

REGULAMIN
Drużynowych Mistrzostw Regionu Województwa Kujawsko-Pomorskiego
w Szachach w sezonie 2024/2025

I. CEL ROZGRYWEK:

1. Wyłonienie drużynowych mistrzów województwa Kujawsko-Pomorskiego w szachach w sezonie 2024/2025, występujących w ramach III ligi KPZSzach oraz IV ligi KPZSzach.
2. Popularyzacja sportu szachowego w Regionie, umożliwienie zdobywania wyższych kategorii, klas sportowych i rankingu FIDE.

II. UCZESTNICTWO:

1. W III Lidze KPZSzach może startować maksymalnie 10 drużyn, reprezentujących 10 różnych klubów w tym te, które w sezonie 2023/2024 zajęły miejsca 1-8 w III Lidze DMR KPZSzach oraz miejsca 1-2 w IV Lidze w sezonie poprzednim.
 - 1.1. Przy kompletowaniu składu III Ligi należy mieć na uwadze ewentualnych spadkowiczów do III Ligi okręgowej z II Ligi centralnej.
 - 1.2. Rozgrywki III Ligi DMR KPZSzach są zgłoszone do oceny rankingowej FIDE i muszą być sędziowane przez sędziów rundowych posiadających licencje PZSzach i FIDE oraz opłaconą roczną opłatę sędziowską, delegowani przez klub gospodarza meczu lub Kolegium Sędziów KPZSzach.
2. Prawo startu w IV Lidze KPZSzach mają pozostałe drużyny z województwa kujawsko-pomorskiego w dowolnej liczbie, przy czym drużyny tego samego klubu będą kojarzone w pierwszych rundach rozgrywek ligowych.
 - 2.1. Rozgrywki IV Ligi DMR KPZSzach nie będą zgłoszone do oceny rankingowej FIDE i mogą być sędziowane przez kapitanów drużyn, przy czym wskazane jest posiadanie przez nich uprawnień sędziowskich lub doświadczenia w zakresie stosowania przepisów gry FIDE.
3. W przypadku rezygnacji ze startu w III Lidze KPZSzach którejś z uprawnionych drużyn z sezonu 2023/2024, prawo startu w III Lidze KPZSzach ma kolejna drużyna według miejsc zajętych po zakończeniu ubiegłorocznych rozgrywek ligowych.
4. Wszystkie zespoły zgłoszone do rozgrywek ligowych muszą posiadać aktualną licencję klubową PZSzach oraz opłaconą roczną składkę członkowską PZSzach.

III. SKŁAD DRUŻYNY:

1. W III Lidze KPZSzach zespół składa się z pięciu zawodników, w tym obowiązkowo na ostatniej szachownicy każdej drużyny musi występować kobieta.
 - 1.1 W IV lidze KPZSzach zespół składa się z pięciu zawodników, w tym obowiązkowo na ostatniej szachownicy każdej drużyny musi występować kobieta lub junior do lat 12 (rocznik 2012 lub młodszy).
2. Zgłoszona i przyjęta przez sędziego głównego kolejność szachownic składu podstawowego nie może ulec zmianie w trakcie trwania rozgrywek.
 - 2.1. W zgłoszeniu mogą figurować jedynie zawodnicy ewidencyjnie przynależni do danego klubu i posiadający aktualną licencję zawodniczą Polskiego Związku Szachowego.
3. Start w III Lidze KPZSzach zawodników, którzy zegrali w I lub II lidze Centralnej PZSzach w 2024 roku chociażby 1 partię, a ich klub utrzymał się w tych rozgrywkach – jest zabroniony, za wyjątkiem juniorów do lat 18 oraz kobiet.
4. Każdy klub może wystawić do rozgrywek zawodników rezerwowych, którzy muszą występować zawsze za zawodnikami składu podstawowego.

5. Każdy zawodnik składu podstawowego musi rozegrać minimum **4 partie** w DMR.
- 5.1. W szczególnych sytuacjach, związanych z przypadkami losowymi, liczbę wymaganych do rozegrania partii zweryfikuje Sędzia Główny rozgrywek.
6. Zmiana barw klubowych zawodnika, który rozegrał już partię (również wygraną walkowerem) w trakcie trwania mistrzostw, uniemożliwia jego dalszy start w tej edycji DMR.
7. Zawodnicy rezerwowi nie muszą być zgłoszeni do rozgrywek przed startem sezonu ligowego.
8. Klub może wystawić do meczu zawodnika rezerwowego, jeśli posiada on licencję zawodniczą i klub wniesie opłatę klasyfikacyjno-rankingową najpóźniej w terminie **5 dni** po rozegranej partii.
9. W tej samej rundzie zawodnik nie może grać w dwóch drużynach klubowych, nawet gdyby mecze zostały przełożone na inny dzień.
10. Za walkower oddany na szachownicy, klub ponosi karę finansową w wysokości **40,00 zł**, którą na leży wpłacić na rachunek KPZSzach przed startem kolejnej rundy.
- 10.1. Brak wpłaty skutkować będzie brakiem możliwości wystawienia do gry zawodnika na szachownicy, na której padł uprzednio walkower, co z kolei może się wiązać z koniecznością wpłaty kolejnej kary za kolejny walkower.
11. Za walkower meczowy klub ponosi karę finansową w wysokości **150,00 zł**, którą należy wpłacić na rachunek KPZSzach przed startem kolejnej rundy.
- 11.1. Brak uregulowania tej wpłaty przed startem kolejnej rundy uniemożliwi dalszy start drużyny w rozgrywkach ligowych.
12. Za wycofanie się z rozgrywek po 1 rundzie, klub ponosi karę finansową w wysokości **400,00 zł**, którą należy wpłacić na rachunek KPZSzach przed startem kolejnej edycji rozgrywek III lub IV Ligi KPZSzach.
13. Szczególne czy losowe wypadki związane z oddawaniem walkowerów w rozgrywkach ligowych, opisane w pkt. 10, 10.1, 11, 11.1 może rozpatrzyć Sędzia Główny, natomiast decyzja w zakresie pkt. 12 pozostaje w gestii Zarządu KPZSzach.

IV. ZGŁOSZENIA DO ROZGRYWEK:

1. Każda drużyna zgłoszona do DMR jest obowiązana wpłacić wpisowe .
2. Kwotę wpisowego należy przekazać na konto:

**Kujawsko-Pomorskiego Związek Szachowy,
BNP Paribas S.A Oddział w Bydgoszczy,
konto nr: 84 1600 1462 1802 3781 3000 0001, w terminie do 10 listopada 2024 r.**

3. Wielkość wpisowego do rozgrywek w sezonie **2024/2025** (z uwzględnieniem naliczonej opłaty klasyfikacyjno-rankingowej dla składu podstawowego drużyny) wynosi:
 - a) dla drużyn w **III Lidze** KPZSzach — **500 zł**,
 - b) dla drużyn w **IV Lidze** KPZSzach — **400 zł**,
 - c) dla drugiej i kolejnej drużyny tego samego klubu IV Ligi KPZSzach — **300 zł**,
4. Za każdego zawodnika rezerwowego klub musi jednorazowo uiścić opłatę w wysokości **40 zł** w rozgrywkach III Ligi oraz **30 zł** w IV Lidze KPZSzach.
5. Zgłoszenia składów podstawowych dokonują kierownicy klubów, wyłącznie e-mailem (skan) na wskazany adres Sędziego Głównego.

6. Termin zgłoszeń drużyn do rozgrywek ligowych wraz ze składami **upływa w dniu 08 listopada 2024 roku.**

6.1. Zgłoszenia drużyn do rozgrywek ligowych należy dokonywać u Prezesa Zarządu KPZSzach na adres mailowy: **76jarwis@gmail.com** lub telefonicznie: **609-992-909**.

7. Po **08 listopada 2024** r. nie można zgłaszać nowych zawodników składu podstawowego.

8. Nie ma możliwości startu dodatkowych drużyn po opublikowaniu kojarzenia I rundy.

9. Sędzia Główny, w komunikacie organizacyjnym, najpóźniej na 3 dni przed rozpoczęciem rozgrywek, dokona potwierdzenia zgłoszonego składu podstawowego zespołu i tylko ten dokument jest wiążący dla weryfikacji rozgrywek.

10. Protokoły meczowe są weryfikowane przez Sędziego Głównego.

11. Komunikat Sędziego Głównego i kojarzenie będą opublikowane przed rozpoczęciem DMR po **08 listopada 2024** r. nie później niż po upływie kolejnych 3 dni.

V. SYSTEM ROZGRYWEK:

1. W DMR w ramach III Ligi sezonu 2024/2025 obowiązuje system kołowy na dystansie 9 rund.

1.1. W DMR w ramach IV Ligi sezonu 2024/2025 obowiązuje system szwajcarski na dystansie 9 rund, aczkolwiek w przypadku zgłoszenia mniejszej ilości drużyn, rozgrywki te odbędą się na dystansie 7 rund.

2. Listy startowe w ramach III Ligi KPZSzach ustala się według numerów startowych wynikających z losowania, a w IV lidze według średniego rankingu składów podstawowych.

3. W IV Lidze KPZSzach uczestniczy dowolna ilość zgłoszonych drużyn, rozgrywających mecze w systemie dojazdowym.

VI. TEMPO GRY:

1. Dopuszcza się w meczu stosowanie wyłącznie zegarów elektronicznych.

2. Tempo gry wynosi dla każdego zawodnika 90 minut na partię oraz po 30 sekund za każde posunięcie, z obowiązkiem prowadzenia zapisu do końca partii.

3. Zobowiązuje się kapitana drużyny gospodarza meczu lub wyznaczoną przez niego osobę, do przesłania w formie elektronicznej Sędziemu Głównemu, zapisów partii PGN z danego meczu w terminie do 7 dni od rozegrania meczu.

3.1. W przypadku niewywiązywania się klubu z obowiązku opisanego w pkt. 3.1 Sędzia Główny może nałożyć na klub karę porządkową, z wykluczeniem z rozgrywek włącznie.

4. Zawodnik, który nie przystąpił do gry w ciągu 15 minut od rozpoczęcia meczu, partię przegrywa walkowerem.

4.1. W okresie zimowym, jeżeli odległość pomiędzy grającymi drużynami przekracza 100 km, dopuszcza się spóźnienie o kolejne 15 minut, jednak o fakcie spóźnienia należy poinformować kapitana drużyny gospodarzy oraz Sędziego Głównego rozgrywek (pod rygorem oddania walkovera).

4.2. W przypadku szczególnie trudnych warunków pogodowych, jeżeli odległość pomiędzy grającymi ze sobą drużynami przekracza 100 km, dopuszcza się wyjątkowo rozegranie meczu od godziny 11.00, po uprzedniej konsultacji pomiędzy kapitanami drużyn oraz Sędzią Głównym DMR.

4.3. Ostateczna weryfikacja przyczyn opóźnień lub przekładania rozpoczęcia meczu opisanych w pkt. 4.1 oraz 4.2 należy do Sędziego Głównego DMR.

VII. OCENA WYNIKÓW:

1. O kolejności miejsc w każdej z lig DMR w sezonie 2024/2025 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 drużyny decyduje rezultat bezpośredniego spotkania, a następnie większa liczba punktów uzyskanych na I szachownicy i w razie potrzeby, na II i dalszych szachownicach.
- 3.1. Zawodnik jest klasyfikowany na najniższej z szachownic na których wystąpił. Kolejność miejsc na szachownicach ustala się według następujących kryteriów:
 - 3.1.1. Liczba zdobytych punktów,
 - 3.1.2. Wynik procentowy,
 - 3.1.3. Wynik rankingowy FIDE (Rp),
 - 3.1.4. Miejsce drużyny.
4. W przypadku walkowera obowiązuje punktacja: meczowe (2:-2) i małe (3:-2).

VIII. ZASADY ROZGRYWANIA MECZÓW:

1. Mecze powinny się rozpocząć o godz. 10:00 w sali gier podanej w komunikacie organizacyjnym.
2. **Terminarz DMR 2024/2025:**
 - 17.11.2024 r. — I runda,
 - 01.12.2024 r. — II runda,
 - 15.12.2024 r. — III runda,
 - 12.01.2025 r. — IV runda,
 - 09.02.2025 r. — V runda
 - 23.02.2025 r. — VI runda.
 - 09.03.2025 r. — VII runda
 - 23.03.2025 r. — VIII runda.
 - 06.04.2025 r. — IX runda zjazdowa - Zakończenie rozgrywek.
3. Przekładanie spotkań po terminie wyznaczonym w komunikacie organizacyjnym jest dozwolone w wyjątkowych przypadkach, wyłącznie za zgodą Sędziego Głównego, w jak najszybszym terminie nie dłuższym niż 2 tygodnie.
4. Sala gier powinna być przygotowana do meczu zgodnie z wytycznymi zawartymi w Kodeksie Szachowym (szczególnie w zakresie temperatury pomieszczenia i oświetlenia). Sprzęt do gry oraz niezbędne formularze zapewnia gospodarz meczu.
5. W rozgrywanym meczu gospodarze grają na pierwszej, trzeciej i piątej szachownicy białymi bierkami, a na drugiej i czwartej — czarnymi.
6. Przynajmniej 10 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.
 - 6.1. Imienny skład zespołu jako pierwszy powinien przedłożyć kapitan gospodarzy meczu.
 - 6.2. Od tej chwili podany skład nie może już ulec zmianie.
 - 6.3. Kapitan jest zobowiązany imiennie zgłosić wszystkich grających w meczu zawodników swojej drużyny, bez względu na ich obecność na sali gier.

6.4. Jeśli drużyna nie podała w wyznaczonym terminie składu na mecz, sędzia wpisuje do protokołu skład podstawowy.

8. Moment rozpoczęcia meczu jest ogłaszany przez sędziego rundowego.

8.1. Zespół może przystąpić do meczu jeśli przy szachownicy zasiądzie przynajmniej trzech zawodników.

9. Przypadki losowe (awarie transportu, niespodziewane wydarzenia itp.) rozpatruje Sędzia Główny zawodów na wniosek kapitana drużyny.

10. W meczach obowiązuje zasada „fair play”. Kapitan drużyny gospodarza meczu musi być dostępny pod telefonem wymienionym w komunikacie organizacyjnym mistrzostw, aż do momentu przyjazdu drużyny gości.

IX. OBOWIĄZKI ZAWODNIKÓW:

1. Ingerencja kapitana drużyny w partie grających zawodników jest niedozwolona.

2. Zawodnik jest zobowiązany do przestrzegania Przepisów Gry FIDE i Regulaminu DMR.

3. Remis w partii jest możliwy po pierwszym ruchu czarnych.

X. ZASADY AWANSU LUB SPADKU:

1. Mistrz oraz wicemistrz III Ligi KPZSzach uzyskuje awans do centralnej II ligi szachowej, zgodnie z regulaminem tych rozgrywek, natomiast drużyny z miejsc IX-X spadają do IV Ligi KPZSzach w kolejnym sezonie rozgrywek drużynowych.

2. Mistrz oraz wicemistrz IV Ligi KPZSzach uzyskuje awans do III Ligi KPZSzach w kolejnym sezonie rozgrywek ligowych, zgodnie z regulaminem tych rozgrywek.

2.1. W przypadku braku możliwości awansu do wyższej ligi jednej z dwóch czołowych drużyn IV ligi, prawo startu w III Lidze KPZSzach w kolejnym sezonie przysługuje następnej w tabeli końcowej drużynie.

3. Drużyny III Ligi KPZSzach, które wywalczą prawo awansu do centralnej II ligi PZSzach, mają obowiązek poinformowania pisemnie lub mailowo Zarząd KPZSzach o uczestnictwie bądź rezygnacji ze startu w tejże lidze, najpóźniej na 2 tygodnie przed terminem zgłoszenia do startów w II Lidze PZSzach, zgodnie z Regulaminem tych rozgrywek.

3.1. W przypadku niepoinformowania o rezygnacji z udziału w II Lidze PZSzach w wyznaczonym terminie, drużyna taka może zostać ukarana, włącznie z zakazem startu w rozgrywkach ligowych w kolejnym sezonie.

4. Ostateczna ilość drużyn posiadających prawo startu w rozgrywkach III ligi w kolejnym sezonie rozgrywkowym, uzależniona jest od spadków z II ligi Centralnej. Nie może być to jednak liczba większa niż 10 drużyn.

4.1. Ewentualne dokoptowanie drużyn do III ligi będzie przysługiwało drużynom z IV ligi KPZSzach, które w tabeli końcowej rozgrywek w sezonie 2023/2024 zajęły miejsca od trzeciego w dół.

5. Drużynie, która nie ukończy rozgrywek, nie przysługuje zwrot z tytułu wpłaconego wpisowego.

XI. SĘDZIOWANIE I KIEROWNICTWO MISTRZOSTW:

1. Organizatorem rozgrywek jest Kujawsko-Pomorski Związek Szachowy, a kierownictwo nad przeprowadzeniem mistrzostw sprawuje nominowany Sędzia Główny, posiadający przynajmniej klasę państwową lub pierwszą, po konsultacji z Kolegium Sędziów KPZSzach. Sędzia główny lub osoba upoważniona przez Zarząd KPZSzach ma obowiązek publikowania zapisów partii nie później niż 2 rundy wstecz.

- 1.1. Sędzia Główny jest jedyną instancją odwoławczą od werdyktów wydanych podczas meczów.
- 1.2. Decyzje Sędziego Głównego są ostateczne, ale w przypadku protestu można złożyć za pośrednictwem Zarządu KPZSzach wnioski do Kolegium Sędziów PZSzach o jego ukaranie. Kolegium Sędziów PZSzach może dokonać oceny spornej decyzji sędziego głównego (w tym wszcząć postępowanie dyscyplinarne), jednak zaskarżona decyzja nie może zostać cofnięta.
2. Mecze **III Ligi KPZSzach** prowadzą licencjonowani sędziowie (zgodnie z zapisami rozdziału II. pkt. 1.1) natomiast mecze IV ligi mogą być sędziowane przez kapitanów drużyn (zgodnie z zapisami rozdziału II. pkt. 2.1)
- 2.1. W **III Lidze KPZSzach** w przypadku braku sędziego na sali gry, gospodarz meczu odpowiedzialny za jego obsadzenie oddaje walkower.
- 2.2. Wyjątkiem od pkt. 2.1. jest stwierdzenie zdarzenia losowego, które uniemożliwiło przybycie sędziego na mecz. Wówczas wyjątkowo jego rolę przejmują kapitanowie grających ze sobą drużyn (fakt ten należy odnotować w protokole meczowym), a ostateczna weryfikacja przebiegu i wyniku meczu należy do Sędziego Głównego DMR.
3. Sędzia wykonujący swoje obowiązki w ramach **III Ligi KPZSzach** nie może rozgrywać partii w czasie sędziowania.
- 3.2. Sędzia ma obowiązek czuwania nad prawidłowym przebiegiem meczu i przestrzeganiem Przepisów Gry FIDE oraz Regulaminu DMR.
- 3.3. Odwołania od decyzji sędziego meczu mogą być składane w ciągu 24 godzin od zakończenia meczu, pod warunkiem odnotowania protestu w protokole meczowym.
4. Protokół meczu jest sporządzany w dwóch egzemplarzach, z które otrzymują kapitanowie drużyn, a skan takiego protokołu należy najpóźniej następnego dnia po meczu, wysłać pocztą elektroniczną na adres mailowy sędziego głównego.
5. Po każdym meczu sędziowie są zobowiązani do sprawdzenia protokołów oraz zebrania wszystkich oryginałów zapisów partii i sprawdzenia ich poprawności.
6. W dniu meczu gospodarz spotkania zobowiązany jest (w godz. 15:00–19:00) telefonicznie (dopuszcza się wiadomość SMS, jednak z podaniem składów imiennych grających zawodników obu drużyn) lub e-mailem poinformować Sędziego Głównego mistrzostw o wyniku meczu i rezultatach poszczególnych partii.
7. Sędzia Główny jest zobowiązany do prowadzenia tabeli rozgrywek, indywidualnych kart startowych zawodników oraz publikowania komunikatów sędziowskich co najmniej raz na 2 rundy.
8. Wyniki, najpóźniej następnego dnia po rozegraniu kolejki ligowej, będą publikowane na oficjalnej stronie KPZSzach — www.kpszach.pl.
9. W kwestiach spornych wyłączność interpretacji posiada Sędzia Główny mistrzostw.

XII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem należy stosować odpowiednie przepisy gry FIDE.
2. Komunikat organizacyjny Drużynowych Mistrzostw Województwa Kujawsko-Pomorskiego zawiera listy zespołów w kolejności ustalonych numerów startowych, adresy sal gier, adresy e-mail i telefony kontaktowe, terminarz spotkań mistrzowskich oraz zgłoszone składy drużyn (w kolejności szachownic składu podstawowego).
3. Zawodnicy startujący w rozgrywkach powinni być ubezpieczeni na koszt klubu, który zgłosił ich do rozgrywek.
4. Drużyny startują w rozgrywkach na koszt swoich klubów (sekcji szachowych).
5. Gospodarze meczów są zobowiązani pokryć koszty organizacyjne i sędziowskie.

6. Za zajęcie miejsc I-III w ramach III oraz IV Ligi KPZSzach, zwycięskie zespoły, otrzymają puchary i medale.
- 6.1. Przewiduje się wręczanie nagród finansowych za wygranie szachownic w III oraz IV Lidze KPZSzach, których wysokość zostanie podana w trakcie rozgrywek przez Zarząd KPZSzach.
- 6.2. Do oceny kryterium wygranej szachownicy bierze się pod uwagę zawodników, którzy rozegrali minimum 7 partii.
7. Zawodnik składu podstawowego jest sklasyfikowany na najniższej z szachownic, na której wystąpił (pod uwagę bierze się liczbę zdobytych punktów, wynik procentowy, miejsce drużyny).
8. W czasie trwania rozgrywek nie można zmieniać Regulaminu zawodów, za wyjątkiem nieoczekiwanych sytuacji losowych.
- 8.1. Ewentualne zmiany w Regulaminie muszą być wydane w formie uchwały Zarządu KPZSzach oraz ukierunkowane na sprawne przeprowadzenie rozgrywek **III i IV** Ligi DMR KPZSzach.
9. Akceptując Regulamin uczestnicy turnieju wyrażają zgodę na wykorzystanie przez organizatora podanych danych osobowych w celu przeprowadzenia turnieju oraz publikacji jego wyników.
10. Akceptując Regulamin uczestnicy turnieju oraz osoby towarzyszące wyrażają zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku na stronach internetowych, profilach społecznościowych, w filmach i wywiadach organizatora oraz patronów medialnych i honorowych (np. do pamiątkowych galerii zdjęć z zawodów). Zdjęcia tam zamieszczone mogą być wykorzystywane jedynie do celów informacyjnych.