

## **Regulamin**

### **23 Drużynowych Mistrzostw Polski w szachach korespondencyjnych**

Edycja dwudziesta trzecia 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 4-krotnie za pośrednictwem serwera ICCF. Lista medalistów MP jest umieszczona na naszej stronie pod adresem: [http://kszgk.com/?page\\_id=333](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 2016-02-15. 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.

Mogą być również dopuszczone drużyny reprezentujące związki i stowarzyszenia z wpisem do KRS lub wpisem do ewidencji organu założycielskiego.

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](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 NIE podlegają ocenie rankingowej ICCF. Normy na kategorie i tytuły krajowe w szachach korespondencyjnych będą liczone normalnie jak dotychczas.

## 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 aktualne 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. Reklamacja w sprawie wyniku złożona przez zawodnika jest rozpatrywana automatycznie.

## 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,
- ilość zwycięstw (tzw. punktacja pomocnicza Baumbacha)
- punktacja Sonnenborna-Bergera,
- ilość zwycięstw czarnymi,
- wyniki bezpośrednich spotkań, w razie remisu premiowany zawodnik grający czarnymi.

## 9. Nagrody

Zwycięzca DMP otrzymuje tytuł drużynowego mistrza Polski.

Najlepsze drużyny otrzymują za miejsca:

- pierwsze - medale złote;
- drugie - medale srebrne;
- trzecie - medale brązowe.

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 możliwość uwzględnienia jego zawodników w powołaniu do kadry narodowej, 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](mailto:kszgk.turnieje@gmail.com), zawierającym imienny skład drużyny zestawiony wyłącznie wg załączonego wzoru (załącznik nr 1), **w terminie do dnia 2017-01-08** (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).

### 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 2017-01-08 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] "23 DMP".

Prawdopodobnie zostanie uruchomiona również możliwość płatności przez PayPal.

### 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://kszgk.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

.....

(pieczętka WZSzach/Klubu)

(miejsce, data)

**POTWIERDZENIE UDZIAŁU DRUŻYNY**  
w 23 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 - WROCLAW.

Osoby upoważnione do reprezentowania podmiotu

Imię, nazwisko

stanowisko

podpis

1. ....

2. ....

**ZGŁOSZENIE DRUŻYNY**  
do 23 Drużynowych Mistrzostw Polski w szachach korespondencyjnych

Kapitan drużyny: (imię, nazwisko i telefon)	
--	--

ZASADNICZY SKŁAD DRUŻYNY				
Szach	Nazwisko i Imię	Nr licencji	Ranking ICCF	ICCF ID
1				
2				
3				
4				
ZAWODNICZY REZERWOWI				
1				

Data zgłoszenia : .....r. Podpis zgłaszającego : .....

**Potwierdzamy wpłaty:**

1. Startowe.....