**Drużynowe Mistrzostwa Dolnego Śląska - Ligi Okręgowe**

**Sezon 2026/2027**

**REGULAMIN**

I. CEL ROZGRYWEK

1. Wyłonienie mistrza i medalistów Ligi Okręgowej.
2. Popularyzacja szachów w regionie oraz umożliwienie zdobywania wyższych kategorii szachowych, rankingu FIDE i klas sportowych.

II. UCZESTNICTWO

1. W rozgrywkach mają prawo uczestniczyć drużyny klubów zarejestrowanych w DZSzach, które nie mają zaległości finansowych w stosunku do DZSzach.
2. W rozgrywkach mogą wystartować również drużyny nowych klubów, które zadeklarują rejestrację w DZSzach.
3. Po akceptacji przez Zarząd Dolnośląskiego Związku Szachowego w lidze mogą uczestniczyć kluby spoza Dolnego Śląska.
4. W Lidze Okręgowej może uczestniczyć więcej niż jedna drużyna danego klubu.

III. SYSTEM ROZGRYWEK

1. Ligi Okręgowe zostaną rozegrana systemem kołowym z podziałem drużyn na pary wg kryterium geograficznego lub dwukołowym.
2. Ligi Okręgowe zostaną rozegrana systemem dojazdowym - 2 rundy dziennie.
3. Szczegółowa tabela kojarzeń zostanie opublikowana przez sędziego danej ligi.

IV. SKŁAD DRUŻYNY

1. Drużyna składa się z minimum 5 zawodników zarejestrowanych w jednym klubie.
2. Zawodnik może być zgłoszony i grać tylko w jednej drużynie Ligi Okręgowe.
3. Do drużyny można zgłosić co najwyżej 20 zawodników, przy czym zawodnik zgłoszony wyżej nie może mieć rankingu FIDE mniejszego o więcej niż 200 punktów niż zawodnik zgłoszony niżej. Decyduje aktualna na czas zgłoszenia lista rankingowa.
4. Zawodników dodatkowych można zgłaszać do pierwszej kolejki w 2027 roku włącznie. Zawodnik dodatkowy nie może być zgłoszony przed zawodnikiem z wyższym aktualnym rankingiem FIDE.
5. Na każdy mecz należy zgłosić pięciu zawodników. Przy ustalaniu składu na mecz obowiązuje kolejność ze zgłoszenia tzw. „drabinka".
6. W meczu można wystawić zawodnika, który został zgłoszony do rozgrywek i pozytywnie zweryfikowany przez sędziego głównego (przynależność klubowa, rankingi) na minimum 2 dni przed datą meczu. W meczu nie można wystawić zawodnika, który nie został zgłoszony do rozgrywek.
7. Do drużyny można zgłosić zawodnika, który został zgłoszony do drużyny w Lidze Dolnośląskiej, w tym samym klubie. Zawodnik ten po rozegraniu w cyklu rozgrywek (łącznie w Lidze Dolnośląskiej i Lidze Okręgowej) łącznej liczby partii o 2 większej od tego ile jest planowane do rozegrania w danej Lidze Okręgowej traci prawo dalszej gry w Lidze Okręgowej. Limity partii nie obowiązują w ewentualnej fazie finałowej łączącej większą niż jedną grupę ligi.

8. W każdym meczu może uczestniczyć jeden zawodnik zagraniczny, który nie jest zarejestrowany w Klubie, za którego Klub wniósł do PZSzach opłatę roczną zgodną z aktualnym Komunikatem Organizacyjno-Finansowym PZSzach.
9. Kolejność zawodników podana w składzie zweryfikowanym przez sędziego głównego nie może ulec zmianie w czasie trwania zawodów, z wyjątkiem dopisania zawodnika dodatkowego.
10. Listy zgłoszonych zawodników będą publikowane na stronie internetowej DZSzach.
11. Zawodnik, który po rozegraniu partii w dolnośląskich rozgrywkach wojewódzkich zmieni klub, nie może dalej brać w nich udziału w danym sezonie.

V. ZGŁOSZENIA DO ROZGRYWEK

1. Każda drużyna zobowiązana jest do dokonania zgłoszenia udziału wraz z imiennym składem w terminie wskazanym w komunikacie organizacyjnym.
2. Wpisowe do rozgrywek wynosi 200 PLN od drużyny.
3. Klub jest zobowiązany wnieść opłatę klasyfikacyjno-rankingową PZSzach (30 PLN) za każdego zawodnika, który rozegra min. jedną partię w rozgrywkach.

VI. PRZEPISY TURNIEJOWE

1. Tempo gry wynosi 60 minut z inkrementacją 30 sekund na każde posunięcie od początku partii.
2. Obowiązują aktualne przepisy gry FIDE i PZSzach.
3. Turniej zostanie zgłoszony do oceny rankingowej FIDE i PZSzach

VII. ZASADY ROZGRYWANIA MECZÓW

1. Mecz można przełożyć na najbliższą sobotę następującą po wyznaczonym terminie meczu lub na termin wcześniejszy. Każda zmiana terminu meczu wymaga zgody sędziego głównego.
2. Po obustronnym uzgodnieniu zmiany terminu meczu przez zainteresowane drużyny sędzia podejmuje decyzję zmianie terminu konkretnego meczu, podając jego datę i miejsce w serwisie turniejowym.
3. Przekładanie spotkań po terminie wyznaczonym w komunikacie organizacyjnym jest dozwolone w wyjątkowych przypadkach, wyłącznie za zgodą sędziego głównego. Wniosek o przełożenie meczu musi być złożony na piśmie (kopię należy wysłać emailem) do sędziego głównego przed ustalonym terminem spotkania pod rygorem uznania meczu za obopólny walkower.
4. Zaległe mecze muszą być rozegrane przed przedostatnią rundą.
5. Mecze odbywają się zgodnie z opublikowanym terminarzem. Godziny rozpoczęcia rund ustala się na godz. 10:00 – rundy przedpołudniowe i 13:30 – rundy popołudniowe.
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 meczu. Gospodarze meczu grają na pierwszej, trzeciej i piątej szachownicy białymi bierkami, na drugiej i czwartej czarnymi.
8. Na 5 minut przed rozpoczęciem meczu kapitanowie drużyn są zobowiązani przedłożyć na piśmie skład swojego zespołu, podając imiona i nazwiska zawodników w kolejności szachownic z zachowaniem kolejności ze zgłoszenia. Od tej chwili podany skład nie może już ulec zmianie. Kapitan jest obowiązany podać pełny 5-osobowy skład swojej drużyny, bez

względu na obecność zawodników na sali gry. Zawodnicy wpisani do składu na mecz muszą mieć opłaconą opłatę klasyfikacyjno-rankingową.

9. Po 30 minutach od momentu rozpoczęcia meczu, jeśli jedna z drużyn nie zgłosiła się do gry, zostaje ogłoszony walkower. Zespół oddający walkower otrzyma dwa ujemne punkty meczowe. Trzeci oddany walkower meczowy spowoduje automatyczne skreślenie drużyny z dalszych rozgrywek.
10. Zawodnik, który pojawi się przy partii z 30 minutowym lub większym opóźnieniem – decyduje wskazanie jego zegara – przegrywa partię.
11. Oddanie walkowera możliwe jest tylko na najniższej szachownicy. Oddanie walkowera przez drużynę na wyższej szachownicy powoduje, że na szachownicach niższych, partie tej drużyny będą traktowane jako przegrane (oddanie walkowera na 5 szachownicy pozostaje bez dodatkowych konsekwencji). W przypadku konieczności oddania dwóch walkowerów indywidualnych możliwe jest to wyłącznie na 4 i 5 szachownicy. Wszystkie rozegrane partie będą liczone do rankingu.
12. Drużyna może rozpocząć mecz, jeśli na sali gry znajduje się przynajmniej trzech zawodników drużyny. 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.
13. Przypadki losowe (awarie transportu, niespodziewane wypadki losowe itp.) rozpatruje sędzia główny zawodów, na wniosek kapitana drużyny. Wszelkie awarie, wypadki losowe należy udokumentować u odpowiednich służb. W przypadku pozytywnego rozpatrzenia wniosku klub wnioskujący ponosi koszty transportu pozostałych drużyn na ponowne rozegranie zaległego meczu.

## VIII. OCENA WYNIKÓW

1. Kolejność miejsc zajętych przez drużyny ustala się według następujących kryteriów:
    - suma punktów meczowych (za wygrany mecz 2 pkt., za remis 1 pkt., za przegrany -0 pkt., walkower −2pkt);
    - punktacja Sonnenborna-Bergera, wariant „olimpijski CUT-1”;
    - wyniki bezpośrednich meczów, uwzględniające w pierwszej kolejności punkty meczowe, a przy braku rozstrzygnięcia także punkty małe (tzw. mała tabela); suma punktów na pierwszej szachownicy, a w przypadku równości na kolejnych szachownicach;
    - suma (tzw. małych) punktów zdobytych przez wszystkich zawodników z drużyny (wygrana, wygrana walkowerem 1 pkt., remis 0,5 pkt., przegrana 0 pkt.);
    - suma punktów na pierwszej szachownicy, a w przypadku równości na kolejnych szachownicach.

## X. SĘDZIOWIE I KIEROWNICTWO MISTRZOSTW

1. Organizatorem rozgrywek jest Dolnośląski Związek Szachowy, a kierownictwo nad przeprowadzeniem każdej z lig sprawuje sędzia główny.
2. Poszczególne mecze prowadzą sędziowie, których wyznacza gospodarz.
3. Sędziowie prowadzący mecze muszą posiadać licencję sędziego PZSzach i mieć opłaconą roczną składkę.

4. Przed rozpoczęciem meczu sędzia jest uprawniony do zweryfikowania zawodników (kapitan drużyny jest zobowiązany do przedłożenia dowodów tożsamości i kart zawodniczych zawodników, którzy nie zostali pozytywnie zweryfikowani przez sędziego głównego).
5. Sędzia meczu zobowiązany jest w ciągu godziny od zakończenia ostatniej partii meczu przekazać wyniki zakończonego meczu do sędziego głównego (e-mail, tel., SMS).
6. Rezultaty meczów podlegają weryfikacji przez sędziego głównego na podstawie dostarczonych protokołów meczowych. Ewentualne odwołania, w przypadku wystąpienia nieprawidłowych rezultatów na szachownicy, należy kierować na adres sędziego głównego.
7. Odwołania od decyzji sędziów meczów można składać tylko na piśmie, w terminie do 2 dni po rozegraniu meczu. Warunkiem rozpatrzenia odwołania jest umieszczenie w protokole zawodów zapowiedzi protestu.
8. Sędzia główny jest zobowiązany do prowadzenia serwisu turniejowego na stronie internetowej DZSzach, gdzie będą znajdować się wyniki, adresy, kontakty, terminarz oraz komunikaty sędziowskie.

XI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem należy stosować aktualne przepisy gry FIDE, Kodeksu Szachowego PZSzach oraz Komunikaty Drużynowych Mistrzostw Województwa wydanych przez DZSzach.
2. W kwestiach spornych wyłączność interpretacji posiada sędzia główny.
3. Drużyny startują w rozgrywkach na koszt swoich klubów.
4. Sala rozgrywania meczu powinna być odpowiednio przygotowana i otwarta 30 min przed rozpoczęciem meczu. W szczególności zawodnicy muszą mieć możliwość otrzymania ciepłych napojów, a pomieszczenie powinno być odpowiednio oświetlone i ogrzane.
5. Sprzęt do gry oraz niezbędne formularze zapewnia gospodarz meczu.
6. Zmiany niniejszego Regulaminu mogą nastąpić jedynie na podstawie nowelizacji przepisów PZSzach lub uchwały Zarządu Dolnośląskiego Związku Szachowego.