



Ministerstwo
Sportu i Turystyki



**Ramowy Regulamin Rozgrywania
Amatorskiej Ligi Warmińsko-Mazurskiego Zrzeszenia Ludowe Zespoły
Sportowe w Szachach Klasycznych
o Puchar Marszałka Województwa Warmińsko-Mazurskiego**

Zawody dofinansowane ze środków MSIT

I. CEL TURNIEJU

- Popularyzacja szachów w środowisku wiejskim,
- Współpraca z samorządami i innymi jednostkami działającymi w środowisku lokalnym na rzecz wspierania i upowszechniania kultury fizycznej, sportu i rekreacji,
- Wyłonienie Drużynowego Mistrza Warmińsko-Mazurskiego Zrzeszenia LZS w Szachach na 2024 rok,
- Sportowa rywalizacja, podnoszenie poziomu gry szachistów Warmii i Mazur,
- Popularyzacja gry w szachy,
- Umożliwienie zawodnikom podwyższenia kategorii/tytułów szachowych, klas sportowych i rankingu FIDE w szachach klasycznych.

II. ORGANIZATORZY, WSPÓLORGANIZATORZY, PARTNERZY

- Warmińsko-Mazurskie Zrzeszenie Ludowe Zespoły Sportowe w Olsztynie,
- Kluby i Gminy Zrzeszone w LZS Województwa Warmińsko-Mazurskiego
- Samorząd Województwa Warmińsko – Mazurskiego,

III. MIEJSCE I TERMIN

- Liga rozegrana zostanie w 4 jednodniowych zjazdach, przewidywane terminy:
I zjazd – **15.09.2024r.** – Biskupiec, II zjazd – **20.10.2024r.** – Stawiguda,
III zjazd – **24.11.2024r.** – Nowe Miasto Lubawskie, IV zjazd – **14.12.2024r.** – Ostróda.
- Terminy oraz miejsca poszczególnych zjazdów mogą ulec zmianie.

IV. UCZESTNICTWO

- Prawo startu mają: kluby Warmińsko-Mazurskiego Zrzeszenia LZS zarejestrowane w CR PZSzach oraz drużyny środowiskowe w których skład wchodzi mieszkańcy jednej wsi lub gminy,
- Klub/wieś/gmina może zgłosić do rozgrywek dowolną liczbę drużyn,
- Zgłoszenia drużyn do **9.09.2024r.** poprzez przesłanie załącznika nr 1 na adres e-mail sędziego głównego: ori49@wp.pl
- Liga zostanie przeprowadzona w przypadku zgłoszenia się co najmniej 6 drużyn.

V. SKŁAD DRUŻYNY I PRZEPISY TECHNICZNE

1. Klub zgłasza do rozgrywek obowiązkowo skład podstawowy.
2. Drużyna składa się z czterech zawodników zarejestrowanych w jednym klubie:

szachownice I-III seniorzy (juniorzy, kobiety),
szachownica IV junior lub juniorka (rocznik 2006 i młodszy).

3. Zawodnicy rezerwowi mogą zostać dopisani przez sędziego głównego najpóźniej do godz. 20:00 dnia poprzedzającego zjazd, w szczególnych przypadkach losowych dopuszcza się dopisanie zawodnika rezerwowego na 1 godzinę przed rozpoczęciem 1 rundy danego zjazdu.
4. Drużyna przystępuje do meczu zgodnie z listą zawodników podaną w formularzu zgłoszenia (załącznik nr 1), kolejność zawodników składu podstawowego nie może ulec zmianie w trakcie trwania rozgrywek. Obowiązuje zasada klasycznej drabinki.
5. Zmianę składu podstawowego należy zgłosić sędziemu głównemu na 30 minut przed rozpoczęciem rundy.
6. Zmianę składu dokonuje się na ogólnych zasadach – zgodnie z przepisami Kodeksu PZSzach o rozgrywkach drużynowych (czyli z zachowaniem kolejności – zgodnie z dostarczonym przez drużynę formularzem zgłoszeniowym).
Wyjaśnienie – możliwość gry na poszczególnych szachownicach:
- zgłoszony zawodnik na szachownicy senior i rezerwowy (senior, junior, kobieta) może grać tylko na szachownicy seniora wg drabinki. Przykład: zawodnik z pierwszej szachownicy nie gra w danym meczu to zawodnik z 2 szachownicy przechodzi na 1 szachownicę, z 3 szachownicy przechodzi na 2 szachownicę, a rezerwowy gra na szachownicy 3.
- zawodnik junior/ka i rezerwowy junior/ka może grać na szachownicy juniora lub seniora wg drabinki. Przykład: zawodnik z szachownicy nr 4 (junior) gra na szachownicy nr 3 seniora to rezerwowy junior/ka wchodzi na juniora (zawodnik rezerwowy junior nie może przeskoczyć zgłoszonego na szachownicy 4 i wejść na szachownicę seniora).
7. Przechodzenie składu podstawowego ma pierwszeństwo przed rezerwowymi. Reszta możliwości według zasad powyżej.
8. Zmiana klubu przez zawodnika w czasie trwania rozgrywek uniemożliwia dalszy start w Lidze.
9. Zawodnik może być zgłoszony tylko w jednej drużynie, rozegranie partii w danej drużynie wyklucza grę w innym zespole do końca rozgrywek. Tylko zawodnik rezerwowy, który nie był zgłoszony do żadnego meczu, może zostać przeniesiony do drugiej drużyny reprezentującej ten sam klub.
10. Kapitanem drużyny może być dowolna osoba wyznaczona przez klub. Prawa i obowiązki kapitana określają przepisy Kodeksu Szachowego PZSzach.

VI. SYSTEM ROZGRYWEK I TEMPO GRY

1. Liga zgłoszona jest do oceny rankingowej FIDE dla szachów klasycznych.
2. Liga zostanie rozegrana systemem kołowym lub szwajcarskim w zależności od ilości zgłoszonych drużyn. Przewiduje się przeprowadzenie 9 rund.
3. Liga rozgrywana jest systemem zjazdowym. Planowane są 4 jednodniowe zjazdy.
4. Tempo gry wynosi: 60 minut na partię + 30 sekund na każde posunięcie dla zawodnika.
5. Losowanie numerów startowych zostanie dokonane podczas odprawy technicznej.
6. Szczegółowe kojarzenia oraz wszelkie komunikaty będą umieszczane w serwisie turniejowym ChessArbiter pod linkiem: https://www.chessarbiter.com/turnieje/2024/tdr_5182/

VII. PRZEPISY TURNIEJOWE ORAZ SPRAWY FINANSOWE

1. Obowiązują aktualne przepisy gry FIDE oraz Kodeksu Szachowego PZSzach.
2. Turniej zostanie zgłoszony do oceny rankingowej FIDE i PZSzach.
Istnieje możliwość uzyskania kategorii szachowych oraz tytułu kandydata na mistrza.
3. Uczestnicy Ligi nie ponoszą kosztów wpisowego, WMZ LZS pokryje koszt opłat klasyfikacyjno – rankingowych oraz opłat rankingowych FIDE.

VIII. ZASADY ROZGRYWANIA MECZÓW

1. Przełożony mecz trzeba rozegrać przed następną kolejką lub w terminie wcześniejszym. Każda

zmiana terminu meczu wymaga zgody sędziego głównego.

2. Po uzgodnieniu zmiany terminu meczu przez zainteresowane drużyny sędzia główny podejmuje decyzję o zmianie terminu konkretnego meczu, podając jego datę i miejsce w serwisie turniejowym.
3. Przekładanie spotkań na termin późniejszy niż data następnej kolejki jest dozwolone w wyjątkowych przypadkach, wyłącznie za zgodą sędziego głównego. Wniosek o przełożenie meczu musi być złożony na piśmie lub e-mailem do sędziego głównego przed ustalonym terminem spotkania pod rygorem uznania meczu za obopólny walkower.
4. W przypadkach uzasadnionych (udział zawodników wnioskującej drużyny w zawodach rangi MP, DMP, branżowych MP, Mistrzostw Województwa lub równoważnych), sędzia główny podejmuje decyzję o przełożeniu meczu na wniosek jednej z drużyn, mimo braku zgody jednej z drużyn przeciwnych. Wniosek musi zostać złożony na piśmie lub e-mailem do sędziego głównego najpóźniej 14 dni przed terminem rozgrywania meczu. Sędzia główny ma 2 dni na ogłoszenie decyzji i powiadomienie drużyn. Nowy termin rozegrania meczu jest ustalany w konsultacjach sędziego głównego oraz zainteresowanych stron.
5. Zaległe mecze muszą być rozegrane przed przedostatnią rundą.
6. Mecze odbywają się zgodnie z opublikowanym terminarzem.
7. Sala gier powinna być odpowiednio przygotowana do meczu i otwarta 60 min przed rozpoczęciem meczu. W szczególności zawodnicy muszą mieć możliwość otrzymania ciepłych napojów, a pomieszczenie powinno być odpowiednio oświetlone i ogrzane.
8. Sprzęt do gry oraz niezbędne formularze zapewnia organizator zjazdu.
9. Gospodarze meczu grają na pierwszej i trzeciej szachownicy białymi bierkami, na drugiej i czwartej czarnymi.
10. Na 30 minut przed rozpoczęciem meczu kapitanowie drużyn są zobowiązani przedłożyć na piśmie skład swojego zespołu, podając imiona i nazwiska zawodników w kolejności szachownic. Od tej chwili podany skład nie może już ulec zmianie. Kapitan jest obowiązany podać pełny 4-osobowy skład swojej drużyny, bez względu na obecność zawodników na sali gry.
11. Drużyna może rozpocząć mecz, jeśli na sali gry znajduje się przynajmniej trzech zawodników drużyny. W przeciwnym razie przegrywa walkowerem po 15 minutach od rozpoczęcia rundy.
12. W przypadku, gdy drużyna nie wystąpi w pełnym składzie, oddanie walkovera jest możliwe tylko na najniższej szachownicy danego typu.
13. Zawodnik, który pojawi się przy partii z opóźnieniem większym niż 15 minut, przegrywa partię.
14. Przypadki losowe (awarie transportu, niespodziewane wypadki losowe, itp.) rozpatruje sędzia główny, na wniosek kapitana lub kierownika drużyny. Wszelkie awarie, wypadki losowe należy udokumentować.

IX. OCENA WYNIKÓW

- Kolejność miejsc zajętych przez drużyny w turnieju kołowym ustala się według następujących kryteriów:
 1. Suma punktów meczowych (wygrany mecz 2 pkt., remis 1 pkt., przegrany mecz 0 pkt.)
 2. Suma (tzw. małych) punktów zdobytych przez wszystkich zawodników z drużyny – wygrana, wygrana walkowerem 1 pkt., remis 0,5 pkt., przegrana 0 pkt., walkower 0 pkt.
 3. Wyniki bezpośrednich meczów, uwzględniające w pierwszej kolejności punkty meczowe, a przy braku rozstrzygnięcia także punkty małe (tzw. mała tabela).
 4. Punktacja Sonnenborna-Bergera.
 5. Suma punktów na pierwszej szachownicy, a w przypadku równości na kolejnych szachownicach.

- Kolejność miejsc zajętych przez drużyny w turnieju szwajcarskim ustala się według następujących kryteriów:
 1. Suma punktów meczowych (wygrany mecz 2 pkt., remis 1 pkt., przegrany mecz 0 pkt.)

2. Suma (tzw. małych) punktów zdobytych przez wszystkich zawodników drużyny.
3. Wyniki bezpośrednich meczów, uwzględniające w pierwszej kolejności punkty meczowe, a przy braku rozstrzygnięcia także punkty małe (tzw. mała tabela).
4. Wartościowanie Buchholza -1 (z odrzuceniem najniższej wartości).
5. Wartościowanie pełne Buchholza.
6. Wartościowanie Sonneborna-Bergera.
7. Suma punktów na pierwszej szachownicy, a w przypadku równości na kolejnych szachownicach.

➤ O kolejności miejsc na szachownicach decyduje liczba zdobytych punktów (za zwycięstwo – 1 pkt., remis – 0,5 pkt., przegrana – 0 pkt.)

W przypadku ich równości decydują kolejno:

- wynik procentowy
- ranking uzyskany PZSzach
- miejsce drużyny.

Zawodnik jest klasyfikowany na najniższej szachownicy na której wystąpił z uwzględnieniem punktów zdobytych na innych szachownicach.

X. SĘDZIOWANIE I KIEROWNICTWO LIGI

1. Organizatorem rozgrywek jest Warmińsko-Mazurskie Zrzeszenie Ludowe Zespoły Sportowe w Olsztynie, a kierownictwo nad przeprowadzeniem każdego zjazdu sprawuje sędzia główny.
2. Poszczególne zjazdy prowadzą sędziowie rundowi, których wyznacza gospodarz.
3. Sędziowie muszą posiadać odpowiednie uprawnienia do przeprowadzenia zawodów oraz muszą mieć opłaconą roczną składkę sędziowska i licencję FIDE.
4. Przed rozpoczęciem meczu sędzia jest uprawniony do zweryfikowania zawodników (kapitan drużyny jest zobowiązany do przedłożenia dowodów tożsamości zawodników, którzy nie zostali pozytywnie zweryfikowani przez sędziego głównego).
5. Sędzia rundowy zobowiązany jest w ciągu godziny od zakończenia ostatniej partii meczu przekazać wyniki zakończonego meczu do sędziego głównego (e-mail, tel., SMS).
6. Rezultaty meczów podlegają weryfikacji przez sędziego głównego na podstawie dostarczonych protokołów meczowych. Ewentualne odwołania, w przypadku wystąpienia nieprawidłowych rezultatów na szachownicy, należy kierować na adres sędziego głównego.
7. Odwołanie od decyzji sędziego rundowego można składać tylko na piśmie, w terminie do 2 dni po rozegraniu meczu. Warunkiem rozpatrzenia odwołania jest umieszczenie w protokole zawodów zapowiedzi protestu.
8. Od decyzji sędziego głównego można odwołać się do Kolegium Sędziów Warmińsko – Mazurskiego Związku Szachowego w terminie do 2 dni od opublikowania decyzji pod warunkiem wpłacenia kaucji na konto WMZSzach w wysokości zgodnej z Komunikatem Organizacyjno – Finansowym WMZSzach.
9. Sędzia główny jest zobowiązany do prowadzenia serwisu turniejowego ChessArbiter pod linkiem: https://www.chessarbiter.com/turnieje/2024/tdr_5182/ oraz publikowania wyników na stronie internetowej WMZ LZS: <https://lzs.olsztyn.pl/>

XI. NAGRODY

1. Zwycięska drużyna otrzymuje Puchar Marszałka Województwa oraz tytuł Drużynowego Mistrza Warmińsko-Mazurskiego Zrzeszenia LZS.
2. Najlepsze zespoły otrzymają puchary, medale oraz drobne nagrody rzeczowe.
3. Najlepsi zawodnicy na poszczególnych szachownicach otrzymają medale oraz nagrody rzeczowe.

XII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem należy stosować aktualne przepisy gry FIDE oraz Kodeksu Szachowego PZSzach.
2. W kwestiach spornych wyłączność interpretacji posiada sędzia główny i kierownik zjazdu w porozumieniu z organizatorem.
3. Zawodnicy na czas trwania zawodów ubezpieczają się we własnym zakresie.
4. Za promocję Ligi odpowiadają wszyscy organizatorzy.
5. Zaleca się żeby organizator (gospodarz) meczu poinformował o meczu i wynikach lokalne media, rozpropagował informacje o meczu wśród społeczności lokalnej.
6. Ochrona danych osobowych.
Udział we wszystkich zawodach i akcjach sportowych organizowanych przez WMZ LZS jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody przez uczestników na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku do celów związanych z realizacją zadań statutowych WMZ LZS. Administratorem danych jest Warmińsko-Mazurskie Zrzeszenie LZS. Dane osobowe będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w ustawie z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 24.05.2018r. poz.1000) w celu promocji i upowszechniania sportu oraz kultury fizycznej, w tym publikacji wyników, zdjęć, relacji video, sprawozdań z zawodów w prasie, na stronach internetowych i w informatorach branżowych.
7. Ostateczna interpretacja komunikatu oraz przepisów gry należy do organizatorów oraz sędziego głównego zawodów.
8. Kontakt z organizatorem: Marek Jaczun e-mail: wmz@lzs.olsztyn.pl, tel. 691-485-927.
Sędzia główny: Paweł Orłowski e-mail: ori49@wp.pl, tel. 665-654-949.

**WARMIŃSKO-MAZURSKIE ZRZESZENIE
LUDOWE ZESPOŁY SPORTOWE**

Olsztyn, 28.08.2024r.

.....
(pieczęć klubu, gminy)

**ZGŁOSZENIE DRUŻYNY
DO LIGI WARMIŃSKO-MAZURSKIEGO ZRZESZENIA
LUDOWE ZESPOŁY SPORTOWE W SZACHACH KLASYCZNYCH 2024**

Klub, gmina	
Telefon, e-mail	
Kierownik drużyny, telefon	
Kapitan drużyny	

PODSTAWOWY SKŁAD DRUŻYNY

Szach.	Nazwisko i imię	Nr ewid.	Kat .	Ranking FIDE	Data urodzenia	Uwagi
Seniorzy (juniorzy, kobiety)						
1						
2						
3						
Junior/ka						
4						
ZAWODNICY REZERWOWI						
Seniorzy (juniorzy, kobiety)						
3a						
3b						
3c						
Junior/ka						
4a						
4b						

Data zgłoszenia:

Czytelny podpis