



Regulamin rozgrywek drużynowych

1. Cele rozgrywek

- 1.1. Wyłonienie zwycięzców Drużynowych rozgrywek Szachowych w Wielkopolsce (DRSW).
- 1.2. Wyłonienie drużyn awansujących do wyższych klas rozgrywkowych.
- 1.3. Wyłonienie drużyn spadających do niższych klas rozgrywkowych.
- 1.4. Podnoszenie poziomu gry szachistek i szachistów wielkopolskich.
- 1.5. Popularyzacja gry w szachy.

2. Podział na strefy

DRSW przeprowadzane są w systemie wielostopniowym, z podziałem na grupy rozgrywkowe, zależnie od liczby zgłoszonych drużyn.

Najwyższymi szczeblami rozgrywek są Wielkopolska III Liga Seniorów i Wielkopolska III Liga Juniorów.

Podział województwa wielkopolskiego na strefy:

- 2.1. Centralna - Poznań i powiaty obornicki, poznański, szamotulski, śremski.
- 2.2. Północna - powiaty chodzieski, czarnkowsko-trzcianecki, międzychodzki, pilski, wągrowiecki, złotowski;
- 2.3. Wschodnia - Konin i powiaty gnieźnieński, kolski, koniński, słupecki, średzki, turecki, wrzesiński;
- 2.4. Południowa - Kalisz i powiaty: jarociński, kaliski, kępiński, krotoszyński, ostrowski, ostrzeszowski, pleszewski;
- 2.5. Zachodnia - Leszno i powiaty gostyński, grodziski, kościański, leszczyński, nowotomyski, rawicki, wolsztyński.

3. Klasy i grupy rozgrywkowe

3.1. Wielkopolska Liga Seniorów (WLS)

3.1.1. Wielkopolska III Liga Seniorów (WLS-III) - 12 drużyn

3.1.2. Wielkopolska IV Liga Seniorów (WLS-IV)

3.1.2.1. Grupa A (WLS-IVa)

Drużyny ze stref centralnej oraz zachodniej oraz ewentualnie północnej

3.1.2.2. Grupa B (WLS-IVb)

Drużyny ze stref południowej i wschodniej oraz ewentualnie północnej.

O kooptacji drużyn ze strefy północnej decydować będzie Wiceprezes ds. Sportowych WZSzach.

Ostateczny podział na grupy określa wówczas Komunikat Organizacyjny danych rozgrywek (KO).

3.2. Wielkopolska Liga Juniorów (WLJ)

3.2.1. Wielkopolska III Liga Juniorów (WLJ-III) - 10 drużyn

3.2.2. Wielkopolska IV Liga Juniorów (WLJ-IV)

3.2.2.1. Grupa A (WLJ-IVa)

Drużyny ze stref centralnej oraz zachodniej oraz ewentualnie północnej.

3.2.2.2. Grupa B (WLJ-IVb)

Drużyny ze stref południowej i wschodniej oraz ewentualnie północnej.

O kooptacji drużyn ze strefy północnej decydować będzie Wiceprezes ds. Młodzieży i Szkolenia.

Ostateczny podział na grupy określa wówczas KO.



4. Zasady tworzenia grup rozgrywkowych

4.1. Seniorzy

4.1.1. Wielkopolska III Liga Seniorów

Drużyny, które spadły z II Ligi, awansowały z IV lig oraz utrzymujące się drużyny z poprzedniej edycji WLS-III w kolejności miejsc.

Lista rezerwowa: W przypadku powstania wolnego miejsca w WLS-III prawo udziału przypada na kolejne drużyny, które zajęły spadające miejsca w WLS-III w poprzedniej edycji rozgrywek.

W dalszej kolejności drużyna, która przegrała baraż o awans do WLS-III.

Drużyny z listy rezerwowej mają obowiązek potwierdzenia chęci gry w WLS-III w terminie ustalonym przez Wiceprezesa ds. Sportowych i są do niej dokooptowane wg kolejności na liście rezerwowej.

4.1.2. Wielkopolska IV Liga Seniorów – drużyny w grupach wg stref

4.2. Juniorzy

4.2.1. Wielkopolska III Liga Juniorów (WLJ-III)

Drużyny, które spadły z II Ligi, awansowały z IV lig oraz utrzymujące się drużyny z poprzedniej edycji WLJ-III w kolejności miejsc.

Lista rezerwowa: W przypadku powstania wolnego miejsca w WLJ-III prawo udziału przypada na drużyny, które zajęły spadające miejsca w WLJ-III w poprzedniej edycji rozgrywek (do limitu miejsc) a następnie na drużyny które zajęły 2 miejsca w IV lidze juniorów w kolejności wyższego średniego rankingu PZSzach składu podstawowego liczonego na zakończeniu poprzednich rozgrywek.

Drużyny z listy rezerwowej mają obowiązek potwierdzenia chęci gry w WLJ-III w terminie ustalonym przez Wiceprezesa ds. Młodzieży i Szkolenia i są do niej dokooptowane wg kolejności na liście rezerwowej.

4.2.2. Wielkopolska IV Liga Juniorów – drużyny w grupach wg stref

5. Organizacja rozgrywek, sędziowanie

5.1. Organizatorem DRSW (Organizatorem) jest WZSzach, który może poszczególne rozgrywki powierzyć współorganizatorom.

5.2. Nadzór nad rozgrywkami w imieniu WZSzach sprawuje Wiceprezes ds. Sportowych WZSzach (rozgrywki seniorskie) i Wiceprezes ds. Młodzieży i Szkolenia (rozgrywki juniorskie).

5.3. Sędziów głównych rozgrywek na wszystkich poziomach proponuje odpowiedzialny za rozgrywki Wiceprezes WZSzach lub współorganizator z listy sędziów wyznaczonych przez Zarząd i pozytywnie zaopiniowanych na dany rok przez Przewodniczącego Kolegium Sędziów WZSzach.

Sędzia główny musi posiadać co najmniej klasę państwową, aktualną licencję sędziowską oraz mieć uiszczoną roczną opłatę uprawniającą do sędziowania zawodów w danym roku. W przypadku turniejów zgłoszonych do FIDE wszyscy sędziowie muszą posiadać aktualne licencje i uregulowane opłaty FIDE (w systemie niestacjonarnym tylko sędziowie główni, sędziowie meczowi pełnią rolę pomocniczą).

5.4. Współorganizatorami poszczególnych spotkań w systemie niestacjonarnym są kluby będące ich gospodarzami.

Funkcję sędziego meczu w takim przypadku pełni jedna z następujących osób:

5.4.1. Neutralny sędzia, zaproponowany przez gospodarzy i zaakceptowany przez sędziego głównego.

5.4.2. Kapitan gospodarzy lub desygnowany przez niego zawodnik.



Osoba pełniąca rolę sędziego musi mieć aktualną licencję sędziowską i musi mieć uiszczoną roczną opłatę uprawniającą do sędziowania zawodów w danym roku.

- 5.5. W przypadku rozgrywek organizowanych systemem stacjonarnym (w jednej lub kilku sesjach) wszystkie spotkania prowadzi sędzia główny, ewentualnie posiłkując się asystentami neutralnymi wobec grających par, posiadających aktualną licencję sędziowską z opłaconymi rocznymi opłatami uprawniającymi do sędziowania zawodów w danym roku.
- 5.6. Na wszystkich szczeblach rozgrywek osoby pełniące obowiązki sędziowskie, kapitanowie drużyn lub osoby przez nich upoważnione, mają prawo sprawdzić przed rozpoczęciem spotkań czy składy drużyn są zgodne z zestawieniem zatwierdzonym przed rozpoczęciem rozgrywek przez sędziego głównego, a zawodnicy wystawieni do udziału w meczu są uprawnieni do gry.
Osoby te mają ponadto obowiązek odnotowania w protokole meczu wszystkich uwag na temat stwierdzonych uchybień.
- 5.7. Do korygowania wyników partii lub meczu upoważniony jest wyłącznie sędzia główny rozgrywek.
Ostatecznej weryfikacji wyników dokonuje sędzia główny rozgrywek danego szczebla na podstawie protokołu, zapisów partii i innych załączników.
- 5.8. Od decyzji sędziego asystenta w systemie stacjonarnym i osób pełniących obowiązki sędziego w systemie niestacjonarnym kapitanowie drużyn mają prawo natychmiastowego odwołania się do sędziego głównego.
- 5.9. Decyzje podjęte przez sędziego głównego są w trakcie trwania rozgrywek ostateczne.
- 5.10. Kapitanom drużyn przysługuje prawo zażalenia do Przewodniczącego Kolegium Sędziów WZSzach w ciągu 7 dni od zakończenia rundy.
Do zażalenia należy dołączyć potwierdzenie wpłaty kaucji w wysokości 50 zł.
Kaucja ulega zwrotowi w przypadku pozytywnego rozpatrzenia zażalenia.
Kopię zażalenia należy również przesłać w formie elektronicznej do odpowiedzialnego za rozgrywkę Wiceprezesa WZSzach i na adres zarzad@wzszach.poznan.pl.
Przewodniczący Kolegium Sędziów wydaje decyzję w terminie 30 dni od daty otrzymania prawidłowego zgłoszenia i przekazuje ją wnioskodawcy oraz sędziemu głównemu a także przesyła w formie elektronicznej na adres zarzad@wzszach.poznan.pl.
- 5.11. Rozgrywki III ligi seniorów i juniorów oraz IV ligi seniorów są obligatoryjnie zgłoszone do FIDE.
Za terminowe i prawidłowe zgłoszenie turnieju (KKiE PZSzach, CR, FIDE) oraz jego sklasyfikowanie (sprawozdanie) odpowiada sędzia główny.
- 5.12. Sędzia główny rozgrywek ma obowiązek sukcesywnego publikowania wyników w serwisie turniejowym.
- 5.13. Komunikaty sędziowskie zamieszczane w serwisach turniejowych winny zawierać:
 - 5.13.1. Pierwszy komunikat - listę adresową uczestniczących drużyn.
 - 5.13.2. Ostatni komunikat - wyniki końcowe, drużynowe i indywidualne na wszystkich szachownicach oraz zestawienie wypełnionych norm na kategorie szachowe i klasy sportowe.
- 5.14. Sędzia główny ma obowiązek wysłać w ciągu 14 dni po zakończeniu rozgrywek sprawozdanie w formie elektronicznej zgodnie z wymogami WZSzach, PZSzach, FIDE zależnie od rodzaju turnieju.
Sprawozdanie to sędzia główny wysyła również do odpowiedzialnego za rozgrywkę Wiceprezesa WZSzach oraz na adresy zarzad@wzszach.poznan.pl i kolegium@wzszach.poznan.pl.



6. Terminarz i miejsca spotkań, opłaty

- 6.1. Terminarz rund lub sesji DRSW wszystkich szczebli ustala Wiceprezes ds. Sportowych. Terminarz ten jest publikowany w oficjalnym kalendarzu WZSzach na stronie WZSzach.
- 6.2. Adresy sal gry rozgrywek organizowanych systemem stacjonarnym są podane w KO a dla systemu niestacjonarnego publikuje sędzia główny rozgrywek w komunikatach sędziowskich publikowanych w serwisie turniejowym, na podstawie informacji uzyskanych z druków zgłoszeń wszystkich grających drużyn.
- 6.3. Wysokość opłat organizacyjnych i startowych, ustala corocznie Zarząd WZSzach i publikuje w Komunikacie Organizacyjno-Finansowym WZSzach.
- 6.4. Informację o opłatach startowych, organizacyjnych, klasyfikacyjno-rankingowych, licencyjnych oraz opłatach FIDE a także o sposobie ich naliczania i regulowania określa KO.
- 6.5. KO publikuje na stronie WZSzach odpowiedzialny za rozgrywki Wiceprezes WZSzach lub współorganizator rozgrywek w Komunikacie Organizacyjnym minimum 30 dni przed I rundą rozgrywek.
KO powinien być opracowany przy współpracy z sędzią głównym rozgrywek.
- 6.6. Sprawy natury Organizacyjnej regulują niniejszy regulamin, KO oraz komunikaty sędziowskie.

7. Przepisy gry, system rozgrywek

- 7.1. W DRSW obowiązują aktualne przepisy FIDE oraz Polskiego Związku Szachowego.
- 7.2. WLS-III rozgrywana jest systemem „par sąsiedzkich”, rundowym, 1-kołowym, w okresie październik-kwiecień lub innym ustalonym przez Organizatora.
- 7.3. WLJ-III rozgrywana jest systemem stacjonarnym, w 1-2 sesjach, w okresie styczeń-kwiecień.
- 7.4. WLS-IV rozgrywane są systemem dojazdowym lub stacjonarnym, rundowym, 1-kołowym lub innym dostosowanym do liczby drużyn w okresie październik-kwiecień.
- 7.5. WLJ-IV rozgrywane są systemem stacjonarnym, szwajcarskim lub kołowym w 1-2 sesjach w okresie styczeń-kwiecień.
- 7.6. Liczba rund zależna jest od liczby drużyn:
 - 7.6.1. Do 12 drużyn włącznie - system kołowy.
 - 7.6.2. Powyżej 12 drużyn - 9 rund systemem szwajcarskim.
- 7.7. Każdy klub może wystawić w wyższych klasach rozgrywkowych tylko po jednej drużynie.
- 7.8. W najniższej klasie rozgrywkowej może wystąpić kilka drużyn jednego klubu, które należy rozlosować tak, aby rozegrały spotkanie między sobą do połowy rozgrywek.
Jeżeli występują tylko dwie drużyny tego samego klubu, to powinny rozegrać spotkanie między sobą w I rundzie.
Ograniczenia tego punktu nie obowiązują przy rozgrywkach rozgrywanych systemem szwajcarskim.
- 7.9. Szczególne przepisy w przypadku rozgrywania jakiegokolwiek klasy rozgrywek DRSW w systemie szwajcarskim
 - 7.9.1. Numery startowe należy przydzielić według średniego rankingu składu podstawowego drużyny a przy ich równości według rankingów na kolejnych szachownicach.
W pierwszej kolejności pod uwagę bierze się ranking PZSzach.
 - 7.9.2. Datę weryfikacji składów a co za tym idzie średnich rankingów określa sędzia główny w komunikacie sędziowskim dla danych rozgrywek.
 - 7.9.3. Za pauzę przyznajemy 1 punkt meczowy (PM) oraz połowę punktów „małych” a zgłoszeni zawodnicy po ½ punktu.
Nie są zmniejszane punkty za zgłoszenie niepełnego składu podstawowego.



8. Prawo uczestnictwa, zgłoszenia drużyn, składy

- 8.1. Prawo udziału w rozgrywkach przysługuje wyłącznie drużynom klubów będących członkami WZSzach, zarejestrowanych w PZSzach, posiadających licencję oraz po spełnieniu wszystkich poniższych warunków:
- 8.1.1. Uiszczeniu przez klub wszystkich zaległych opłat statutowych oraz opłat organizacyjnych, startowych, klasyfikacyjno-rankingowych (w tym opłat do FIDE jeżeli są wymagane).
 - 8.1.2. Zatwierdzeniu składu drużyny przez sędziego głównego.
 - 8.1.3. Uregulowaniu przez zawodników opłat licencyjnych wg aktualnych przepisów PZSzach, w terminach ustalonych przez PZSzach i Organizatora, podanych w Komunikacie Organizacyjnym danych rozgrywek, pod rygorem wyłączenia z rozgrywek i nie dopuszczenia żadnej z drużyn tego samego klubu do udziału w następnej edycji rozgrywek w przypadku nie uregulowania zaległych należności.
- 8.2. Składy drużyn
- 8.2.1. Seniorzy
 - 8.2.1.1. WLS-III
 - 8.2.1.1.1. Szachownice 1-5 - mężczyźni
 - 8.2.1.1.2. Szachownica 6 - kobieta
 - 8.2.1.2. WLS-IV
 - 8.2.1.2.1. Szachownice 1-4 - mężczyźni
 - 8.2.1.2.2. Szachownica 5 - kobieta
 - 8.2.2. Juniorzy - WLJ-III, WLJ-IV
 - 8.2.2.1. Szachownice 1-2 - juniorzy starsi (do lat 18)
 - 8.2.2.2. Szachownice 3-4 - juniorzy młodsi (do lat 14)
 - 8.2.2.3. Szachownica 5 - juniorka starsza (do lat 18)
 - 8.2.2.4. Szachownica 6 - juniorka młodszą (do lat 14)
 - 8.2.3. Skład każdej drużyny, tak seniorów jak i juniorów, może liczyć dowolną liczbę rezerwowych we wszystkich grupach.
 - 8.2.4. Zweryfikowany i zatwierdzony skład drużyny obowiązuje przez całość rozgrywek, z zachowaniem kolejności zgłoszonych zawodników i zawodniczek.
W trakcie rozgrywek możliwe jest uzupełnienie składu drużyny o dalszych rezerwowych jednak nie później niż 24 godz. przed rozpoczęciem kolejnej sesji rozgrywek, przy czym procedura ich zgłaszania i zatwierdzania jest identyczna, jak składu przesłanego przed rozpoczęciem rozgrywek (dotyczy wzoru i ilości egzemplarzy zgłoszenia oraz warunków udziału zawodników).
- 8.3. Zgłoszenia drużyn przesyła kierownictwo klubu/sekcji w formie elektronicznej na adres sędziego głównego według wzoru i w terminie określonym w KO.
Sędzia główny po weryfikacji przesyła w formie elektronicznej akceptację składu do kapitana zgłaszanej drużyny, co stanowi później podstawę weryfikacji składu przed rozpoczęciem meczu lub sesji rozgrywek.
- 8.4. Zawodnik składu podstawowego drużyny, która uczestniczyła, w Drużynowych Mistrzostwach Polski (DMP) w edycji poprzedzającej aktualną edycję DRSW nie może wystąpić w DRSW, jeżeli rozegrał choćby jedną partię w lidze szachowej centralnego. Ograniczenie powyższe nie dotyczy zawodników drużyny, która spadła z DMP i uzyskała prawo gry w DRSW a także juniorów którzy wystąpili w drużynie seniorów wyższego szczebla rozgrywek.



- 8.5. Zawodnik rezerwowy drużyny, która uczestniczy w rozgrywkach klasy wyższej (każdej: tak seniorów jak i juniorów) może wystąpić w rozgrywkach klasy niższej (tak seniorów jak i juniorów), jeżeli rozegrał w klasie wyższej maksimum 3 partie. Po rozegraniu 4-tej partii w klasie wyższej zawodnik rezerwowy nie może zagrać w klasie niższej nawet, jeśli rozgrywki klasy wyższej zakończyły się przed zakończeniem rozgrywek w klasie niższej.
Ograniczenie powyższe nie dotyczy juniorów grających w rozgrywkach seniorów.
- 8.6. Zawodnik może być zgłoszony w składzie podstawowym drużyny tylko jeden raz.
Kobieta wystawiona w składzie podstawowym na szachownicy męskiej nie może grać na szachownicy kobiecej.
Kobieta zgłoszona do gry tylko na szachownicy męskiej nie może być wystawiona na szachownicy żeńskiej i odwrotnie.
Kobieta, która ma występować tak na szachownicy żeńskiej, jak i męskiej, musi być zgłoszona dwukrotnie: na szachownicy żeńskiej oraz w składzie rezerwowym mężczyzn względnie w obu rezerwach.
- 8.7. W przypadku zgłaszania przez klub kilku drużyn do rozgrywek różnych szczebli należy oprócz zgłoszenia danej drużyny przekazać sędziemu głównemu kserokopie lub kopie elektroniczne zgłoszeń wszystkich pozostałych drużyn, odpowiednio seniorów lub juniorów, które będą zgłoszone do rozgrywek w klasach wyższych aktualnej edycji rozgrywek.
Składy podstawowe zgłaszanych drużyn muszą być rozłączne.
Dotyczy to również kilku drużyn z jednego klubu w tej samej klasie rozgrywkowej (ich składy muszą być rozłączne).
W WLJ-IV pełne składy (z zawodnikami rezerwowymi) muszą być rozłączne.
- 8.7.1. Oprócz składu drużyny zgłaszanej do DRSW klub ma obowiązek przekazać sędziemu głównemu pełny skład drużyny, która występowała w ostatniej edycji DMP, z podaniem liczby rozegranych przez zawodników partii i uzyskanych wyników.
- 8.7.2. Zawodnik, który zmienił barwy klubowe może wystąpić w rozgrywkach klasy niższej nowego klubu niezależnie od liczby partii rozegranych w drużynie klubu, który reprezentował wcześniej w klasie wyższej.
- 8.8. Zawodnik wypożyczony, po powrocie, nie może już rozegrać żadnej partii w swoim macierzystym klubie w tych samych rozgrywkach w danej edycji DRSW.
- 8.9. Sędzia główny ma prawo weryfikacji uprawnień drużyny i zawodników do udziału w rozgrywkach.
- 8.10. Weryfikację składu drużyny przeprowadza sędzia główny korzystając ze stosownych zestawień lub internetowych baz danych PZSzach i WZSzach (ewidencja klubów, zawodników, kategorii, licencji) względnie przy pomocy KKiE WZSzach/PZSzach.
Wpis w Centralnym Rejestrze PZSzach jest wystarczającym dowodem uprawnień zawodnika polskiego (obywatelstwo polskie lub POL na liście rankingowej FIDE) do gry w barwach klubu.
Kierownik lub kapitan drużyny musi udokumentować sędziemu głównemu uprawnienia do gry w barwach klubu tylko tych zawodników polskich, którzy w Centralnym Rejestrze PZSzach nie figurują jako zawodnicy klubu.
- 8.11. Drużyny seniorskie mające w składach podstawowych ponad 50% juniorów uzyskują zniżkę we wpisowym (opłata startowa + opłata organizacyjna) w wysokości 50%.
Rezerwy mogą składać się z dowolnej liczby seniorów i juniorów, jednak w każdym meczu musi być zachowana zasada gry ponad 50% juniorów pod rygorem utraty zniżki.
- 8.12. W przypadku nieprawidłowego zestawienia składu drużyna traci walkowerem punkty zdobyte przez wszystkich zawodników grających na szachownicach niższych, niż ich miejsce na liście startowej.



Anulowanie zdobytych punktów jest sankcją dla drużyny.

Wyniki rozegranych partii są zaliczane dla celów klasyfikacyjno-rankingowych i liczą się w celu ustalenia końcowej kolejności na szachownicach.

9. Tempo gry

9.1. W DRSW o rodzaju zegara szachowego decyduje Organizator lub gospodarz spotkania/sesji. Wszystkie partie meczu muszą być rozgrywane zegarami tego samego rodzaju.

9.2. Tempo gry w WLS

9.2.1. Dla zegarów elektronicznych - 90' + 30"/ruch

9.2.2. Dla zegarów mechanicznych - 90'/30 posunięć + 30'

9.3. Tempo gry w WLJ-III

9.3.1. Dla zegarów elektronicznych - 60' + 30"/ruch

9.3.2. Dla zegarów mechanicznych - 90'

9.4. Tempo gry w WLJ-IV

9.4.1. Dla zegarów elektronicznych - 30' + 30"/ruch

9.4.2. Dla zegarów mechanicznych - 60'

10. Organizacja spotkań, protokół meczu

10.1. Spotkania rozgrywane są w terminach ustalonych przez Organizatora/współorganizatorów zgodnie z terminarzem rund lub sesji DRSW i są publikowane w KO lub komunikatach sędziowskich.

10.2. W systemie niestacjonarnym gospodarze mają obowiązek wyrazić zgodę na wcześniejsze lub późniejsze rozpoczęcie meczu (maksimum o 2 godziny), na prośbę gości uzasadnioną rozkładem jazdy PKP, PKS lub innego przewoźnika masowego.

Uzgodnienie to nie wymaga akceptacji sędziego głównego, musi on jednak otrzymać kopie korespondencji obu drużyn w tej sprawie.

10.3. W systemie niestacjonarnym zmiana daty meczu wymaga uzgodnień trójstronnych, a przede wszystkim zgody sędziego głównego, przy czym mecz musi odbyć się przed zaplanowaną następną rundą.

Korespondencja w tej sprawie musi być wymieniona na minimum 14 dni przed przekładanym spotkaniem. Brak korespondencji w tej sprawie wyklucza możliwość zmiany terminu meczu oraz późniejszej reklamacji.

10.4. Minimalny skład drużyny przed rozpoczęciem meczu wynosi:

10.4.1. Dla rozgrywek 6-osobowych: 4

10.4.2. Dla rozgrywek 5-osobowych: 3

10.5. W systemie stacjonarnym na 5 minut przed godziną rozpoczęcia meczu w sali gry musi znajdować się minimalny skład drużyny, aby mogła ona przystąpić do gry.

W tym samym terminie musi być także całkowicie wypełniony protokół meczu.

Zmianę składu drużyny na mecz należy zgłosić sędziemu najpóźniej na 15 min. przed rundą. W przypadku braku zgłoszenia obowiązuje skład z rundy poprzedniej, a w przypadku I rundy skład podstawowy.

10.6. Kapitan drużyny ma prawo wpisać do protokołu wyraz „vacat” tylko w przypadku braku w zgłoszonym do rozgrywek składzie kompletu zawodników.

10.7. Jeśli obie drużyny są uprawnione do gry, tzn. obie drużyny mają co najmniej minimalny skład, to mecz rozpoczyna się punktualnie, a zegary nieobecnych należy włączyć równocześnie z pozostałymi.

Walkower na szachownicy zostaje zaliczony w chwili, gdy minie 30 minut na zegarze nieobecnego zawodnika.

10.8. Jeżeli w ustalonym miejscu spotkania drużyna nie ma minimalnego składu po upływie 30 minut od nominalnej godziny rozpoczęcia meczu (włączenie jednego zegara kontrolnego),



to przegrywa ona mecz walkowerem w stosunku 0:6 (w rozgrywkach 5-osobowych: 0:5). Jeżeli przed upływem 30 minut od nominalnego momentu rozpoczęcia spotkania nastąpi uzupełnienie składu drużyny do składu minimalnego, to mecz należy rozpocząć, ustawiając na wszystkich zegarach jednakową stratę czasu dla całej spóźnionej drużyny według wskazań zegara kontrolnego, przy czym nadal nieobecni zawodnicy nie mogą się spóźnić o więcej niż 30 minut od nominalnego momentu rozpoczęcia meczu.

W przypadku, gdy drużyna nie zgłosiła do rozgrywek pełnego składu, a wygrała mecz walkowerem, to wynik ustala sędzia obniżając go, na przykład do 5:0, jeśli drużyna wygrywająca w rozgrywkach 6-osobowych nie ma w składzie jednego zawodnika.

10.9. Wynik meczu nierozegranego z winy obu drużyn ustala się na 0:0.

10.10. Drużyna, która odda mecz walkowerem, zostanie ukarana opłatą, którą określa KOF. Drużyna, której zawodnicy oddadzą w trakcie bieżącej edycji rozgrywek więcej niż 3 punkty walkowerem łącznie, może również zostać ukarana na wniosek Przewodniczącego Komisji Wyróżnień i Dyscypliny.

Opłaty karne muszą zostać uiszczone w terminie 30 dni od daty ich nałożenia.

Od decyzji Komisji przysługuje prawo odwołania się do Zarządu WZSzach w terminie 14 dni od daty otrzymania decyzji.

Nie uregulowanie nałożonych kar finansowych wyklucza możliwość udziału drużyny lub zawodników ukaranego klubu w turniejach z kalendarza WZSzach.

10.10.1. W przypadku oddania drugiego meczu walkowerem, drużyna zostaje zdegradowana do niższej klasy rozgrywkowej.

Drużyna ta może powrócić do opuszczonej klasy rozgrywek wyłącznie po wywalczeniu sobie prawa awansu w jednej z następnych edycji DRSW, po wystąpieniu we wszystkich meczach całego cyklu rozgrywek, bez oddania meczu walkowerem (nie może brać udziału w barażach o wolne miejsca ani zostać w inny sposób dokooptowana do rozgrywek).

Komentarz : Biorąc pod uwagę że systemy rozgrywek mogą przewidywać kilka rund w ciągu jednej sesji, to drugi walkower należy uznawać jako brak obecności na kolejnej sesji rozgrywkowej.

10.10.2. Wyniki drużyny, która oddała dwa mecze walkowerem zostają anulowane.

Wyniki rozegranych partii są zaliczane dla celów klasyfikacyjno-rankingowych i nie liczą się w celu ustalenia końcowej kolejności na szachownicach.

10.10.3. W systemie niestacjonarnym kapitan drużyny zobowiązany jest do powiadomienia o walkowerze indywidualnym sędziego głównego rozgrywek, kapitana drużyny przeciwnej oraz odpowiedzialnego za rozgrywki Wiceprezesa WZSzach do godz. 20 dnia poprzedzającego rozegranie rundy.

W przypadku braku powiadomienia nałożona zostanie kara od walkowera zgodna z KOF WZSzach.

10.11. Protokół meczu, który wypełnia sędzia w 3 egzemplarzach, najpóźniej na 5 minut przed rozpoczęciem meczu, musi zawierać:

10.11.1. Składy drużyn w kolejności zawodników podanej w zgłoszeniach.

10.11.2. Kategorie szachowe i rankingi FIDE lub PZSzach.

10.11.3. Miejsce rozgrywania meczu oraz datę i godzinę rozpoczęcia.

10.12. Po zakończeniu meczu sędzia uzupełnia protokół o następujące dane:

10.12.1. Wyniki partii i wynik końcowy meczu.

10.12.2. Ewentualne uwagi kapitanów drużyn oraz ich podpisy nawet wtedy, gdy jeden z nich nie zgadza się z uwagami drugiego.

Uwagi do protokołu mają prawo wносить wyłącznie kapitanowie drużyn względnie



sędziego meczu.

Załączniki, np. dodatkowe opisy sytuacji, wnioski, zapisy partii, itp., muszą być również podpisane przez kapitanów obu drużyn.

Brak uwag w protokole oraz podpisów kapitanów stanowi podstawę do odrzucenia wszelkich roszczeń ze strony jednej lub obu drużyn.

Sędzia główny i agendy WZSzach. nie będą rozpatrywać odwołań lub protestów w przypadku wystąpienia tego rodzaju uchybień.

- 10.13. W systemie niestacjonarnym protokół wysyła do sędziego głównego kapitan drużyny gospodarzy w dniu meczu w formie elektronicznej, a oryginał przechowuje. W przypadku rozgrywania kilku meczów w jednej sesji/zjeździe kapitan gospodarzy może wysłać protokoły z całego zjazdu najpóźniej do 24.00 dnia rozegrania ostatniego meczu zjazdu. Na żądanie sędziego głównego kapitan gospodarzy ma obowiązek przesłać mu oryginalny protokół najpóźniej w 24 godziny od zgłoszenia takiej potrzeby. Kopie protokołu otrzymują kapitanowie obu zespołów niezwłocznie po zakończeniu meczu.
- 10.14. W przypadku nieobecności gospodarzy kapitan drużyny gości zobowiązany jest wypełnić protokół i potwierdzić na nim pobyt w miejscowości gospodarza na dworcu PKP, PKS, posterunku Policji lub w innym godnym zaufania miejscu urzędowym, zapewniającym później możliwość sprawdzenia adnotacji w protokole.
- 10.15. Brak protokołu lub otrzymanie go przez sędziego głównego po wyznaczonym terminie upoważnia go do zaliczenia przegranej walkowerem przez drużynę gospodarzy, względnie zaliczeniu wyniku 0:0, jeżeli gospodarze byli nieobecni, a protokół wysłał kapitan drużyny gości po terminie.
- 10.16. W rozgrywkach zgłoszonych do FIDE rozgrywanych w systemie niestacjonarnym, w których istnieje obowiązek publikacji zapisów partii, kapitanowie drużyny gospodarzy meczu mają obowiązek w terminie 10 dni od zakończenia meczu przesłać do sędziego głównego w formie elektronicznej zapisy partii zawodników swojej drużyny w formacie pgn. Informacja o istnieniu lub nie tego obowiązku jest publikowana w KO.

11. Ocena wyników

- 11.1. Klasyfikacja końcowa drużyn ustalana jest z uwzględnieniem następujących, kolejno stosowanych kryteriów:
- 11.1.1. Suma punktów meczowych (zwycięstwo: 2PM, remis: 1PM, porażka: 0).
 - 11.1.2. Suma punktów uzyskanych we wszystkich meczach przez zawodników na szachownicach.
 - 11.1.3. Wynik bezpośredniego spotkania.
 - 11.1.4. Wyniki indywidualne na kolejnych szachownicach, począwszy od pierwszej.
 - 11.1.5. Losowanie.
- 11.2. Klasyfikacja indywidualna na szachownicach ustalana jest z uwzględnieniem następujących, kolejno stosowanych kryteriów:
- 11.2.1. Liczba zdobytych punktów.
 - 11.2.2. Uzyskany wynik procentowy.
 - 11.2.3. Ocena rankingowa wyniku - ranking PZSzach.
 - 11.2.4. Miejsce drużyny.
- 11.3. Zawodnik jest klasyfikowany na najniższej szachownicy, na której wystąpił.

12. Zasady awansowania i spadku

- 12.1. Awanse



12.1.1. Liczba drużyn awansujących z WLS-III/WLJ-III do DMP jest określona w regulaminach DMP.

12.1.1.1. Na co najmniej 2 miesiące przed rozpoczęciem rozgrywek II ligi, drużyny które uzyskały awans do II ligi mają obowiązek potwierdzić w formie elektronicznej gotowość startu w DMP powiadamiając o tym Prezesa oraz odpowiedzialnego za rozgrywki Wiceprezesa WZSzach.

Brak potwierdzenia powoduje, iż prawo awansu przechodzi na następną drużynę, wg kolejności zajętego miejsca.

12.1.1.2. W przypadku potwierdzenia gotowości startu w II lidze i nie wystartowania w tych rozgrywkach, drużyna traci możliwość zdobycia prawa do awansu w następnej edycji DRSW, bez względu na osiągnięty wynik.

12.1.2. Jeżeli w WLS-III/WLJ-III zwyciężyła drużyna klubu reprezentowanego już w II lidze, to prawo gry w II lidze uzyskuje kolejna drużyna WLS-III/WLJ-III, która spełnia wymagane kryteria.

12.1.3. Do WLS-III awansują zwycięzcy grupy A i B IV lig seniorów oraz zwycięzca barażu pomiędzy drugimi drużynami z grup A i B.

12.1.4. Do WLJ-III awansują zwycięzcy grup A i B IV ligi juniorów.

12.1.5. Jeżeli w WLS-IV/WLJ-IV zwyciężyła drużyna klubu reprezentowanego już w WLS-III/WLJ-III, to prawo gry w WLS-III/WLJ-III uzyskuje kolejna drużyna danej grupy WLS-IV/WLJ-IV.

12.2. Spadki

12.2.1. Z WLS-III do WLS-IV spadają ostatnie trzy drużyny, a z WLJ-III do WLJ-IV spadają ostatnie dwie drużyny.

12.2.2. Drużyny, która spadną z II ligi mają prawo gry w następnej edycji WLS-III/WLJ-III i powodują automatycznie spadek do WLS-IV/WLJ-IV kolejnych najniższych drużyn WLS-III/WLJ-III, za wyjątkiem sytuacji określonej w p. 12.2.3.

12.2.3. Jeżeli w WLS-III/WLJ-III występował zespół rezerwowy klubu, którego drużyna spadła z II ligi, to opuszcza on WLS-III/WLJ-III niezależnie od końcowej lokaty. Klub ma prawo wystawić w następnej edycji rozgrywek jeden zespół w składzie złożonym z zawodników obu drużyn, które spadły z II i III ligi, niezależnie od liczby partii rozegranych przez wszystkich zawodników tych drużyn. Jeżeli klub posiada jeszcze inną drużynę w DMP, to musi stosować się do ustaleń w punktach 7.7 i 7.8 niniejszego regulaminu.

12.3. Baraże

12.3.1. Drużyny, które zajęły drugie miejsca w grupach A i B WLS-IV rozgrywają ze sobą baraże o awans do WLS-III.

12.3.2. W przypadku kiedy drugie miejsce zajęła drużyna, która nie ma prawa awansu na podstawie niniejszego regulaminu, to prawo gry w barażu przechodzi na drużynę, która zajęła trzecie miejsce w tej samej grupie.

12.3.3. Jeżeli i ta drużyna nie ma prawa awansu, to baraż nie jest rozgrywany, a awans uzyskuje drużyna uprawniona do barażu z drugiej grupy.

13. Postanowienia końcowe

13.1. Koszty organizacji ponoszą Organizator/współorganizatorzy (dla systemu stacjonarnego) oraz współorganizatorzy (dla systemu niestacjonarnego).

13.2. Koszty udziału w rozgrywkach ponoszą kluby zgłaszające swoje drużyny do DRSW względnie zawodnicy.



- 13.3. Koszty nagród pokrywane są ze środków wpłaconych przez uczestników rozgrywek oraz ze środków własnych Organizatora i przyznanych przez sponsorów.
Minimalna pula nagród:
- 13.3.1. Puchar dla zwycięskiej drużyny.
 - 13.3.2. Dyplomy dla trzech czołowych drużyn.
 - 13.3.3. Upominki i dyplomy dla najlepszych zawodników.
- 13.4. W rozgrywkach rozgrywanych systemem stacjonarnym współorganizatorzy lub odpowiedzialny za rozgrywki Wiceprezes WZSzach mają obowiązek w terminie 30 dni od zakończenia rozgrywek przesłać na adres zarzad@wzszech.poznan.pl rozliczenie finansowe wg wzoru ustalonego przez Skarbnika WZSzach.
- 13.5. Za zdolność zawodników do startu w mistrzostwach (aktualne badanie lekarskie) oraz ich ubezpieczenie odpowiedzialny jest ich klub lub sami zawodnicy.
Wszyscy uczestnicy biorą udział w zawodach na własną odpowiedzialność.
- 13.6. Zgłoszenie do turnieju jest traktowane jako akceptacja niniejszego regulaminu i KO oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora, sędziego głównego, WZSzach w celach informacyjno-marketingowych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych.
- 13.7. Organizator i WZSzach zastrzega sobie prawo do nieodpłatnego wykorzystywania materiałów audiowizualnych zrealizowanych podczas turnieju, a w szczególności zdjęć, materiałów filmowych, wywiadów i nagrań dźwiękowych przedstawiających uczestników w celach informacyjnych i promocyjnych.
- 13.8. W przypadku likwidacji klubu i przejęcia wszystkich jego zawodników przez inny klub obowiązuje zasada:
Klub przejmujący zawodników ma prawo wystawienia drużyny w tej klasie rozgrywek, w której występował najlepszy zespół klubu rozwiązanego, nawet wtedy, gdy wcześniej nie posiadał drużyny w tej klasie, pod warunkiem uiszczenia wszystkich opłat statutowych wymaganych w trakcie rejestracji nowych zawodników.
- 13.9. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu należy do Zarządu WZSzach lub wyznaczonego przez niego przedstawiciela.
- 13.10. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem zatwierdzenia przez Zarząd.

Prezes WZSzach

Andrzej Ciesiński