

Regulamin

20 Drużynowych Mistrzostw Polski w szachach korespondencyjnych

Edycja dwudziesta obecnych Drużynowych Mistrzostw Polski (DMP) bierze się stąd, iż w dotychczasowej historii drużynowe mistrzostwa Polski zostały rozegrane 16-krotnie pocztą tradycyjną oraz 3-krotnie pocztą elektroniczną (lub poprzez serwer ICCF). Lista medalistów MP jest umieszczona na naszej stronie pod adresem: <http://szachykorespondencyjne.pl.tl/DMP.htm>.

1.Celem zawodów jest wyłonienie drużynowego mistrza Polski w szachach korespondencyjnych.

2.Organizatorem jest Komisja Szachowej Gry Korespondencyjnej PZSzach (KSzGK).

3.Termin zawodów

DMP zostaną rozegrane w terminie od 15 lutego 2011 r. W razie zgłoszenia się dużej ilości drużyn rozgrywki będą przebiegać dwuetapowo: eliminacje i finał. Start rozgrywek wg odrębnego komunikatu sędziowskiego (komunikatu startowego).

4.Uczestnictwo

Uczestnikami DMP mogą być drużyny reprezentujące dane województwo (jedna drużyna na województwo) zgłoszone przez Wojewódzkie Związki Szachowe (WZSzach). Dopuszcza się bezpośrednie zgłoszenie drużyn przez kluby szachowe (jedna drużyna na klub) posiadające licencję PZSzach oraz opłacone składki członkowskie. Przy przyjęciu do turniejów wymagana będzie licencja zawodnicza dla każdego zgłoszonego zawodnika drużyny (w razie potrzeby sposób wyrobienia na stronie KSzGK w zakładce "[Licencje zawodnicze](#)").

Minimalna ilość uczestników to 6 drużyn, w razie mniejszej ilości zgłoszeń zawody zostaną przesunięte na kolejny rok.

Organizator zastrzega sobie prawo przyjęcia więcej niż jednej drużyny z tego samego WZSzach/klubu szachowego.

5.Skład drużyny i przepisy techniczne

Drużyna składa się z 4 (czterech) zawodników posiadających licencję PZSzach i obywatelstwo polskie. Do drużyny można zgłosić dowolną liczbę zawodników rezerwowych.

Zawodnik może reprezentować tylko jedną drużynę i tylko na jednej szachownicy.

Zawodnicy na poszczególnych szachownicach powinni być uszeregowani wg rankingu, od najwyższego począwszy.

Zmianę składu drużyny należy zgłosić sędziemu najpóźniej na 4 tygodnie przed rozpoczęciem zawodów. W przypadku braku zgłoszenia obowiązuje skład podstawowy.

Kolejność zawodników podana w składzie nie może ulec zmianie po weryfikacji i ogłoszeniu komunikatu startowego. Ewentualna taka zmiana może zostać potraktowana jako wykorzystanie przysługującego limitu zmian.

Każda drużyna posiada kapitana, którym może być dowolna osoba wyznaczona przez WZSzach/klub. Szczegółowe prawa i obowiązki kapitana drużyny zawierają przepisy gry oraz turniejowe ICCF, które można znaleźć na stronie KSzGK (<http://szachykorespondencyjne.pl.tl/Przepisy.htm>).

W przypadku wycofania się lub śmierci zawodnika danej drużyny w jego miejsce kapitan drużyny wyznacza, w terminie nie dłuższym niż 1 miesiąc, zastępcę (zawodnika rezerwowego) z podanej listy zgłoszeń zaakceptowanej przez organizatora. Zastępca kontynuuje grę w terminie i na warunkach określonych przez sędziego. Zmiany można dokonać tylko jeden raz na danej szachownicy (ograniczenie nie obowiązuje w razie śmierci zawodnika).

6.System rozgrywek

Rozgrywki prowadzone są systemem rundowym, jednokołowym (lub dwukołowym), na serwerze ICCF. Losowanie numerów startowych dokonane zostanie przez sędziego.

Zawody podlegają ocenie rankingowej ICCF.

7.Tempo i przepisy gry

Tempo gry - 40 dni na 10 posunięć z dublowaniem czasu po 20 dniu namysłu.

Na wszystkich szczeblach rozgrywek obowiązują aktualne przepisy gry ICCF.

8. Punktacja i ocena wyników

O kolejności zajętych miejsc przez drużyny decydują następująco:

- Suma punktów meczowych (za wygrany mecz 3 pkt., za remis 1 pkt., za przegrany 0 pkt.),
- Suma (tzw. małych) punktów zdobytych przez wszystkich zawodników drużyny,
- Wyniki bezpośrednich meczy,
- Punktacja Sonnenborna-Bergera,
- Lepszy wynik indywidualny na szachownicach (w kolejności od 1 do 4).

Kolejność miejsc na szachownicach ustala się wg następujących kryteriów:

- Suma zdobytych punktów,
- Punktacja Sonnenborna-Bergera,
- Wyniki bezpośrednich spotkań.

9. Nagrody

Zwycięzca DMP otrzymuje tytuł drużynowego mistrza Polski.

Najlepsze drużyny otrzymują za miejsca:

- pierwsze - medale złote, dyplomy oraz puchar;
- drugie - medale srebrne oraz dyplomy;
- trzecie - medale brązowe oraz dyplomy.

Medaliści uzyskują prawo gry w kolejnej edycji DMP bez eliminacji (oraz mają prawo do zgłoszenia drugiej drużyny do udziału w eliminacjach).

10. Zgłoszenia

Kluby dokonują zgłoszenia drużyny do rozgrywek e-mailem do organizatora na adres:

kszgk.turnieje@gmail.com, zawierającym imienny skład drużyny zestawiony wyłącznie wg załączonego wzoru (załączniki nr 1 oraz nr 2), **w terminie do dnia 08 stycznia 2011 roku** (w postaci pliku jpg lub pdf).

Po uzyskaniu potwierdzenia przyjęcia zgłoszenia należy podać na powyższy adres e-mail wysokość wpłaconego wpisowego, datę realizacji wpłaty oraz dołączyć kopię dowodu wpłaty (w postaci pliku jpg lub pdf).

Kapitan drużyny przedstawia organizatorowi (sędziemu) do weryfikacji odcinki kart ewidencyjnych wszystkich zawodników drużyny potwierdzające przynależność klubową (nie dotyczy zawodników, których dane znajdują się w Centralnym Rejestrze PZSzach).

Jeżeli organizator (sędzia) nie posiada informacji z innych źródeł może on ponadto zażądać okazania:

- kopii dowodu opłaty przez klub rocznej składki członkowskiej PZSzach,
- ważnej licencji klubu oraz zawodników na uprawianie dyscypliny szachy.

11. Finansowanie

Koszty uczestnictwa w rozgrywkach ponoszą WZSzach, kluby lub sponsorzy.

Wpisowe wynosi: 200 zł od drużyny.

Wpisowe należy wpłacić po weryfikacji oraz potwierdzeniu przyjęcia zgłoszenia przez organizatora (sędziego) najpóźniej do dnia 08 stycznia 2011 na rachunek bankowy **Świętokrzyskiego Związku Szachowego:**

ING Bank Śląski I O/Kielce nr 66 1050 1416 1000 0022 8886 5229

z dopiskiem "20 DMP" [w polu tytułem].

12. Postanowienia końcowe

Zawody prowadzi sędzia wyznaczony przez KSzGK.

Od decyzji sędziowskiej podjętej w pierwszej instancji można odwołać się, bezpośrednio po orzeczeniu, do drugiej instancji. Decyzje podjęte w drugiej instancji są ostateczne. Sędziego drugiej instancji wyznacza KSzGK.

Organizator jest zobowiązany zamieścić Regulamin zawodów na minimum 60 dni przed ich rozpoczęciem na stronie internetowej KSzGK PZSzach (<http://szachykorespondencyjne.pl/tl/>).

Organizator za zgodą KSzGK ma prawo do wniesienia niewielkich zmian w regulaminie pod warunkiem ujęcia ich w komunikacie startowym.

Prawo interpretacji przepisów gry należy do sędziego głównego mistrzostw, a regulaminu do przewodniczącego KSzGK.

Zawodnikom nie wolno podejmować działań przyczyniających się do złej reputacji gry w szachy.

Delegat ICCF
(-) Mariusz Wojnar

Przewodniczący KSzGK
(-) Tomasz Stefaniak

.....

 (pieczęćka WZSzach/Klubu)

(miejsce, data)

POTWIERDZENIE UDZIAŁU DRUŻYNY
 w 20 Drużynowych Mistrzostwach Polski w szachach korespondencyjnych

WZSzach/Klub (pełna nazwa)	
Nazwa drużyny *	
Adres, telefon, e-mail	
Nr licencji PZSzach	

* **Nazwa drużyny** jest to nazwa, która będzie podawana w oficjalnych wynikach i komunikatach. Nazwa powinna odzwierciedlać podmiot, który reprezentuje drużyna – WZSzach/Klub, może także zawierać dodatkowo nazwę sponsora. Przyjmuje się, że nazwa drużyny WZSzach będzie odzwierciedlona poprzez stolicę województwa, np. dolnośląskie - WROCŁAW.

Osoby upoważnione do reprezentowania podmiotu

Imię, nazwisko

stanowisko

podpis

1.

2.

.....
 (Pieczęć WZSzach/klubu)

ZGŁOSZENIE DRUŻYNY

do 20 Drużynowych Mistrzostw Polski w szachach korespondencyjnych

WZSzach/Klub sportowy :	
Adres i telefon :	
Kapitan drużyny: (nazwisko i telefon)	

ZASADNICZY SKŁAD DRUŻYNY

Szach	Nazwisko i Imię	Nr licencji	Ranking ICCF na 01.10.2010	ICCF ID
1				
2				
3				
4				
Średni ranking podstawowego składu (szach. 1-4):				
ZAWODNICY REZERWOWI				
1				
2				

Data zgłoszenia :r.

Podpis zgłaszającego :

.....

Potwierdzamy wpłaty:

1. Składka roczna.....

2. Startowe.....