

Komisja Szachów Korespondencyjnych PZSzach

Warszawa, 10.11.2025

Regulamin 27 Drużynowych Mistrzostw Polski w szachach korespondencyjnych

Edycja dwudziesta szоста 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 8-krotnie za pośrednictwem serwera ICCF. Lista medalistów MP jest umieszczona na witrynie KSzK 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 15.02.2026.

Start rozgrywek wg odrębnego komunikatu (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.

Minimalna ilość uczestników to 9 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, 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

W turniejach przewiduje się tempo gry typu triple block 500 dni (50/50/3) bez czasu gwarantowanego.

Tempo gry typu triple block [zobacz Regulamin KSzK nr 3]:

Szczebel	Tempo [dni]	Zegar/rezerwa/inkrementacja [dni]
Ćwierćfinały, półfinały i finał	500	50/50/3

- bez „gwarantowanego czasu”, więc zawodnicy powinni rozsądnie gospodarować czasem, bo czas pozostały na zegarach i w rezerwie bezpośrednio po 50 posunięciu, jest czasem, w którym zawodnicy muszą ukończyć partię.

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.),
- 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.

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), czyli zajęte miejsce po uwzględnieniu punktacji pomocniczej (zobacz niżej);
- wyższy średni ranking startowy drużyny (posiadany na liście rankingowej ICCF).

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

- większa liczba zwycięstw,
- wartościowanie systemem Sonneborna-Bergera,
- wyniki bezpośrednich spotkań.

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.

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

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 15.01.2026.**

11. Finansowanie

Koszty uczestnictwa w rozgrywkach ponoszą zgłoszone drużyny.

Wpisowego nie ma.

12. 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

(miejsce, data)

POTWIERDZENIE UDZIAŁU DRUŻYNY
w 27 Drużynowych Mistrzostwach Polski w szachach korespondencyjnych

WZSzach/Klub/ Związek lub Stowarzyszenie (pełna nazwa)	
Nazwa drużyny *	
Adres, telefon, e-mail	
Uwagi	

* **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.

Osoba (lub osoby) upoważnione do reprezentowania podmiotu

Imię, nazwisko

stanowisko

podpis

1.....

2.....

ZGŁOSZENIE DRUŻYNY
do 27 Drużynowych Mistrzostw Polski w szachach korespondencyjnych

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

ZASADNICZY SKŁAD DRUŻYNY				
Szach	Nazwisko i Imię		Ranking ICCF	ICCF ID
1				
2				
3				
4				

Data zgłoszenia :r. Podpis zgłaszającego :