zgodnie z Regulaminem tych rozgrywek.
  - 1.2. Zarząd KPZSzach ma prawo ukarać klub, który nie dokona wymogu Regulaminu opisanego pkt. 1.1.
2. W przypadku reorganizacji rozgrywek ligowych w kolejnym sezonie, drużyny z miejsc III-X uzyskują prawo startu w rozgrywkach III ligi KPZSzach, natomiast pozostałe nabywają prawo startu w niższej klasie rozgrywkowej.
- 4. Ostateczna ilość drużyn posiadających prawo startu w rozgrywkach III ligi w kolejnym sezonie rozgrywkowym, uzależniona jest od spadków z II ligi Centralnej. Nie może być to jednak liczba większa niż 10 drużyn.**
5. Drużyna, która nie ukończy rozgrywek, zostanie zdegradowana do klasy niższej w kolejnym sezonie rozgrywkowym.

## **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. Sędzia główny lub osoba upoważniona przez Zarząd KPZSzach ma obowiązek publikowania zapisów partii nie później niż 2 rundy wstecz.**

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 PZSzach o jego ukaranie. Kolegium Sędziów PZSzach może dokonać oceny spornej decyzji sędziego głównego (w tym wszcząć postępowanie dyscyplinarne), jednak zaskarżona decyzja nie może zostać cofnięta.

2. Mecze III ligi prowadzą licencjonowani sędziowie (z licencją PZSzach i FIDE), delegowani przez klub gospodarza meczu lub Kolegium Sędziów KPZSzach.

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

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

2.3. Wyjątkiem od pkt. 2.2. 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.

3. W czasie trwania rundy instancją odwoławczą są sędziowie meczów.

3.1. Sędzia wykonujący swoje obowiązki w ramach III ligi 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 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 dostarczenie protokołu meczowego i zapisów partii sędziemu głównemu DMR jest odpowiedzialny kapitan drużyny gospodarzy meczu.

5.2. Klub uchylający się od dochowania pkt. 5.1 ukarany będzie przez sędziego głównego rozgrywek zgodnie z paragrafem VI. pkt 4.5.

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, indywidualnych kart startowych zawodników oraz publikowania komunikatów sędziowskich co najmniej raz na 2 rundy.

8. Wyniki, najpóźniej następnego dnia po rozegraniu kolejki ligowej, będą publikowane na oficjalnej stronie KPZSzach — [www.kpzszach.pl](http://www.kpzszach.pl).

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

## **XII. Postanowienia końcowe:**

1. W sprawach nie objętych niniejszym regulaminem należy stosować odpowiednie przepisy gry FIDE.

2. Drużynowe Mistrzostwa KPZSzach będą podlegać ocenie rankingowej FIDE.

3. Komunikat organizacyjny Drużynowych Mistrzostw Województwa Kujawsko-Pomorskiego zawiera listy zespołów 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. Za zajęcie miejsc I-III w ramach III Ligi KPZSzach, zwycięskie zespoły, otrzymają puchary i medale.

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 **2021/2022** przewidziane są nagrody, których wysokość i ilość ustala Zarząd KPZSzach. Nagrody indywidualne dotyczą zawodników, którzy rozegrali minimum **5 partii**.

8. W czasie trwania rozgrywek niniejszy Regulamin może ulec zmianie w szczególnych sytuacjach np. związanych z COVID-19, na które organizator nie ma wpływu w dniu jego opublikowania.

9. Akceptując Regulamin uczestnicy turnieju wyrażają zgodę na wykorzystanie przez organizatora podanych danych osobowych w celu przeprowadzenia turnieju oraz publikacji jego wyników.

10. Akceptując Regulamin uczestnicy turnieju oraz osoby towarzyszące wyrażają zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku na stronach internetowych, profilach społecznościowych, w filmach i wywiadach organizatora oraz patronów medialnych i honorowych (np. do pamiątkowych galerii zdjęć z zawodów). Zdjęcia tam zamieszczone mogą być wykorzystywane jedynie do celów informacyjnych.

11. Gospodarze meczu zobowiązani są do przestrzegania obowiązujących na danym terenie wytycznych sanitarnych związanych z zagrożeniem COVID-19.