



REGULAMIN Drużynowych Mistrzostw Śląska Juniorów w szachach klasycznych na 2016 rok

1. Organizator

Śląski Związek Szachowy

2. Cel rozgrywek

- wyłonienie Drużynowego Mistrza Śląska Juniorów
- podnoszenie poziomu gry oraz popularyzację sportu szachowego

3. Termin i miejsce

Rozgrywki zostaną rozegrane systemem zjazdowym w miejscach wybranych przez organizatora. Szczegółowy harmonogram sesji zostanie opublikowany na stronie ChessArbiter.

Mecze będą rozegrane w sesjach:

- 4 sesje po 2 partie + 1 sesja po 1 partii w przypadku systemu szwajcarskiego (9 rund) i kołowego (10 drużyn)
- 3 sesje po 2 partie + 1 sesja po 1 partii w przypadku systemu szwajcarskiego (7 rund)

4. Uczestnictwo

Uczestnictwo w zawodach jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody zawodnika na przetwarzanie jego danych osobowych (w tym gromadzenie, przetwarzanie i przekazywanie), a także na wprowadzenie ich do systemów informatycznych w ramach realizacji zadania (zgodnie z art. 23, ust. 1, pkt.1 Ustawy z dnia 29.08.1997r. o ochronie danych osobowych Dz.U. z 2002r. nr 101 poz. 926 z późn. zm.).

4.1 Prawo startu mają Kluby zarejestrowane w Śląskim Związku Szachowym.

Każdy klub może zgłosić do rozgrywek dowolną liczbę drużyn.

4.2 Kluby muszą posiadać licencję PZSzach.

4.3 Kluby nie mogą posiadać zaległości z tytułu opłat regulaminowych wobec ŚZSzach.

5. Skład drużyny i przepisy techniczne

5.1 Drużyna składa się z sześciu zawodników w następującej kolejności szachownic:

- 2 juniorów do 18 lat (rocznik 1998),
- 2 juniorów młodszych do 14 lat (rocznik 2002),
- 1 juniorka do 18 lat (rocznik 1998),
- 1 juniorka młodsza do 14 lat (rocznik 2002).

Na wszystkich szachownicach decyduje rocznik urodzenia.

5.2 Pod pojęciem „skład podstawowy” rozumie się:

- dwóch pierwszych zgłoszonych zawodników na szachownicach 1 i 2 juniora starszego,
- dwóch pierwszych zgłoszonych zawodników na szachownicach 3 i 4 juniora młodszego,
- pierwszą zawodniczkę zgłoszoną na szachownicy 5 juniorki starszej
- pierwszą zawodniczkę zgłoszoną na szachownicy 6 juniorki młodziej

5.3 Przy zgłaszaniu drużyny obowiązują zasady stosowane przez PZSzach tzn. **zawodnik może być wpisany tylko raz na liście zgłoszeń drużyny i tylko w jednej drużynie.**

5.4 Do drużyny można zgłosić dowolną liczbę zawodników i zawodniczek rezerwowych.

5.5 Juniorka może być zgłoszona na szachownicę juniora, ale bez prawa gry na szachownicy juniorki.

5.6 Juniorka młodsza zgłoszona na szachownicy juniorki młodziej może być wystawiana w składzie na szachownicę juniorki starszej, z prawem powrotu na szachownicę juniorki młodziej, przy zachowaniu kolejności „układu drabinkowego”.

5.7 Junior młodziej zgłoszony na szachownicę 3 lub 4 ma prawo do gry na szachownicy 1 lub 2 z zachowaniem „układu drabinkowego”.

5.8 Przy zgłaszaniu składów imiennych na poszczególne rundy trzeba zachować tzw. system drabinkowy.

5.9 Zmianę składu drużyny na mecz należy zgłosić sędziemu najpóźniej na 15 minut przed rundą. W przypadku braku zgłoszenia zmian obowiązuje skład podstawowy dla pierwszej rundy, dla kolejnych rundy skład z poprzedniej rundy.

5.10 Kapitanem drużyny może być dowolna osoba wyznaczona przez klub.

W przypadku niezgłoszenia zmiany kapitana na mecz, funkcje tę pełni osoba wyznaczona na kapitana w rundzie poprzedniej.

Szczegółowe prawa i obowiązki zawarte są w Kodeksie Szachowym.

6. Uprawnienia zawodników do gry

- 6.1 Uprawnionym do gry jest zawodnik zgłoszony przez klub zgodnie z postanowieniami regulaminu i załącznikiem nr 1.
- 6.2 Zgłoszeni zawodnicy muszą posiadać przynależność do danego klubu oraz licencję zawodniczą Polskiego Związku Szachowego.
- 6.3 W rozgrywkach mogą występować jedynie zawodnicy, którzy zostali potwierdzeni do danego klubu **do dnia 31 marca 2016 r.**
Nie dopuszcza się do gry zawodników wypożyczonych.
- 6.4 Wstawienie do składu drużyny zawodnika nieposiadającego uprawnień do gry w danej drużynie spowoduje zweryfikowanie jego wyniku jako walkower.
- 6.5 Pozostawia się drużynom prawo dodatkowych zgłoszeń zawodników na dowolną pozycję listy zgłoszeń poza składem podstawowym w czasie trwania rozgrywek. Dodatkowy zawodnik nie może być wypożyczony, ani przeniesiony z innego klubu w czasie trwania rozgrywek. Nie dotyczy zawodników posiadających status wychowanka tj. nie będących wcześniej członkami żadnego innego klubu zgodnie z pkt. 6.6
- 6.6 Zgłoszenia dodatkowe należy przysyłać do Sędziego Głównego. Zawodnik uzyskuje prawo gry jeżeli zgłoszenie zostało dokonane nie później niż 2 dni przed rundą.

7. System rozgrywek

- 7.1 Rozgrywki drużynowe rozegrane zostaną systemem szwajcarskim na dystansie 9 rund.
W następujących przypadkach przewiduje się odstępstwo:
 - a) przy ilości 11-12 drużyn w grupie system szwajcarski – 7 rund
 - b) przy ilości 10 i mniej drużyn system "każdy z każdym" jedno lub dwukołowo
- 7.2 Kojarzenie w systemie szwajcarskim będzie wykonywane według punktów meczowych. Numery startowe przydziela się według następujących kryteriów: średni ranking międzynarodowy FIDE (w przypadku zawodnika bez rankingu międzynarodowego FIDE przyjmujemy do obliczeń ranking 1000) 6 zawodników z podstawowego składu, przy równym średnim rankingu decyduje wyższy ranking zawodnika na pierwszej i kolejnych szachownicach, losowanie.

8. Tempo i przepisy gry

- 8.1 Tempo gry: 90 minut + 30 sekund na każde posunięcie od początku partii.
- 8.2 W rozgrywkach obowiązują aktualne przepisy FIDE i Kodeksu Szachowego PZSzach.
- 8.3 Drużyna ma prawo rozpocząć mecz pod warunkiem obecności minimum czterech zawodników przy szachownicy, wpisanych do protokołu meczowego aktualnej rundy.
- 8.4 Każdy zawodnik, który pojawi się przy szachownicy (stoliku) z opóźnieniem większym niż **30 minut** w stosunku do regulaminowego czasu rozpoczęcia rundy, **przegrywa partię.**
- 8.5 W rozgrywkach **obowiązuje zakaz zgadzania się na remis przed wykonaniem 40 posunięcia czarnych . Zawodnicy łamiący zakaz będą karani porażką.**
Zawodnik, któremu zaproponowano remis przed 40 posunięciem czarnych powinien przywołać sędziego. Jego przeciwnik powinien zostać ukarany zgodnie z przepisami gry.

9. Punktacja i ocena wyników

- 9.1 O kolejności zajętych miejsc przez drużyny decyduje:
 - a) suma punktów meczowych,
 - b) suma małych punktów zdobytych przez wszystkich zawodników drużyny,
 - c) wynik bezpośredniego meczu,
 - d) lepszy wynik punktowy na szachownicach w kolejności 1, 5, 3, 6, 2, 4.
- 9.2 Punkty w meczach oblicza się następująco:
 - a) 2 pkt. za zwycięstwo w meczu,
 - b) 1 pkt. za remis w meczu,
 - c) 0 pkt. za przegraną w meczu,
 - d) W przypadku pauzy – drużyna otrzymuje 1 pkt. meczowy i 3 małe punkty.
Małe punkty stanowią wyniki uzyskane przez zawodników na poszczególnych szachownicach licząc:
 - 1 pkt. za zwycięstwo lub walkower,
 - 0.5 pkt. za remis,
 - 0 pkt. za przegraną lub oddany walkower.
- 9.3 Kolejność miejsc na szachownicy ustala się wg następujących kryteriów:
 - w systemie kołowym:
 - a) liczba zdobytych punktów,
 - b) wynik procentowy,
 - b) ranking średni przeciwników.

- w systemie szwajcarskim:
 - a) liczba zdobytych punktów,
 - b) wynik procentowy,
 - c) wyższe miejsce drużyny,

Zawodnika ocenia się na szachownicy, na której rozegrał więcej niż 50% partii, z uwzględnieniem wyników z innych szachownic. Jeżeli na szachownicach rozegrał tyle samo partii będzie oceniany na najniższej szachownicy na jakiej grał.

10. Nagrody i wyróżnienia

- 10.1 Zwycięzca otrzymuje tytuł Drużynowego Mistrza Śląska Juniorów.
- 10.2 Najlepsze drużyny za miejsca I-III otrzymują puchary oraz po osiem medali złotych, srebrnych i brązowych.
- 10.3 Drużyny, które zajmą miejsca I-VI otrzymują dyplomy.
- 10.4 Za miejsca I-III na poszczególnych szachownicach zawodnicy otrzymują medale.
- 10.5 Drużyny, które zajmą miejsca I-X otrzymają awans do grupy mistrzowskiej w przyszłorocznych Drużynowych Mistrzostwach Śląska Juniorów.
Pozostałe drużyny wraz z nowymi będą grać w grupie OPEN.

11. Zgłoszenia

- 11.1 Kluby dokonują zgłoszenia drużyny do rozgrywek e-mailem do Sędziego Głównego: Bogdan Obrochta, bogdan.obrochta@gmail.com z kopią do Wiceprezesa ds. młodzieży: Jarosław Kocela, jkocelea@op.pl w terminie **do dnia 31.03.2016 r.**
- 11.2 Imienny skład drużyny zestawiony wyłącznie na załączonym druku, stanowiącym załącznik nr 2 do regulaminu należy przesłać na adres Sędziego Głównego: bogdan.obrochta@gmail.com **do dnia 31.03.2016 r.**

12. Postanowienia porządkowe i dyscyplinarne

- 12.1 Drużyna za wycofanie się z rozgrywek po przesłaniu imiennego składu drużyn ponosi karę finansową w wysokości zgodnej z taryfikatorem na 2016 rok.
- 12.2 Drużyna za oddanie walkowerem jednego meczu oprócz straty punktów ponosi karę finansową w wysokości zgodnej z taryfikatorem na 2016 rok.
- 12.3 W przypadku oddania walkowerem drugiego meczu, drużyna zostaje skreślona z rozgrywek oraz ukarana karą finansową w wysokości zgodnej z taryfikatorem opłat na 2016 rok.
- 12.4 Każda drużyna bez konsekwencji może oddać 4 partie walkowerem (nie dotyczy wyników zweryfikowanych przez sędziego).
- 12.5 Za każdy walkower ponad limit ustalona zostaje kara finansowa określona w taryfikatorze opłat na 2016 rok.
- 12.6 Drużyna, która przybędzie na salę gry ze spóźnieniem większym niż 30 minut od rozpoczęcia rundy przegrywa mecz. Analogicznie dotyczy to każdego zawodnika zgłoszonego do danego meczu. W sytuacjach szczególnych i uzasadnionych Sędzia Główny może wydłużyć czas oczekiwania na drużynę do 60 minut, jednak w każdym przypadku czas spóźnienia pomniejsza czas do namysłu. Zegary zostają włączone równocześnie dla wszystkich uczestników turnieju.

13. Sędziowanie

- 13.1 Zawody prowadzi Sędzia Główny posiadający co najmniej klasę państwową, przy pomocy sędziów asystentów. Wszyscy sędziowie muszą posiadać aktualne licencje sędziowskie.
- 13.2 Zawodnikowi przysługuje prawo odwołania się od decyzji sędziego rundowego do Sędziego Głównego zawodów w ciągu 15 minut od zakończenia partii.
- 13.3 Decyzje sędziego głównego są w trakcie rozgrywania zawodów ostateczne. Zawodnikowi przysługuje prawo zażalenia do Kolegium Sędziów ŚZSzach w ciągu 3 dni po zakończeniu zawodów.
- 13.4 **Sędzia Główny ma obowiązek opracowanie komunikatu organizacyjnego rozgrywek, opublikowanie go na serwerze chessarbiter.com na 5 dni przed pierwszą rundą.**
Po zakończeniu rozgrywek Sędzia Główny w ciągu 7 dni sporządza sprawozdanie końcowe, które przesyła w formie elektronicznej do: Przewodniczącego Kolegium Sędziów Śląskiego Związku Szachowego, Przewodniczącego Komisji Ewidencji, Klasyfikacji i Rankingu, oraz Wiceprezesa ds. Młodzieży. Sprawozdanie winno zawierać pełne tabele turniejowe ze ściśle wyznaczonymi miejscami wszystkich uczestników oraz następującymi danymi: nazwisko i imię, rok urodzenia, klub sportowy, uzyskany ranking, klasa sportowa.

14. Postanowienia końcowe

- 14.1 Za ubezpieczenie zawodników odpowiedzialne są jednostki delegujące.

- 14.2 Za stan zdrowia zawodnika (zdolność do udziału w zawodach) odpowiada jednostka delegująca.
- 14.3 Przez cały czas trwania zawodów każda drużyna musi posiadać pełnoletniego opiekuna sprawującego opiekę wychowawczą, odpowiadającego za bezpieczeństwo i wszelkie szkody wyrządzone przez juniorów. Klub zobowiązany jest podać sędziemu głównemu przed każdą sesją imię i nazwisko oraz nr telefonu opiekuna.
- 14.4 Prawo interpretacji przepisów gry należy do Sędziego Głównego zawodów, a regulaminu do Wiceprezesa ds. młodzieżowych i Komisji Młodzieżowej ŚlZSzach.
- 14.5 W sprawach szachowych nie uregulowanych niniejszym Regulaminem ma zastosowanie Kodeks Szachowy.
- 14.6 Obowiązuje całkowity zakaz wnoszenia na salę gry telefonów komórkowych oraz innych telekomunikacyjnych urządzeń elektronicznych pod rygorem:
 - dla zawodników – przegrania partii
 - dla innych osób – zakazu wstępu na salę gry do końca turnieju
- 14.7 Rozgrywki drużynowe będą zgłoszone do oceny rankingowej FIDE.
- 14.8 Powyższy "Regulamin..." umieszczony został na stronie internetowej ŚlZSzach: www.szs.org.pl

Regulamin został opracowany przez
Wiceprezesa ds. Młodzieży i Komisję Młodzieżową
oraz zatwierdzony przez
Prezesa Śląskiego Związku Szachowego w Katowicach