

## **Regulamin**

### **Indywidualnych Mistrzostw Polski w szachach korespondencyjnych 960 (edycja 2023)**

**1.Celem** zawodów jest wyłonienie mistrza Polski w szachach korespondencyjnych 960 oraz ustalenie zawodników awansujących do półfinałów i finału MP.

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

#### **3.Termin zawodów**

MP zostaną rozegrane w terminie od 15.02.2023.

Start rozgrywek wg odrębnego komunikatu sędziowskiego (komunikatu startowego).

#### **4.Uczestnictwo**

Warunki uczestnictwa w finale, półfinale oraz ćwierćfinale MP przedstawiono poniżej.

Przy przyjęciu do turniejów NIE JEST wymagana licencja zawodnicza. Pojęcie ranking odnosi się tu do rankingu ICCF w szachach 960 (ICCF lub FIDE, jeśli nie posiada rankingu ICCF) w chwili rozpoczęcia zawodów.

#### **4.1.Uprawnienia do udziału w Finale 1 Mistrzostw Polski (960)**

Prawo gry mają:

4.1.1. Medaliści MP.

4.1.2. Stawkę uzupełnią zawodnicy posiadający ranking minimum 2350.

Finał zostanie rozegrany w jednej grupie,

- systemem 2-kołowym, jeśli ilość zgłoszeń nie przekroczy 7, w przeciwnym razie
- systemem kołowym, jeśli ilość zgłoszeń nie przekroczy 13, w przeciwnym razie
- systemem Silli (odpowiednik systemu szwajcarskiego dla turniejów korespondencyjnych) na dystansie 10 rund.

#### **4.2.Uprawnienia do udziału w półfinałach 2 Mistrzostw Polski (960)**

Prawo gry mają:

4.2.1. Niżej wymienieni zawodnicy pod warunkiem posiadania rankingu minimum 2000:

4.2.1.1. Finałiści MP.

4.2.3. Zawodnicy posiadający aktualny ranking co najmniej 2150.

4.2.4. Zawodnicy bez rankingu ICCF dopuszczeni przez organizatora (nie więcej niż 3).

Półfinały zostaną rozegrane w jednej grupie,

- systemem 2-kołowym, jeśli ilość zgłoszeń nie przekroczy 7, w przeciwnym razie
- systemem kołowym, jeśli ilość zgłoszeń nie przekroczy 11, w przeciwnym razie
- systemem Silli (odpowiednik systemu szwajcarskiego dla turniejów korespondencyjnych) na dystansie 8 rund.

#### **4.3.Uprawnienia do udziału w ćwierćfinałach 3 Mistrzostw Polski (960)**

Prawo gry w ćwierćfinałach mają wszyscy zawodnicy posiadający ranking poniżej 2150.

Ćwierćfinały zostaną rozegrane w jednej grupie,

- systemem 2-kołowym, jeśli ilość zgłoszeń nie przekroczy 5, w przeciwnym razie
- systemem kołowym, jeśli ilość zgłoszeń nie przekroczy 9, w przeciwnym razie
- systemem Silli (odpowiednik systemu szwajcarskiego dla turniejów korespondencyjnych) na dystansie 6 rund.

4.4. Wymogiem uruchomienia turnieju MP (960) na danym szczeblu rozgrywek jest minimum 5 uprawnionych zawodników. Przy mniejszej ilości zgłoszeń rozgrywki zostaną przesunięte na kolejny rok. Organizator nie dopuszcza wielokrotnych zgłoszeń na tym samym szczeblu rozgrywek.

4.5. Zawodnik awansujący do półfinału lub finału musi uzyskać wynik pozytywny (>50%). Jeśli żaden z zawodników nie uzyska pozytywnego wyniku, żaden zawodnik nie otrzyma awansu.

4.6. Zawodnik awansujący do półfinału lub finału, który z uzasadnionych przyczyn nie może przystąpić do gry, może przenieść swoje uprawnienie na następną edycję, ale nie dłużej niż 3 lata od zakończenia turnieju, w którym uprawnienie zostało uzyskane.

### 5. System rozgrywek

Rozgrywki przeprowadzone zostaną systemem rundowym, jednokołowym (lub dwukołowym), na serwerze ICCF. Po przekroczeniu ustalonej ilości zgłoszeń na danym szczeblu rozgrywki mogą zostać przeprowadzone systemem Silli - odpowiednikiem systemu szwajcarskiego w szachach korespondencyjnych.

Losowanie numerów startowych dokonane zostanie przez organizatora.

Zawody podlegają ocenie rankingowej ICCF.

### 6. Tempo i przepisy gry

Tempo gry typu triple block [zobacz Regulamin KSzK nr 3, pkt.2.4.]:

Szczebel	Tempo [dni]	Zegar/rezerwa/inkrementacja [dni]
ćwierćfinały i półfinały	400	50/50/2
finał	500	50/50/3

Każdemu zawodnikowi jest przydzielane:

- 50 dni - na zegarze,
- 50 dni - początkowa rezerwa (zapas, bank) do wykorzystania według uznania gracza (tj. na czas namysłu, na urlop, naukę, pokrycie krótkotrwałej choroby itp.),
- 2 lub 3 dni - określona liczba dodatkowych dni po każdym wykonanym posunięciu (do 50 posunięć), zwana inkrementacją (lub przyrostem za posunięcie).

Po każdym wykonanym posunięciu inkrementacja i rezerwa automatycznie uzupełniają zegar zawodnika do 50 dni, zakładając, że czas jest dostępny z inkrementacji i rezerwy.

Jeśli czas na zegarze zawodnika kiedykolwiek spadnie do 0 to zawodnik przekroczy czas i przegra partię bez względu na to, ile czasu pozostało w rezerwie zawodnika i przyszłych inkrementacjach.

Inkrementacja zatrzyma się po 50 posunięciu, a czas pozostały na zegarach i w rezerwie bezpośrednio po 50 posunięciu, jest czasem, w którym zawodnicy muszą ukończyć partię.

W systemie typu triple block czas liczony jest w dniach, godzinach i minutach. Zegar idzie cały czas - albo jeden albo drugi, i nie ma zerowego czasu do 24 godzin, jak w przypadku standardowego tempa gry, gdzie czas jest liczony w dniach.

W tym systemie nie ma czegoś takiego jak „czas urlopu”. Oczekuje się, że zawodnicy będą spędzać urlop tak, jak chcą, chociaż nie mogą zatrzymać zegarów w tym czasie. Zawodnicy nie mogą rejestrować czasu urlopu ani zatrzymywać swoich zegarów w przypadku turniejów rozgrywanych tempem typu triple block. Oznacza to również, że zawodnicy zawsze mogą wykonywać posunięcia na serwerze, gdy jest ich kolej.

Na wszystkich szczeblach rozgrywek obowiązują aktualne przepisy gry, które są tożsame z przepisami gry ICCF.

W turniejach 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.

## 7. Punktacja i ocena wyników

Miejsca zawodników w kołowych turniejach indywidualnych, którzy uzyskali tę samą liczbę punktów, ustalane będą wg następujących kryteriów:

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

W razie równej ilości punktów w turniejach indywidualnych rozgrywanych systemem Silli miejsca zawodników ustalane będą wg następujących kryteriów:

- zredukowany Buchholz 2 (pomija się dwóch przeciwników, którzy zdobyli najmniejszą liczbę punktów),
- zredukowany Buchholz 1 (pomija się przeciwnika, który zdobył najmniejszą liczbę punktów),
- pełny Buchholz,
- Buchholz 2 poziomu (suma punktów Buchholza przeciwników),
- ilość zwycięstw,
- losowanie.

Ostateczny system kojarzenia i wartościowania organizator ustali po zamknięciu zgłoszeń i zostanie to podane w komunikacie startowym.

## 8. Nagrody

Najlepsi zawodnicy finału MP otrzymują za miejsca (w razie potrzeby decyduje punktacja pomocnicza):

- zwycięzca finału MP - tytuł mistrza Polski, medal złoty oraz puchar;
- za drugie miejsce - medal srebrny;
- za trzecie miejsce - medal brązowy.

Medaliści finału MP uzyskują prawo gry w kolejnej edycji finału bez eliminacji.

Warunki awansu z ćwierćfinałów i półfinałów zostaną podane w komunikacie startowym.

## 9. Zgłoszenia

Zgłoszenia do turniejów należy przysyłać na adres: [kszgk.turnieje@gmail.com](mailto:kszgk.turnieje@gmail.com) podając imię i nazwisko oraz numer identyfikacyjny ICCF, nazwę turnieju.

Termin zgłoszeń **do 15.01.2023.**

## 10. Finansowanie

Koszty uczestnictwa w rozgrywkach ponoszą zawodnicy. Wpisowego nie ma.

## 11. 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](#).

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