

# Regulamin

## Drużynowych Mistrzostw KPZSzach w sezonie 2008/2009

### I. CEL ROZGRYWEK

- Wyłonienie drużynowych mistrzów Kujawsko-Pomorskiego Związku Szachowego w sezonie 2008/2009:
  - III ligi szachowej,
  - Ligi okręgowej,
  - A-klasy.
- Wyłonienie zespołów awansujących do klas wyższych.
- Popularyzacja szachów wyczynowych w regionie oraz umożliwienie zdobywania wyższych kategorii, klas sportowych i rankingu FIDE.

### II. SYSTEM ROZGRYWEK

- Obowiązuje system kołowy w III lidze i lidze okręgowej oraz szwajcarski w A-klasie.
- Mecze są rozgrywane systemem dojazdowym, według losowania numerów startowych dokonanego podczas posiedzenia Zarządu KPZSzach.
- W Kujawsko-Pomorskiej III lidze szachowej uczestniczy 12 drużyn, rozgrywających mecze w systemie jednokołowym (11 rund).
- W lidze okręgowej uczestniczy 12 - 14 drużyn, rozgrywających mecze w systemie jednokołowym (11 lub wyjątkowo 13 rund).
- W A-klasie uczestniczą pozostałe zespoły, zgłoszone do rozgrywek. Klasa ta rozgrywa turniej systemem szwajcarskim, na dystansie 10 rund. Kolejność numerów startowych zostanie ustalona na podstawie sumy rankingów zawodników składu podstawowego.

### III. UCZESTNICTWO

- W Kujawsko-Pomorskiej III lidze, a także w lidze okręgowej, może występować tylko jedna drużyna danego klubu, na podstawie uzyskanych uprawnień z poprzedniej edycji rozgrywek.
- W A-klasie może występować dowolna liczba zespołów tego samego klubu, lecz nie będą one kojarzone ze sobą w turnieju.
- Zespoły, które nie uiszczyły składek do PZSzach za 2008 r. nie będą dopuszczone do DMR.
- Wszystkie zespoły zgłoszone do III ligi, ligi okręgowej i A-klasy muszą posiadać aktualną licencje klubową PZSzach.

### IV. SKŁAD DRUŻYNY

- W III lidze i lidze okręgowej zespół składa się z sześciu zawodników, a w A-klasie z pięciu, w tym obowiązkowo na ostatniej szachownicy musi występować kobieta. Każdy klub może wystawić do rozgrywek zawodników rezerwowych.

2. Zgłoszona i przyjęta przez sędziego głównego kolejność szachownic składu podstawowego nie może ulec zmianie w trakcie trwania rozgrywek. Zawodnicy rezerwowi mogą grać w dowolnej kolejności, ale zawsze za zawodnikami składu podstawowego. Zgłoszenia składu podstawowego wypełniają kierownicy klubów, na drukach załączonych do regulaminu. W zgłoszeniu mogą figurować jedynie zawodnicy ewidencyjnie przynależni do danego klubu, posiadający numery rozpoczynające się literami KP-... **i posiadający aktualną licencję zawodniczą Polskiego Związku Szachowego.**
3. Kobiety mogą występować na dowolnych szachownicach w podstawowym składzie. Mężczyźni nie mogą występować na ostatniej szachownicy.
4. Zawodniczka, zgłoszona na szachownicy męskiej składu podstawowego, w drugim lub dalszym zespole danego klubu, może w wyższej lidze występować jako rezerwowa na szóstej szachownicy w pierwszym zespole tego samego klubu. W rozgrywkach A-klasy zawodnicy składu podstawowego nie mogą występować jako rezerwa w składzie innej drużyny tego samego klubu w A-klasie.
5. Zawodnicy z podstawowych składów nie mogą występować w klasie niższej niż zostali zgłoszeni. Każdy z zawodników składu podstawowego musi, w zgłoszonym zespole, rozegrać (**oddane walkowery nie liczą się**) **przynajmniej pięć partii** w całym cyklu rozgrywek. Wyjątek stanowi przypadek uniemożliwiający dalszą grę zawodnika, zgłoszony przez kierownictwo klubu. Wtedy dalszy start tego zawodnika w mistrzostwach jest już niemożliwy. Lista składu podstawowego zespołu musi być niezwłocznie uzupełniona, a nowy zawodnik będzie grać zawsze na końcu składu podstawowego, przed zawodnikami rezerwowymi. Zgłoszony zawodnik musi mieć ponadto szansę rozegrania przynajmniej pięciu partii w zgłaszanym zespole.
6. Jeśli w końcowych rundach, do składu zespołu nie będzie wystawiony zawodnik składu podstawowego, który musi rozegrać pozostałe partie (aby wypełnić regulaminowy limit), sędzia główny dokona weryfikacji składu i rezultatów meczu.
7. Zawodnik składu podstawowego drugiej i dalszych drużyn tego samego klubu może rozegrać maksymalnie trzy partie w klasie wyższej niż został zgłoszony.
8. Zmiana barw klubowych zawodnika, który rozegrał już partię w trakcie trwania mistrzostw, uniemożliwia jego dalszy start w tej edycji DMR.
9. Zawodnik rezerwowy może rozegrać dowolną ilość partii w jednej drużynie swojego klubu. W innych zespołach tego samego klubu może on rozegrać maksymalnie po trzy partie.
10. W rozgrywkach o mistrzostwo Kujawsko-Pomorskiego Związku Szachowego nie mogą wystąpić zawodnicy, którzy rozegrali w sezonie 2008 r., w lidze centralnej seniorów, cztery lub więcej partii w drużynie tego samego klubu. Punkt ten nie dotyczy zespołów, które po zakończeniu zawodów II ligi zostały zdegradowane do rozgrywek wojewódzkich oraz juniorów z rocznika 1991 i młodszych, którzy mogą grać w składzie podstawowym drugiej drużyny, po rozegraniu do pięciu partii w lidze centralnej seniorów.
11. Zawodnicy rezerwowi nie muszą być zgłaszani do rozgrywek. Klub może wystawić do meczu zawodnika rezerwowego, jeśli **posiada licencję zawodniczą** i spełnia następujące warunki:
  - a) jest członkiem klubu, zaewidencjonowanym przez KPZSzach, z numerem rozpoczynającym się na literę KP- oraz **ma uregulowaną dodatkową opłatę klasyfikacyjno-rankingową.**
  - b) nie przekroczył limitu rozegranych partii, zgodnie z częścią IV, pkt. 8 i 9.
12. W jednym terminie rozgrywek ten sam zawodnik nie może grać w dwóch drużynach, nawet gdyby mecze zostały przełożone na inny dzień.

## V. TEMPO GRY

1. Obowiązuje gra z zegarami szachowymi.
2. Zawodnika obowiązuje prowadzenie zapisu partii do chwili gdy na jego zegarze pozostanie mniej niż 5 minut. Zawodnikowi, który odmawia przestrzegania tego przepisu, ustawia się czas 5 minut do zakończenia partii.
3. Tempo gry wynosi **30 posunięć na półtorej godziny** dla każdego zawodnika oraz po **pół godziny na dokończenie partii**, z uwzględnieniem czasu zaoszczędzonego do pierwszej kontroli.
4. **Po upływie 30 minut** od rozpoczęcia meczu, jeśli zawodnik nie wykonał pierwszego posunięcia, partia jest przegrana walkowerem.

## VI. ZASADY ROZGRYWANIA MECZÓW

1. Mecze odbywają się w terminach ustalonych kalendarzem rozgrywek. Początek spotkań wyznacza się na godz. **10<sup>00</sup>** w sali gier, podanej w komunikacie organizacyjnym. Gospodarz spotkania musi jednak uwzględnić propozycję drużyny przyjezdnej w sprawie późniejszego (do 2 godz.) rozpoczęcia meczu, jeśli odległość dojazdu wynosi ponad 100 km. O zmianie godziny rozpoczęcia meczu, sali gier itp. należy powiadomić telefonicznie sędziego głównego rozgrywek.
2. Po obustronnym uzgodnieniu zainteresowanych drużyn, mecze mogą być rozgrywane przed terminem podanym w komunikacie organizacyjnym.
3. Przekładanie spotkań **po terminie** wyznaczonym w komunikacie organizacyjnym jest dozwolone w wyjątkowych przypadkach, wyłącznie za zgodą sędziego głównego (**nie więcej niż jeden raz w sezonie**). Pisemny wniosek o przełożenie meczu po ustalonym terminie nie może wpłynąć do sędziego głównego później niż na 14 dni przed planowanym terminem i musi być przekazany do wiadomości drużynie przeciwnej. Mecze ostatniej rundy nie mogą być przekładane.
4. Sala gier powinna być odpowiednio przygotowana do meczu. W szczególności zawodnicy muszą mieć możliwość otrzymania ciepłych napojów, a pomieszczenie powinno być odpowiednio oświetlone i ogrzane. Nie spełnienie tych wymagań spowoduje nałożenie kary przez sędziego głównego rozgrywek (np. dodatkowy mecz wyjazdowy).
5. Turniejowy sprzęt do gry oraz niezbędne formularze zapewnia gospodarz meczu.
6. W rozgrywanym meczu, gospodarze grają na pierwszej, trzeciej i piątej szachownicy białymi bierkami, a na pozostałych szachownicach - czarnymi.
7. Na 15 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. Od tej chwili podany skład nie może już ulec zmianie. Kapitan jest zobowiązany imiennie zgłosić wszystkich sześciu zawodników swojej drużyny, bez względu na ich obecność na sali gier. Pozostawienie w protokole meczu pustych miejsc spowoduje automatyczną weryfikację spotkania przez sędziego głównego, a od jego decyzji nie ma odwołań.
8. Po godzinie od momentu rozpoczęcia meczu, jeśli jedna z drużyn nie zgłosiła się do gry, zostaje ogłoszony **walkower**. Drugi oddany walkower meczowy spowoduje skreślenie drużyny z dalszych rozgrywek.
9. Przypadki losowe (awarie transportu, niespodziewane wydarzenia, itp.) rozpatruje sędzia główny zawodów, na wniosek kapitana drużyny.

## VII. ZGŁOSZENIA DO ROZGRYWEK

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

**Kwotę wpisowego należy przekazać na konto Kujawsko-Pomorskiego Związku Szachowego w Banku Spółdzielczym w Toruniu konto nr: 95 9511 0000 2001 0004 3498 0001, w terminie do 25 października 2008 r.**

2. Wielkość wpisowego do rozgrywek 2008/09 r. (z uwzględnieniem wliczonej obowiązkowej opłaty klasyfikacyjno-rankingowej PZSzach dla składu podstawowego drużyny) wynosi:

- a) dla III ligi                    330,- zł,
- b) dla ligi okręgowej        250,- zł,
- c) dla A-klasy                    180,- zł.

Za każdego zawodnika rezerwowego, który ma rozegrać partię w drużynie, klub musi uiścić opłatę klasyfikacyjno-rankingową w wysokości 20 zł od zawodnika z rankingiem FIDE lub 10 zł od pozostałych. Jeśli zgłoszenie rezerwowego jest nagłe, kserokopię opłaty należy dostarczyć sędziemu przy protokole meczowym. Niedopełnienie tego obowiązku spowoduje weryfikację wyniku partii na walkower dla przeciwnika.

3. Kompletne zgłoszenie do rozgrywek musi zawierać:

- a) skład podstawowy drużyny w kolejności szachownic: pełne imiona i nazwiska zawodników, dokładną datę urodzenia, ranking na dzień 1 października 2008, **numer karty zawodniczej i numer aktualnej licencji zawodniczej**,
- b) dokładny adres sali gier w której będą rozgrywane mecze,
- c) imię i nazwisko kapitana zespołu (może to być osoba spoza zgłoszonych zawodników),
- d) dokładny adres korespondencyjny klubu i kontakt telefoniczny.

4. Po rozpoczęciu rozgrywek nie można zgłaszać do sędziego głównego nowych zawodników składu podstawowego. Wyjątek jest opisany w pkt. IV.5.

5. Termin zgłoszeń składów osobowych do mistrzostw upływa z dniem **25 października 2008 r.** Po tym terminie zgłoszenie spóźnione może być przyjęte po wpłaceniu zwiększonego o **25%** wpisowego do mistrzostw. Zespół, który przed rozpoczęciem I rundy nie ureguluje wpisowego do mistrzostw, będzie płacić stawkę wpisowego zwiększoną o kolejne **25%**.

6. Sędzia główny, w komunikacie organizacyjnym, przed rozpoczęciem rozgrywek, dokona potwierdzenia zgłoszonego składu podstawowego zespołu i tylko ten dokument jest wiążący dla weryfikacji rozgrywek. Wstawienie do składu zespołu na mecz zawodników rezerwowych dokonuje się na odpowiedzialność kapitana drużyny. Protokoły meczowe są weryfikowane przez sędziego administrującego rozgrywkami.

## VIII. OCENA WYNIKÓW

1. **O kolejności miejsc w III lidze, lidze okręgowej i A-klasie, 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 decyduje rezultat bezpośredniego spotkania, a następnie większa liczba punktów uzyskanych na I szachownicy i w razie potrzeby, kolejno na dalszych.

4. W systemie szwajcarskim drużyna pauzująca otrzymuje **1 punkt meczowy i 3 małe punkty**. W przypadku uzgodnionego z sędzią głównym przełożenia meczu, do celów kojarzenia przyjmowany będzie wynik **1:1 punktów meczowych (bez punktów małych)**. Wynik ten będzie skorygowany po faktycznym rozegraniu zaległego meczu.
5. W przypadku walkowera w III lidze i lidze okręgowej obowiązuje punktacja: meczowe (2:-2) i małe (4:-3). W rozgrywkach A-klasy odpowiednio: meczowe (2:-2) i małe (3:-2).
6. Kojarzenie kolejnej rundy A-klasy musi być ustalone najpóźniej na 7 dni przed jej terminem i nie podlega zmianom. Zainteresowane kluby dowiadują się o kojarzeniu telefonicznie u sędziego głównego lub z Internetu.

## **IX. ZASADY AWANSU LUB SPADKU**

1. Mistrz III ligi uzyskuje awans do centralnej II ligi szachowej, zgodnie z regulaminem tych rozgrywek, opracowanym przez PZSzach (stan na dzień zatwierdzenia regulaminu).
2. Mistrz i wicemistrz ligi okręgowej uzyskują awans do III ligi.
3. Drużyny z miejsc 1-3 w A-klasie uzyskują awans do ligi okręgowej.
4. W przypadku niemożliwości awansu przez drużynę do wyższej klasy rozgrywkowej, prawo to otrzymuje następna w końcowej tabeli drużyna.
5. Ostatnie dwa zespoły z III ligi spadają do ligi okręgowej.
6. W przypadku spadku z II ligi kilku drużyn regionu, jedna lub dwie drużyny III ligi zostaną dodatkowo zdegradowane do ligi okręgowej, a ta zostanie przejściowo powiększona do najwyżej 14 zespołów w następnej edycji rozgrywek. Jeśli zespół uprawniony do startu w II Lidze centralnej nie wystartuje w tych rozgrywkach, spada aż do ligi okręgowej.
7. Druga drużyna zespołu spadającego z II lub III ligi zostaje automatycznie przesunięta do klasy niższej, jeśli pierwszy zespół tego klubu, po degradacji, miałby uczestniczyć w tej samej lidze.
8. Przynajmniej trzy zespoły ligi okręgowej spadają do A-klasy. Liga okręgowa, po zakończeniu rozgrywek, powinna liczyć 12 drużyn i może być powiększona tylko w przypadku degradacji dodatkowych zespołów z III ligi. W przypadku zwolnienia miejsca w lidze okręgowej, klasa ta zostanie uzupełniona do dwunastu drużyn o kolejny zespół z A-klasy.
9. Jeśli na skutek braku zgłoszenia lub braku degradacji z II ligi, w III lidze zwolni się jakieś miejsce, stawkę uzupełnia się o przedostatni zespół III ligi, a potem o kolejny zespół mający uprawnienia z ligi okręgowej. Niedopuszczalny jest awans drużyny do III ligi z A-klasy.
10. Zespół, który nie rozpocznie rozgrywek III ligi lub ligi okręgowej (w której uzyskał uprawnienia startu), zostanie zdegradowany aż do A-klasy. Decyzje o dokooptowaniu innej drużyny do rozgrywek III ligi podejmie sędzia główny w oparciu o punkt IX.9 regulaminu.

## **X. SĘDZIOWIE I KIEROWNICTWO MISTRZOSTW**

1. Organizatorem rozgrywek jest Kujawsko-Pomorski Związek Szachowy, a kierownictwo nad przeprowadzeniem mistrzostw sprawuje sędzia główny, posiadający przynajmniej klasę państwową. Jest on jedyną instancją odwoławczą od werdyktów wydanych podczas meczów. **Decyzje sędziego głównego są ostateczne.**

2. **W III lidze i lidze okręgowej mecze sędziują licencjonowani sędziowie**, delegowani przez kluby gospodarza meczu. W przypadku braku sędziego posiadającego aktualną licencję, zespół zaniedbujący dotrzymania tego przepisu najbliższy mecz, którego miał być gospodarzem, będzie musiał rozgrywać na wyjeździe (jednak bez zmiany kolorów bierek na poszczególnych szachownicach).
3. Sędzia meczu nie może rozgrywać partii w czasie sędziowania. W meczach A-klasy (jeśli nie ma sędziego) werdykty mogą wydawać kapitanowie drużyn, grający w meczu.
4. Zgłoszeni do meczów III ligi i ligi okręgowej sędziowie muszą mieć wykupioną aktualną licencję PZSzach lub KPZSzach. Brak takiej licencji spowoduje nieważność decyzji i uniemożliwia otrzymanie wynagrodzenia za sędziowanie meczu. Jednocześnie obowiązuje przepis pkt. X.2.
5. 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 podany w komunikacie organizacyjnym, przed rozpoczęciem rozgrywek.
6. Po każdym meczu sędziowie III ligi i ligi okręgowej są zobowiązani do zebrania wszystkich oryginałów zapisów partii i sprawdzenia ich zgodności. Za terminowe (do trzech dni) dostarczenie protokołu meczowego i zapisów partii sędziemu głównemu DMR jest odpowiedzialny kapitan drużyny gospodarzy meczu. W A-klasie wystarczy przesłać tylko oryginał protokołu meczowego na adres sędziego głównego. Nie dopilnowanie przez sędziego meczu zebrania zapisów partii, spowoduje nałożenie na niego kary przez sędziego głównego mistrzostw. Przy nieczytelnym, bądź niekompletnym zapisie sędzia może zweryfikować wynik partii.
7. W dniu meczu, gospodarz spotkania zobowiązany jest (**w godz. 15.00 - 17.30**) telefonicznie lub e-mailem poinformować sędziego głównego mistrzostw o wyniku meczu i rezultatach poszczególnych partii, na kontakt podany w komunikacie organizacyjnym przed rozgrywkami,.
8. Protokoły meczowe podlegają weryfikacji przez sędziego głównego DMR, do którego należy kierować ewentualne pisemne odwołania, w przypadku wystąpienia nieprawidłowych rezultatów na szachownicy.
9. Sędzia główny jest zobowiązany do prowadzenia tabeli rozgrywek wszystkich klas oraz indywidualnych kart startowych zawodników. Wyniki będą publikowane w komunikatach organizacyjno-sportowych KPZSzach oraz Internecie.

## **XI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. W sprawach nie objętych niniejszym regulaminem należy stosować odpowiednie przepisy kodeksu szachowego oraz komunikat organizacyjny Drużynowych Mistrzostw Regionu, wydany przez KPZSzach. Komunikat będzie wydany dla całych rozgrywek.
2. Komunikat organizacyjny Drużynowych Mistrzostw KPZSzach zawiera listy zespołów w poszczególnych klasach rozgrywek (w kolejności wylosowanych numerów startowych), adresy sal gier i telefony kontaktowe, terminarz spotkań mistrzowskich oraz zgłoszone składy drużyn (w kolejności szachownic składu podstawowego). Zawodnicy rezerwowi będą publikowani w komunikatach KPZSzach po wstawieniu ich do składu drużyny.
3. Drużynowe Mistrzostwa Regionu będą podlegać ocenie rankingowej FIDE.
4. Jeśli w A-klasie występuje więcej zespołów tego samego klubu, należy zgłosić skład podstawowy każdej drużyny.

5. Zespół, który startował w rozgrywkach II ligi, nie awansując z rozgrywek regionalnej III ligi i nie utrzymał się w klasie centralnej, spada do tej klasy w której startował w Drużynowych Mistrzostwach KPZSzach.
6. W kwestiach spornych wyłączność interpretacji posiada sędzia główny mistrzostw. Odwołania od decyzji sędziów meczów (lub kapitanów) można składać tylko na piśmie, w terminie do 48 godzin po rozegraniu meczu. Warunkiem rozpatrzenia odwołania jest umieszczenie w protokole zawodów zapowiedzi protestu, paraflowanego przez obydwu kapitanów drużyn.
7. Drużyny startują w rozgrywkach na koszt swoich klubów (sekcji szachowych). Gospodarze meczów są zobowiązani pokryć koszty organizacyjne i sędziowskie.
8. Ostanía runda Kujawsko-Pomorskiej III Ligi będzie rozgrywana w jednej sali turniejowej w Toruniu.
9. Zwycięskie zespoły w każdej klasie rozgrywek otrzymają puchary. Zawodnicy składów podstawowych, którzy uzyskają najlepsze rezultaty rankingowe w całych rozgrywkach (po rozegraniu przynajmniej ośmiu partii) otrzymają nagrody pieniężne. Wysokość i ilość nagród ustala Zarząd KPZSzach.
10. Ze względów organizacyjnych, wszystkie kluby muszą, w terminie do **30 września 2008 r.**, zgłosić sędziemu głównemu potwierdzenie startu zespołów w rozgrywkach mistrzowskich sezonu 2008/2009.
11. Zmiany regulaminu mogą nastąpić jedynie na podstawie nowelizacji przepisów PZSzach lub uchwały Zarządu Kujawsko-Pomorskiego Związku Szachowego.

## **XII. TERMINY ROZGRYWANIA RUND DRUŻYNOWYCH EDYCJI 2008/2009.**

I runda - 9 listopada 2008,

II runda - 23 listopada 2008,

III runda - 7 grudnia 2008,

IV runda - 21 grudnia 2008,

V runda – 11 stycznia 2009.

Termin szóstej oraz pozostałych rund uzależniony jest od terminu ferii zimowych oraz kalendarza centralnego i będzie podany w komunikacie przed rozpoczęciem rozgrywek.

**Regulamin został zatwierdzony na posiedzeniu Zarządu KPZSzach w dniu 8 czerwca 2008 r.**

Załącznik:

Składy zespołów uprawnionych do startu w ligach okręgowych KPZSzach w DMR edycji 2008/09.