

Komisja Szachów Korespondencyjnych PZSzach

Warszawa, 23.11.2022

Regulamin

Indywidualnych Mistrzostw Polski w szachach korespondencyjnych 960 (edycja 2024)

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 15.02.2024, po zakończeniu edycji 2023.
Start rozgrywek wg odrębnego komunikatu (komunikatu startowego).

4.Uczestnictwo

Warunki uczestnictwa w finale, półfinałach oraz ćwierćfinałach 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 2 Mistrzostw Polski (960)

Prawo gry mają:

4.1.1. Medaliści 1 MP (960).

4.1.2. Zawodnicy, którzy uzyskali awans z półfinałów 2 MP (960) (którzy zajęli miejsca 1-2 i posiadają ranking co najmniej 2200; w przeciwnym razie uprawnienie zostaje przeniesione na rok następny do chwili uzyskania odpowiedniego ranking, jednak ważność uprawnienia wygasa po 3 latach od zakończenia turnieju):

Lp.	Turniej	Zawodnik	R _{2023/4}
1	MP2sf-2	Sodomski, Andrzej	2393

4.1.3. 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 3 Mistrzostw Polski (960)

Prawo gry mają:

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

4.2.1.1. Awansujący z ćwierćfinałów 3 MP (960):

Lp.	Turniej	Zawodnik	R _{2023/4}
1	MP3 (960) qf-1	Socha, Paulina	2440
2	MP3 (960) qf-2	Bugała, Oskar	

4.2.1.2. Uczestnicy półfinałów 2 MP (960), którzy zdobyli co najmniej 60% punktów, a nie awansowali do finału;

4.2.1.3. Uczestnicy 1 finału MP (960).

4.2.3. Zawodnicy posiadający aktualny ranking co najmniej 2150.

4.2.4. Zawodnicy bez ranking 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 4 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 posunięcia), 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. Punkcja 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,
- wyniki bezpośrednich spotkań,
- wyższy ranking na koniec turnieju,
- współczynnik ruchliwości (r-mobility).

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,
- wyższy ranking na koniec turnieju (posiadany na liście rankingowej ICCF),
- współczynnik ruchliwości (r-mobility).

Współczynnik ruchliwości (r-mobility) został opisany ponad 2 lata temu na stronie KSzK w poście zatytułowanym „[Punktacja pomocnicza – współczynnik ruchliwości \(stosowany w turniejach TCEC\)](#)”.

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.

W przypadku zakończenia wszystkich partii w turnieju finałowym remisami mistrz Polski nie zostaje wyłoniony oraz nie przyznaje się pucharu i medali.

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

9.Zgłoszenia

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

Termin zgłoszeń **do 31.01.2024.**

10.Finansowanie

Koszty uczestnictwa w rozgrywkach ponoszą zawodnicy. Wpisowego nie ma.

11.Postanowienia końcowe

Zawody zostaną przeprowadzone bez udziału sędziego, gdyż obecnie wszystkie reklamacje są rozpatrywane automatycznie przez serwer ICCF. Taka możliwość została wprowadzona po ostatnim Kongresie ICCF 2023. W razie potrzeby może interweniować sędzia z 3-osobowego panelu sędziowskiego ICCF (Tournament Management Committee TMC).

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