



Lubuski Związek Szachowy

REGULAMIN „LUBUSKA LIGA MŁODZIKÓW 2018”

I. Organizator

1. Organizatorem „Lubuskiej Ligi Młodzików 2018”, czyli Drużynowych Mistrzostw Szachowych Ziemi Lubuskiej Młodzików, zwanych dalej: Ligą Młodzików, jest Lubuski Związek Szachowy (LZSzach).
2. Koordynatorem III Ligi ze strony LZSzach jest wiceprezes ds. sportowych.
3. LZSzach wyznacza wykonawcę zawodów (współorganizatora) oraz sędziego głównego.

II. Cel rozgrywek

1. Wyłonienie Drużynowego Mistrza Ziemi Lubuskiej Młodzików w Szachach Klasycznych.
2. Wyłonienie drużyny awansującej do ewentualnych rozgrywek centralnych.
3. Popularyzacja szachów w regionie oraz umożliwienie zdobywania wyższych kategorii szachowych i udziału w rozgrywkach początkującym zawodnikom.

III. Uczestnictwo

1. W rozgrywkach Ligi Młodzików mają prawo uczestniczyć drużyny klubów zarejestrowanych w LZSzach, zwane dalej klubami.
2. W uzasadnionych przypadkach, na pisemny wniosek klubu nie spełniającego ww wymagań, koordynator może wyrazić zgodę na udział ich drużyny w III lidze, ale bez prawa do awansu i tytułów.
3. Prawo do tytułów mają drużyny klubów zarejestrowanych w LZSzach, które nie mają zaległości finansowych w stosunku do LZSzach.
4. W Lidze Młodzików może uczestniczyć więcej niż jedna drużyna danego klubu.
5. Drużynę Ligi Młodzików tworzą zawodnicy do 10 roku życia (rocznik 2008 i młodsze).

IV. System rozgrywek

1. Drużynowe rozgrywki Ligi Młodzików w sezonie 2018 zostaną rozegrane w cyklu zima – wiosna, stacjonarnie, w postaci 1-2 zjazdów odbywających się centralnie, równocześnie z rozgrywkami III Ligi Juniorów.
2. System rozgrywek uzależniony będzie od ilości zgłoszonych drużyn:
 - a) do 6 drużyn – system kołowy 5 rund;
 - b) 7-10 drużyn – system kołowy bądź szwajcarski, liczba rund od 6 do 9, szczegółowy system rozgrywek zostanie ustalony po ustaleniu ostatecznej liczby zgłoszeń i ogłoszony przez sędziego głównego podczas odprawy technicznej;
 - c) powyżej 10 drużyn – 6 (do 11) rund systemem szwajcarskim
3. Tempo gry: 30 min na partię dla każdego zawodnika.
4. Obowiązują aktualne przepisy gry FIDE oraz Kodeks Szachowy PZSzach.
5. Dopuszczalne spóźnienie na rundę wynosi 15 min.
6. Szczegółowy harmonogram poszczególnych sesji zostanie opublikowany w komunikacie organizacyjnym najpóźniej na miesiąc przed rozpoczęciem rozgrywek.

V. Skład drużyny

1. Drużyna składa się z 4 zawodników jednego klubu, przy czym na szachownicach 1-3 grają chłopcy, a na szachownicy 4 – dziewczęta. Na szachownicach „męskich” mogą również brać udział dziewczęta, ale bez prawa wystawienia na szachownicy „żeńskiej” i odwrotnie.
2. W Lidze Młodzików mogą uczestniczyć zawodnicy z uwzględnieniem ich udziału w innych rozgrywkach ligowych.
3. Do drużyny można zgłosić do 4 zawodników rezerwowych.
4. W meczu nie można wystawić zawodnika, który nie został zgłoszony do rozgrywek.
5. Zawodnicy rezerwowi mogą być zgłaszani, ale zawsze za zawodnikami składu podstawowego. Przy ustalaniu składu na mecz obowiązuje tzw. „system drabinkowy”.
6. Ostateczną kolejność zawodników, należy podać najpóźniej na odprawie technicznej przed I rundą. Podany skład zweryfikowany przez sędziego nie może ulec zmianie w czasie trwania zawodów.
7. Jeśli klub posiada dwie drużyny lub więcej w rozgrywkach Ligi Młodzików, drugi i kolejny skład może być składem rezerwowym pierwszej drużyny. Zawodnik rezerwowy, który rozegrał choć 1 spotkanie w składzie I drużyny, nie ma możliwości powrotu do drugiej drużyny.
8. Jeśli klub posiada drużynę w rozgrywkach III Ligi Juniorów, to zawodnicy z drużyny Ligi Młodzików mogą być składem rezerwowym drużyny juniorów.
9. Jeśli klub posiada dwie drużyny lub więcej w rozgrywkach Ligi Młodzików, to w przypadku turnieju kołowego, spotkania pomiędzy tymi drużynami muszą odbyć się w pierwszej (a w razie konieczności kolejnych) rundach.
10. Zmiana barw klubowych zawodnika, który rozegrał już partię w trakcie trwania mistrzostw w danym klubie, uniemożliwia jego dalszy start w tej edycji w innym klubie.
11. Zgłoszenia składów wypełniają kierownicy klubów.
12. W zgłoszeniu mogą figurować zawodnicy należący do danego klubu, z uwzględnieniem przepisów dotyczących wypożyczenia bądź przeniesienia zawodników.

VI. Zgłoszenia do rozgrywek

1. Każda drużyna zgłoszona do Ligi Młodzików jest obowiązana opłacić wpisowe do rozgrywek oraz opłatę klasyfikacyjno-rankingową PZSzach za każdego zawodnika.
2. Wpisowe należy wpłacać na konto Lubuskiego Związku Szachowego, w terminie do 7 dni przed pierwszą rundą Mistrzostw. Po tym terminie wpisowe wzrasta o 50 zł.
3. W uzasadnionych przypadkach, koordynator może wyrazić zgodę na przedłużenie terminu płatności i udział w Lidze Młodzików, pod warunkiem złożenia przez klub wiążącego pisemnego oświadczenia. Nie wywiązanie się z opłat skutkuje karą przewidzianą w punkcie VI.7.
4. Opłatę klasyfikacyjno-rankingową za skład rezerwowy należy uiścić w terminie do 7 dni po zakończeniu rozgrywek Ligi Młodzików.
5. Wpisowe do rozgrywek wynosi 100 zł, za drugą i następną drużynę z klubu 50 zł.
6. Kluby wystawiające ponadto drużynę w rozgrywkach III Ligi Juniorów otrzymują w ramach promocji 50% zniżki wpisowego.
7. Kluby, które spełniły warunki, a następnie wycofały się z zawodów przed rozpoczęciem I rundy ponoszą karę finansową w wysokości 200 zł. W przypadku oddania meczu walkowerem przez zespół, ponosi on karę finansową w wysokości 50 zł.
8. Zgłoszenie do rozgrywek na załączniku nr 1 niniejszego regulaminu musi zawierać:
 - a) skład podstawowy drużyny w kolejności szachownic (pełne imiona i nazwiska zawodników, datę urodzenia, kategorię szachową)
 - b) imię i nazwisko kapitana zespołu, kierownika drużyny oraz kontakt telefoniczny i e-mail.
9. Termin zgłoszeń składów drużyn do sędziego głównego Ligi Młodzików upływa 14 dni przed pierwszą rundą.
10. Sędzia główny dokonuje potwierdzenia zgłoszonego składu podstawowego zespołu przez wpisanie składu drużyny w serwisie turniejowym umieszczonym na stronie *chessarbiter*. Serwis ten jest wiążący dla weryfikacji rozgrywek.

VII. Zasady rozgrywania meczów

1. W rozgrywanym meczu, „gospodarze” (drużyny wygenerowane przez program szachowy jako pierwsze w parze) grają na pierwszej i trzeciej szachownicy białymi bierkami, a na drugiej i czwartej – czarnymi.
2. Na 15 minut przed rozpoczęciem meczu kapitanowie drużyn są zobowiązani przedłożyć na piśmie skład swojego zespołu, podając imiona i nazwiska zawodników w kolejności szachownic. Brak zgłoszenia składu upoważnia sędziego do wpisania składu z poprzedniej rundy, zaś w przypadku I rundy będzie to skład podstawowy.
3. Po 15 minutach od momentu rozpoczęcia meczu, jeśli jedna z drużyn nie zgłosiła się do gry, zostaje ogłoszony walkower, chyba że sędzia podejmie inną decyzję.
4. Jeśli drużyna przystąpiła do meczu w niepełnym składzie, a wygrała mecz walkowerem, to wynik ustala sędzia obniżając go o ilość nieobecnych zawodników (możliwy wynik to 3:0).
5. Spotkanie może być rozpoczęte o wyznaczonej godzinie, jeśli na sali gry znajduje się przynajmniej 3 zawodników jednej z drużyn. Jeśli jedna z drużyn nie skompletowała jeszcze minimalnego składu, należy uruchomić wszystkie zegary tej drużyny, ale obecni na sali zawodnicy nie mogą rozpocząć gry, aż do chwili gdy przybędzie przynajmniej trzeci zawodnik tej drużyny.
6. Sala gier powinna być odpowiednio przygotowana do meczu i otwarta 30 min przed rozpoczęciem meczu. W szczególności zawodnicy muszą mieć możliwość otrzymania ciepłych napojów, a pomieszczenie powinno być odpowiednio oświetlone i ogrzane.
7. Sprzęt do gry oraz niezbędne formularze zapewnia organizator Ligi Młodzików (wykonawca).
8. Protokół meczowy (załącznik nr 2) wypełnia sędzia najpóźniej na 5 minut przed rozpoczęciem meczu. Zawiera on: składy drużyn w kolejności zawodników podanej w zgłoszeniach, kategorie szachowe oraz rankingi, miejsce rozgrywania meczu, datę i godzinę rozpoczęcia. Po zakończeniu meczu uzupełniany jest o wyniki partii i wynik końcowy, ewentualne uwagi kapitanów oraz ich podpisy.

VIII. Ocena wyników

1. O kolejności miejsc w turnieju decyduje:
 - a) suma punktów meczowych (za wygrany mecz 2 pkt., za remis 1 pkt, za przegrany 0 pkt).
 - b) suma (tzw. małych) punktów zdobytych przez wszystkich zawodników z drużyny w poszczególnych partiach, przy czym: wygrana lub wygrana walkowerem 1pkt, remis 0,5 pkt., przegrana 0 pkt.
2. Kolejne kryteria w przypadku turnieju kołowego są następujące:
 - a) wynik bezpośrednich meczy;
 - b) wynik punktowy na pierwszej i kolejnych szachownicach;
 - c) punktacja Sonnenborna-Bergera;
 - d) dogrywka wg zasad określonych przez sędziego głównego.
3. Kolejne kryteria w przypadku turnieju szwajcarskiego są następujące:
 - a) wartościowanie średnie Buchholza;
 - b) wartościowanie pełne Buchholza;
 - c) wynik bezpośredniego spotkania;
 - d) lepszy wynik na pierwszej – ewentualnie kolejnych – szachownicach;
 - e) dogrywka wg zasad określonych przez sędziego głównego.
4. W przypadku nieparzystej ilości uczestniczących drużyn, drużyna pauzująca otrzymuje punkt meczowy (duży) i 50% punktów (małych) możliwych do zdobycia w meczu.
5. O kolejności miejsc na szachownicy decyduje:
 - a) liczba zdobytych punktów;
 - b) wartościowanie średnie Buchholza;
 - c) wartościowanie pełne Buchholza;
 - d) liczba zwycięstw;
 - e) progress.
6. 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 jakiej grał.

IX. Awanse i nagrody

1. Trzy najlepsze drużyny otrzymują puchary.
2. Ewentualne nagrody za wyniki drużynowe ogłaszane są przez Organizatora w komunikacie organizacyjnym.
3. Drużyny, które zajmą miejsca 1-4 otrzymają dyplomy.
4. Zawodnicy, którzy osiągną bardzo dobre wyniki na szachownicach pierwszej i czwartej, mogą być rekomendowani przez sędziego głównego do składu kadry młodzików LZSzach.

X. Sędziowanie i kierownictwo Ligi Młodzików

1. Organizatorem rozgrywek jest Lubuski Związek Szachowy, z ramienia którego koordynatorem Ligi Młodzików jest wiceprezes ds. sportowych. Zadaniem koordynatora jest sporządzenie projektu regulaminu, zlecenie zorganizowania Ligi Młodzików (zjazdów) bezpośredniemu wykonawcy, publikacja komunikatów organizacyjnych oraz przedstawienie Zarządowi LZSzach propozycji wyboru sędziego głównego.
2. Mecze sędziuje sędzia główny wyznaczony przez Zarząd LZSzach, który musi posiadać licencję sędziego PZSzach i mieć opłaconą roczną składkę sędziowską.
3. Sędzia główny może wyznaczyć do pomocy sędziego rundowego. Sędzia główny jest jedyną instancją odwoławczą od werdyktów wydanych przez sędziego rundowego podczas meczów.
4. Rezultaty meczów podlegają weryfikacji przez sędziego głównego na podstawie dostarczonych protokołów meczowych. Ewentualne odwołania, w przypadku wystąpienia nieprawidłowych rezultatów na szachownicy, należy kierować do sędziego głównego, wyłącznie na piśmie (bądź podpisanej poczty e-mail), w terminie do 7 dni po rozegraniu meczu.
5. Sędzia główny jest zobowiązany do prowadzenia serwisu turniejowego na stronie internetowej LZSzach i *chessarbiter*, publikowania wyników i innych informacji ligowych w komunikatach oraz przygotowanie notki podsumowującej Ligę Młodzików na stronę LZSzach.
6. Obowiązkiem organizatora (wykonawcy we współpracy z sędzią głównym) jest złożenie sprawozdania z Ligi Młodzików.
7. Zaleca się żeby współorganizator Ligi Młodzików poinformował o rozgrywkach i wynikach lokalne media, rozpropagował informacje wśród społeczności lokalnej

XI. Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem należy stosować odpowiednie przepisy Kodeksu Szachowego (aktualizacja z dnia 1 lipca 2017 roku) oraz komunikatów organizacyjnych wydawanych przez LZSzach.
2. Zmiany niniejszego Regulaminu mogą nastąpić jedynie na podstawie nowelizacji przepisów PZSzach lub decyzji Zarządu Lubuskiego Związku Szachowego.
3. Za zdolność zawodników do startu oraz ubezpieczenie odpowiedzialny jest klub bądź sami zawodnicy.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do przetwarzania danych osobowych oraz wykorzystania materiałów powstałych w trakcie Ligi Młodzików (w tym wizerunków uczestników) do niekomercyjnego wykorzystania w celach informacyjnych i promocyjnych.
5. Zgłoszenie do rozgrywek oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
6. Interpretacja Regulaminu jest wyłączną kompetencją sędziego głównego zawodów.
7. Ostateczna interpretacja Komunikatu Organizacyjnego należy do organizatora (wykonawcy).
8. Regulamin wchodzi w życie decyzją Zarządu LZSzach dnia 11 lutego 2018 roku.

LZSzach
Mariusz Kudlak

Prezes LZSzach
Andrzej Modzelan