

Regulamin 22 Drużynowych Mistrzostw Polski w szachach korespondencyjnych

Edycja dwudziesta druga obecnych Drużynowych Mistrzostw Polski (DMP) bierze się stąd, iż w dotychczasowej historii drużynowe mistrzostwa Polski zostały rozegrane 16-krotnie pocztą tradycyjną, 2-krotnie pocztą elektroniczną oraz 3-krotnie za pośrednictwem serwera ICCF. Lista medalistów MP jest umieszczona na naszej stronie pod adresem: http://kszgk.com/?page_id=333.

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

2.Organizatorem jest Komisja Szachów Korespondencyjnych PZSzach (KSzK).

3.Termin zawodów

DMP zostaną rozegrane w terminie od 2015-02-15. 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 jest 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. Do drużyny można zgłosić dowolną liczbę zawodników rezerwowych. Limit zmian w drużynie wynosi 50%, czyli 2 zawodników (Przepisy gry, pkt.9).

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

Uszeregowanie zawodników na poszczególnych szachownicach leży w gestii kapitana drużyny, jakkolwiek zaleca się ich uszeregowanie 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 w zakładce Przepisy (http://kszgk.com/?page_id=199).

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.

W razie śmierci zawodnika zmiana nie jest wliczana do limitu zmian (zarówno w drużynie jak i na danej szachownicy).

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 z inkrementacją (tzw. Fischerowskie) - 10 dni na partię + 3 dni na 1 posunięcie z dublowaniem czasu po 20 dniu namysłu. Przed upływem 40 dni namysłu nad 1 posunięciem należy zgłosić chęć kontynuowania gry (w oknie partii opcja "Use 40+"="Zgłoś czas namysłu ponad 40 dni"), w przeciwnym razie przeciwnik będzie miał prawo wnioskować o wygraną na czas. Każdy zawodnik będzie miał do dyspozycji 30 dni urlopu w roku kalendarzowym, który jest w zasadzie urlopem dodatkowym na nieprzewidziane sytuacje, ale zawodnik dysponuje nim we własnym zakresie. Na wszystkich szczeblach rozgrywek obowiązują aktualnie przepisy gry ICCF. Zgodnie z obowiązującymi przepisami (Przepisy gry, pkt.11) turniej ten pozwala na składanie reklamacji opartych na 6-bierkowej bazie końcówek szachowych (w oknie partii opcja "Reklamuj wygraną" lub "Reklamuj remis" a następnie postępować zgodnie z ukazującymi się komunikatami wybierając stosowne opcje). W takiej sytuacji nie obowiązuje zasada 50 posunięć bez bicia lub ruchu pionem. Sędzia rozpatruje reklamację w sprawie wyniku na wniosek zawodnika.

8. Punktacja i ocena wyników

O kolejności zajętych miejsc przez drużyny decydują następująco:

- Suma punktów meczowych (za wygrany mecz 2 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,
- Większa ilość zwycięstw,
- 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).

Dodatkową nagrodą dla drużynowego mistrza Polski jest preferencja dla jego zawodników w formowaniu drużyny na najbliższą olimpiadę, pod warunkiem, że finał DMP posiada odpowiednio wysoką rangę (średni ranking wszystkich drużyn minimum 2250).

10. Zgłoszenia

Zgłoszenia drużyny do rozgrywek należy dokonać 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 2015-01-08** (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 do weryfikacji odcinki kart ewidencyjnych wszystkich zawodników drużyny potwierdzające przynależność klubową (nie dotyczy zawodników, których dane znajdują się w Centralnym Rejestrze PZSzach).

Jeżeli organizator 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 najpóźniej do dnia 2015-01-08 na rachunek bankowy:

Świętokrzyski Związek Szachowy

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

z dopiskiem [w polu tytułem] "22 DMP".

12. Postanowienia końcowe

Zawody prowadzi sędzia wyznaczony przez KSzK.

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 KSzK.

Organizator jest zobowiązany zamieścić Regulamin zawodów na minimum 60 dni przed ich rozpoczęciem na stronie internetowej KSzK PZSzach (<http://kszgek.com/>).

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

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

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

Delegat ICCF
(-) Mariusz Wojnar

Przewodniczący KSzK
(-) Tomasz Stefaniak

.....
.....
(pieczęć WZSzach/Klubu)

(miejsce, data)

POTWIERDZENIE UDZIAŁU DRUŻYNY
w 22 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 22 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 2015-01-01 | 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.....