

Regulamin 24 Drużynowych Mistrzostw Polski w szachach korespondencyjnych

Edycja dwudziesta czwarta 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 5-krotnie za pośrednictwem serwera ICCF. Lista medalistów MP jest umieszczona na witrynie KSzK pod adresem: http://kszkg.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 2020-02-15.

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).

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

Przy przyjęciu do turnieju NIE JEST wymagana licencja zawodnicza dla zgłoszonych zawodników drużyny.

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 (nie muszą posiadać licencji zawodniczej PZSzach). Limit zmian w drużynie wynosi 50%, czyli 2 zawodników.

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

Uszeregowanie zawodników na poszczególnych szachownicach leży w gestii kapitana drużyny, aczkolwiek zaleca się ich uszeregowanie wg rankingu, od najwyższego począwszy.

Zmianę składu drużyny należy zgłosić organizatorowi najpóźniej na 4 tygodnie przed rozpoczęciem zawodów.

Kolejność zawodników podana w składzie nie może ulec zmianie po weryfikacji i ogłoszeniu komunikatu startowego.

Każda drużyna musi posiadać kapitana. Szczegółowe prawa i obowiązki kapitana drużyny zawierają Przepisy ICCF, rozdział 5.

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 organizatora. Zawody PODLEGAJĄ ocenie rankingowej ICCF.

W razie zgłoszenia się dużej ilości drużyn (ponad 15) rozgrywki będą przebiegać dwuetapowo (eliminacje i finał) lub zostaną zorganizowane innym systemem niż kołowy.

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 (kalendarzowych) nad jednym posunięciem należy zgłosić chęć kontynuowania gry (w oknie partii opcja "Use 40+"="Zgłoś czas namysłu ponad 40 dni"), w przeciwnym razie partia zostanie automatycznie uznana za przegraną 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, które są tożsame z przepisami gry ICCF.

Zgodnie z decyzją Kongresu ICCF 2019 w turniejach rozpoczynających się w 2020 roku można składać reklamacje oparte na 7-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 jest rozpatrywana automatycznie.

Proszę mieć na uwadze, że partię należy kończyć we właściwym czasie bez zbędnego przeciągania. Kontynuowanie gry po dojściu do pozycji 7-bierkowej (bez złożenia stosownej reklamacji) lub w pozycji całkowicie przegranej może zostać uznane przez sędziego za niesportowe zachowanie.

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 zawodników na szachownicach, którzy uzyskali tę samą liczbę punktów, ustala się z reguły wg następujących kryteriów:

- większa liczba zwycięstw,
- wartościowanie systemem Sonneborna-Bergera,
- większa liczba zwycięstw czarnymi,
- wyniki bezpośrednich spotkań, w razie remisu premiowany zawodnik grający czarnymi.

W razie prowadzenia rozgrywek innym systemem niż kołowy punktacja pomocnicza zostanie podana w komunikacie startowym.

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).

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 (załącznik nr 1), **w terminie do dnia 2020-01-08**.

11.Finansowanie

Koszty uczestnictwa w rozgrywkach ponoszą zgłoszone drużyny. Wpisowego nie ma.

12.Postanowienia końcowe

Zawody prowadzi sędzia wyznaczony przez KSzK.

Ewentualne odwołania do sędziego drugiej instancji należy składać niezwłocznie po orzeczeniu za pośrednictwem sędziego pierwszej 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 zawodów, a regulaminu do przewodniczącego KSzK.

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

Przewodniczący KSzK oraz Delegat ICCF
(-) Mariusz Wojnar

