

Ramowy Regulamin Rozgrywania Drużynowych Mistrzostw Województwa Warmińsko-Mazurskiego Juniorów i Seniorów w Szachach Klasycznych

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Cel:

- wyłonienie Mistrza Województwa Warmińsko-Mazurskiego w szachach klasycznych, drużyn awansujących do II Ligi Seniorów i Juniorów;
- sportowa rywalizacja, podnoszenie poziomu gry szachistów Warmii i Mazur;
- popularyzacja gry w szachy;
- umożliwienie zawodnikom podwyższenia kategorii/tytułów szachowych, klas sportowych i rankingu;
- integracja środowiska szachowego na Warmii i Mazur.

2. Organizatorem rozgrywek jest Warmińsko-Mazurski Związek Szachowy, który może zlecić zadanie innej osobie prawnej.

3. Rozgrywki drużynowe są jednoszczeblowe.

UCZESTNICTWO

4. Prawo uczestnictwa w rozgrywkach mają drużyny klubów zarejestrowanych w WMZSzach

spełniających warunki:

- posiadają licencje;
- mają uregulowane składki członkowskie za lata poprzedzające rok rozgrywania zawodów oraz nie mają zaległości finansowych wobec WMZSzach (w szczególności za rozgrywki ligowe);
- wpłacą startowe do zawodów oraz opłaty rankingowe;
- zawodnicy startujący w drużynie posiadają licencję PZSzach i są zawodnikami danego klubu.

5. W mistrzostwach rozgrywanych systemem kołowym mogą grać drużyny z jednego klubu.

6. Na 25 dni przed rozpoczęciem rozgrywek kluby przesyłają wypełniony załącznik

nr 1 na email koordynatora rozgrywek z ramienia zarządu WMZSzach.

7. Na 15 dni przed rozpoczęciem rozgrywek kluby muszą dokonać wszelkich opłat związanych z rozgrywkami oraz przesłać zgłoszenie składów drużyn (załącznik 2 dla seniorów, załącznik 3 dla juniorów) na email sędziego głównego.

8. Dokładne terminy podaje się w Komunikacie Informacyjnym dla danych mistrzostw

PRZEPISY TURNIEJOWE

9. Tempo gry: 90 minut + 30" na każdy ruch. Spóźnienie na partię powyżej 30 min. skutkuje przegraną zawodnika.
10. Obowiązują aktualne przepisy gry FIDE i Kodeksu PZSzach.
11. Przy 7-10-drużynach mistrzostwa rozgrywane są systemem kołowym.
12. Przy innej liczbie zgłoszeń system rozgrywek zostanie podany w Komunikacie Organizacyjnym nr 1.
13. Przy systemie kołowym ustalenie numerów odbędzie się bezpośrednio przed opublikowaniem Komunikatu Organizacyjnego I zjazdu. Drużyny z jednego Klubu otrzymują nr startowe takie, aby zagrały w I rundzie

Skład drużyny i przepisy techniczne:

- 14.1. Klub zgłasza do rozgrywek obowiązkowo skład podstawowy.
 - 14.2. Zawodnicy rezerwowi mogą zostać dopisani przez sędziego głównego najpóźniej do godziny 20:00 dnia poprzedzającego zjazd, w szczególnych przypadkach losowych dopuszcza się dopisanie zawodnika rezerwowego najpóźniej 1 godzinę przed rozpoczęciem pierwszej rundy. Zawodnicy rezerwowi dopisywani do składu drużyny przez sędziego głównego muszą być potwierdzeni do danego klubu do dnia 31 grudnia roku poprzedzającego mistrzostwa.
 - 14.3. Mecze rozgrywane są na 6 szachownicach – juniorzy oraz 5 szachownicach – seniorzy.
 - 14.4. Przy zgłoszeniu składu drużyny do meczu obowiązuje klasyczna drabinka, taka jak w II lidze, ale z prawem powrotu juniorki na swoją szachownicę.
 - 14.5. Kapitanem drużyny może być dowolna osoba wyznaczona przez klub. Prawa i obowiązki kapitana określają przepisy Kodeksu Szachowego.
 - 14.6. Kapitan drużyny i jego zastępcy zobowiązani są do znajomości Kodeksu Szachowego. Wskazane jest, aby kapitanowie i ich zastępcy posiadali uprawnienia sędziowskie w dyscyplinie szachy.
 - 14.7. Każda drużyna wyznacza także kierownika drużyny, który jest odpowiedzialny za sprawy organizacyjne. Możliwe jest łączenie funkcji kapitana i kierownika drużyny.
 - 14.8. Zmiana klubu przez zawodnika w czasie rozgrywek uniemożliwia dalszy start w lidze.
 - 14.9. W rozgrywkach nie mogą brać udziału zawodnicy, którzy w poprzednim sezonie rozegrali co najmniej cztery partie w lidze centralnej. Nie dotyczy to drużyn, które zostały zdegradowane do rozgrywek wojewódzkich i zawodników, którzy po rozgrywkach ligi centralnej zmienili przynależność klubową.
- Uwaga: W przypadku rozgrywek drużynowych juniorskich, które odbywają się w roku następnym po rozgrywkach centralnych, dopuszcza się udział

zawodników przy zmianie na szachownicę wyższą (dotyczy sytuacji zmiany kategorii wiekowej).

14.10. Żaden zawodnik nie może grać więcej niż w jednej drużynie. Tylko zawodnik rezerwowy, który nie był zgłoszony do żadnego meczu, może zostać przeniesiony do drugiej drużyny reprezentującej ten sam klub.

14.11. Drużyna może przystąpić do meczu, jeżeli na sali znajduje się co najmniej czterech zawodników. W przeciwnym przypadku przegrywa walkowerem po 30 minutach od rozpoczęcia rundy.

14.12. W przypadku, gdy drużyna nie wystąpi w pełnym składzie, oddanie walkovera jest możliwe tylko na najniższej/najniższych szachownicach (danego typu).

14.13. Na nieparzystych szachownicach kolorem białym grają zawodnicy drużyny umieszczonej w kojarzeniu na pierwszej pozycji (na pozostałych szachownicach zawodnicy tej drużyny grają kolorem czarnym).

14.14 Remis można proponować po wykonaniu 30 posunięcia przez zawodnika grającego czarnymi bierkami. Propozycja remisu przed 30 ruchem skutkuje przegraną zawodnika proponującego remis.

ORGANIZACJA ZAWODÓW

15. Zarząd WMZSzach rezerwuje terminy zjazdów w kalendarzu Związkowym jak najwcześniej.

16. Najpóźniej na 30 dni przed I Zjazdem Zarząd WMZSzach publikuje Komunikat Informacyjny.

17. Organizator mistrzostw wydaje Komunikat Organizacyjny nr 1 najpóźniej na 23 dni przed rozpoczęciem zawodów. Komunikat powinien być umieszczony na stronie WMZSzach oraz przesłany do klubów startujących w rozgrywkach na podane w załączniku 1 emalie. W emailach powinny znajdować właściwe załączniki do wypełnienia przez kluby (złącznik 2 dla juniorów, złącznik 3 dla seniorów)

18. Ligi będą rozgrywane systemem zjazdowym – system rozgrywek, dokładne terminy i miejsce zjazdów zostaną opublikowane w Komunikacie

Organizacyjnym

nr 1.

19. Preferowane godziny rozpoczęcia rund: 10:00, 14:30. W przypadku przedłużenia się partii, zawodnicy mają prawo do co najmniej 15 minut przerwy.

20. Organizator zjazdu wydaje komunikat co najmniej na 7 dni przed zjazdem.

21. Organizator zjazdu zapewnia odpowiednią salę gry, kawę, herbatę, napoje chłodzące podczas upałów, niezbędne formularze oraz blankiety partii.

22. Za przesłanie skanów zapisów partii i protokołów meczowych do sędziego głównego w czasie nie dłuższym niż 24 godziny po rundzie odpowiedzialny jest sędzia rundowy, a gdy jego nie ma to kierownik drużyny organizatora zjazdu.

PUNKTACJA I OCENA WYNIKÓW

23. O kolejności w turnieju decydują:

– suma punktów meczowych (za wygrany mecz 2 pkt., za remis 1 pkt., za przegrany 0 pkt.; za walkower -1 pkt.);

– suma (tzw. małych) punktów zdobytych przez wszystkich zawodników z drużyny

w poszczególnych partiach - wygrana, wygrana walkowerem 1 punkt, remis 0,5, przegrana 0;

– wyniki bezpośrednich meczów;

– wynik punktowy na pierwszej i kolejnych szachownicach w bezpośrednim meczu;

– wynik punktowy na pierwszej i kolejnych szachownicach w całych mistrzostwach

– punktacja Sonneborna-Bergera.

24. Kryterium ustalania kolejności miejsc na szachownicach w turnieju:

a). Zawodnik jest klasyfikowany na najniższej z szachownic na których wystąpił (do wyniku liczy się suma wszystkich uzyskanych punktów zdobytych przez zawodnika). Kolejność miejsc na szachownicach ustala się według następujących kryteriów:

– suma zdobytych punktów

– wynik procentowy

- wynik rankingowy FIDE (Rp)

- miejsce drużyny

AWANSE I NAGRODY

25. Do II Ligi awansują najlepsze drużyny z III Ligi. Liczba awansujących drużyn zostanie podana w Komunikacie PZSzach.

26. Zwycięska drużyna otrzymuje tytuł Drużynowego Mistrza Warmii i Mazur w Szachach Klasycznych.

27. Minimalna pula nagród pieniężnych – 60% startowego drużyn.

28. Medale, puchary i dyplomy dla najlepszych drużyn i najlepszych zawodników na poszczególnych szachownicach.

SĘDZIOWANIE

29. Zawody prowadzi sędzia główny wskazany przez Organizatora WMZSzach posiadający co najmniej II klasę oraz licencję FIDE, uregulowaną roczną opłatę.

30. Sędzia główny nie posiadający centralnej klasy sędziowskiej lub wyższej dodatkowo może być rekomendowany przez Kolegium Sędziów WMZSzach, ale ostateczny wybór należy do Zarządu WMZSzach.

31. Mistrzostwa rozgrywane systemem zjazdowym. Sędzia rundowy wskazywany jest przez organizatora zjazdu w porozumieniu z Zarządem WMZSzach, musi posiadać licencję sędziowską oraz uregulowaną roczną opłatę sędziowską. O wyborze sędziego rundowego, organizator zjazdu informuje sędziego głównego co najmniej 48 godzin przed rozpoczęciem zjazdu. Kierownik drużyny organizującej zjazd, przed rozpoczęciem meczu, ma obowiązek przedstawić sędziów rozgrywek.
32. Od decyzji sędziowskiej podjętej w pierwszej instancji kapitan drużyny może odwołać się natychmiast, nie później jednak niż 30 minut po zakończeniu rundy, do drugiej instancji – sędziego głównego. Decyzje podjęte w drugiej instancji są ostateczne w czasie zawodów.
33. Kapitan drużyny, w terminie 48 godzin od zakończenia rundy, ma prawo do złożenia zażalenia, dotyczącego podjętych przez sędziów decyzji do Kolegium Sędziów WMZSzach.
34. Prawo interpretacji regulaminu należy do Zarządu WMZSzach, który może zwrócić się o pomoc w interpretacji do Kolegium Sędziów WMZSzach a w czasie rozgrywek do sędziego głównego.

SPRAWY FINANSOWE

35. Wpisowe do mistrzostw seniorów wynosi 300 zł (200 zł opłata startowa drużyny + 5*20 zł OR za skład podstawowy). Kolejne drużyny reprezentujące ten sam klub płacą 200 zł (100+100).
36. Wpisowe do mistrzostw juniorów wynosi 270 zł (150 zł opłata startowa drużyny + 6*20 zł OR za skład podstawowy). Kolejne drużyny reprezentujące ten sam klub płacą 195 zł (75+120).
37. Powyższe wpisowe należy uiścić przed rozpoczęciem zawodów w terminie podanym w Komunikacie Informacyjnym. Opłata OR będzie uzależniona od ilości rund w turnieju.
38. Za każdego zawodnika rezerwowego, który wpisany zostanie co najmniej do jednego protokołu meczowego klub zobowiązany jest zapłacić opłatę rankingową (OR) w wysokości 20 zł w ciągu 10 dni od zakończenia zawodów.
39. Wpłaty należy dokonywać na konto Warmińsko-Mazurskiego Związku Szachowego.
40. Koszty wynagrodzenia sędziów ponosi WMZSzach.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

41. Za stan zdrowia zawodnika (zdolność do udziału w zawodach) odpowiada jednostka delegująca.
42. W czasie rozgrywania partii zawodnik nie może prowadzić żadnych rozmów
43. Podczas rozgrywania partii zawodnik nie może opuszczać strefy rozgrywek bez zgody sędziego.

44. Dopuszcza się przechowywanie permanentnie wyłączzonego telefonu lub innego urządzenia elektronicznego w teczce lub innym pakunku na stałe odłożonym w widocznym miejscu.
45. Zgłaszając udział w turnieju, uczestnicy wyrażają zgodę na wykorzystanie przez organizatora podanych danych osobowych w celu przeprowadzenia turnieju oraz publikacji jego wyników.
46. Uczestnicy turnieju oraz osoby towarzyszące wyrażają zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku na stronach internetowych oraz profilach społecznościowych organizatora (np. do pamiątkowych galerii zdjęć i filmików). Materiały tam zamieszczone mogą być wykorzystywane jedynie do celów informacyjnych i prywatnych. Dalsze ich udostępnianie wymaga zachowania integralności.
- Publikujący zobligowany jest do podpisania źródła ich pochodzenia.
47. Możliwe są korekty regulaminu w celu prawidłowego przeprowadzenia mistrzostw oraz zapewnienia jak najlepszej realizacji wyznaczonych celów. Korekty powinny być umieszczone we właściwych komunikatach. Korekty obowiązują w sezonie i mistrzostwach, których komunikaty dotyczą.
48. Ostateczna interpretacja regulaminu należy do Organizatora zawodów.
49. Wszelkie nieujęte w powyższym komunikacie uregulowania będą opierały się na regulaminie II Ligi PZSzach.
50. Regulamin obowiązuje od dnia zatwierdzenia przez Zarząd WMZSzach.

dnia