

REGULAMIN LIGI MAZOWIECKIEJ (ROZGRYWANEJ W RAMACH DRUŻYNOWYCH MISTRZOSTW POLSKI W SZACHACH 2016/2017)

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Cel:
 - wyłonienie Mistrza Województwa Mazowieckiego w Szachach oraz drużyn awansujących do II Ligi Seniorów;
 - sportowa rywalizacja, podnoszenie poziomu gry szachistów Mazowsza;
 - popularyzacja gry w szachy;
 - umożliwienie zawodnikom podwyższenia kategorii/tytułów szachowych i rankingu;
 - integracja środowiska szachowego na Mazowszu, w tym osób niepełnosprawnych.
2. Organizatorem rozgrywek jest Mazowiecki Związek Szachowy, który może zlecić zadanie innej osobie prawnej.
3. Rozgrywki drużynowe są wieloszczeblowe, rozgrywane w grupach 10-drużynowych:
 - III Liga Mazowiecka (III Liga);
 - IV Liga Mazowiecka (IV Liga);
 -Kolejne grupy będą tworzone po skompletowaniu poprzednich grup.

UCZESTNICTWO

4. Prawo uczestnictwa w rozgrywkach mają drużyny klubów zarejestrowanych w MZSzach spełniających warunki:
 - posiadają licencje;
 - mają uregulowane składki członkowskie za 2016 rok oraz nie mają zaległości finansowych wobec MZSzach (w szczególności za rozgrywki ligowe);
 - wpłacą startowe do zawodów oraz opłaty klasyfikacyjno-rankingowe;
 - zawodnicy startujący w drużynie posiadają licencję PZSzach i są zawodnikami danego klubu.
5. W rozgrywkach każdej ligi może brać udział co najwyżej jedna drużyna z danego klubu. W przypadku, gdy dwie bądź więcej drużyn z jednego klubu ma prawo gry w danej Lidze, kolejne drużyny zostaną przesunięte do lig niższych. W najniższej lidze dopuszcza się start więcej niż jednej drużyny z klubu.
6. W III Lidze 2016/2017 (i kolejnych grupach) prawo uczestnictwa mają drużyny według kolejności:
 - drużyny, które spadły z II ligi 2016;
 - drużyny z III Ligi Mazowieckiej 2015/2016 (według zajętych miejsc);
 - pozostałe drużyny według
 - o średniego rankingu PZSzach składu podstawowego (w przypadku braku rankingu PZSzach uwzględniany jest ranking FIDE);
 - o średniego rankingu FIDE składu podstawowego (w przypadku braku rankingu FIDE uwzględniany jest ranking PZSzach).
 - o losowania.
7. **15** dni przed rozpoczęciem rozgrywek kluby muszą dokonać wszelkich opłat związanych z rozgrywkami oraz przesłać zgłoszenie na adres liga@mzszach.pl.
8. Zgłoszenie musi zawierać:
 - nazwę klubu;
 - numer drużyny klubu (jeżeli klub wystawia więcej niż jedną drużynę);
 - dane kontaktowe kierownika, kapitana i zastępców (email, telefon);
 - listę zawodników składu podstawowego;
 - listę zawodników rezerwowych;
 - adres sali gry;
 - deklaracje organizacji zjazdów.

PRZEPISY TURNIEJOWE

9. Tempo gry: 90 minut + 30" na każdy ruch.

10. Na wszystkich szczeblach rozgrywek obowiązują aktualne przepisy gry FIDE i Kodeksu PZSzach.
11. Grupy składają się z 10 drużyn. Ostatnia grupa może się składać z innej liczby drużyn.
12. W grupach 7-10-drużynowych turniej jest rozgrywany systemem kołowym.
 - 12.1. Jeżeli do najniższej grupy zostanie zgłoszonych mniej niż 6, a więcej niż 2 zespoły, to w tej grupie turniej zostanie rozegrany systemem dwukołowym.
 - 12.2. Jeżeli do ostatniej grupy zostaną zgłoszone dwa zespoły to grupa ta jest łączona z grupą przedostatnią. W tak połączonej grupie system rozgrywek będzie II fazowy:
 - 12.2.1. w I fazie drużyny zostaną podzielone na dwie 6-drużynowe grupy. W obu grupach turniej zostanie rozegrany systemem kołowym;
 - 12.2.2. pięć pierwszych drużyn z każdej grupy awansuje do II fazy. Drużyny z 6. miejsc rozegrają dwumecz o miejsca 11-12;
 - 12.2.3. II faza zostanie rozegrana systemem kołowym z uwzględnieniem wyników z I fazy;
 - 12.2.4. podziału na grupy dokonuje sędzia turnieju biorąc pod uwagę kryterium geograficzne i rankingowe.
 - 12.3. Jeżeli do najniższej grupy zgłosi się jedna drużyna to rozgrywki w tej grupie zostaną anulowane.
13. Losowanie numerów odbędzie się bezpośrednio przed opublikowaniem Komunikatu Organizacyjnego.

14. **Skład drużyny i przepisy techniczne:**

- 14.1. Klub zgłasza do rozgrywek listę zawodników podstawowych oraz rezerwowych dla każdej drużyny uczestniczącej w zawodach. Nie jest możliwe umieszczenie jednego zawodnika w składzie podstawowym wielu drużyn. Możliwe jest jednak umieszczenie zawodnika na wielu listach startowych drużyn danego klubu. Nie jest możliwe umieszczenie zawodnika na liście startowej drużyn z różnych klubów.
- 14.2. Drużyna składa się z 5 zawodników, w tym co najmniej jednej kobiety. Kobieta może grać na dowolnej szachownicy.
- 14.3. Kolejność zawodników zgłoszona na dany mecz musi być zgodna z kolejnością w zgłoszeniu do rozgrywek.
- 14.4. Zawodnik zgłoszony na mecz na wyższej szachownicy nie może mieć rankingu PZSzach lub Elo mniejszego o więcej niż 300 niż zawodnik zgłoszony niżej.
- 14.5. Kapitanem drużyny może być dowolna osoba wyznaczona przez klub. Prawa i obowiązki kapitana określają przepisy Kodeksu Szachowego.
- 14.6. Kapitan drużyny i jego zastępcy zobowiązani są do znajomości Kodeksu Szachowego. Wskazane jest, aby kapitanowie i ich zastępcy posiadali uprawnienia sędziowskie w dyscyplinie szachy.
- 14.7. Każda drużyna wyznacza także kierownika drużyny, który jest odpowiedzialny za sprawy organizacyjne. Możliwe jest łączenie funkcji kapitana i kierownika drużyny.
- 14.8. Zmiana barw klubowych zawodnika w czasie rozgrywek uniemożliwia dalszy start w Lidze 2016/2017.
- 14.9. W rozgrywkach nie mogą brać udziału zawodnicy, którzy w sezonie 2016 rozegrali co najmniej cztery partie w lidze centralnej seniorów. Nie dotyczy to zespołów, które zostały zdegradowane do rozgrywek wojewódzkich i zawodników, którzy po rozgrywkach ligi centralnej zmienili przynależność klubową.
- 14.10. W danej rundzie żaden zawodnik nie może grać w więcej niż jednej drużynie (nawet, gdyby mecze były rozgrywane w różnych terminach).
- 14.11. Drużyna może przystąpić do meczu, jeżeli na sali znajduje się co najmniej trzech zawodników. W przeciwnym wypadku przegrywa walkowerem.
- 14.12. W przypadku, gdy drużyna nie wystąpi w pełnym składzie, oddanie walkowera jest możliwe tylko na najniższej/najniższych szachownicach.
- 14.13. 30 minut od rozpoczęcia rundy drużyna w minimalnym składzie/zawodnik musi być obecna/-y przy szachownicach/-y pod rygorem oddania walkowera.
- 14.14. Na nieparzystych szachownicach kolorem białym grają zawodnicy drużyny umieszczonej w kojarzeniu na pierwszej pozycji (na pozostałych szachownicach zawodnicy tej drużyny grają kolorem czarnym).

ORGANIZACJA ZAWODÓW

15. Organizator rozgrywek wydaje Komunikat Organizacyjny zawodów najpóźniej na 13 dni przed rozpoczęciem zawodów. Komunikat powinien być umieszczony na stronie MZSzach oraz przesłany do klubów startujących w rozgrywkach.
16. Organizator, na bieżąco, publikuje w internecie wszystkie wyniki rozgrywek oraz pliki z zapisami partii w formacie PGN.
Do przesłania zapisów partii do sędziego głównego zobowiązana jest **drużyna grająca na pierwszej szachownicy białymi** w terminie nie dłuższym niż dwa dni po rundzie.
Wyniki meczów należy zgłaszać do sędziego głównego **bezpośrednio po meczu**. Za zgłoszenie wyników odpowiedzialny jest **kierownik drużyny grającej na pierwszej szachownicy białymi**.
Sposoby kontaktu: sms, email podane w komunikacie.
Za opóźnianie sprawozdawczości sędziego głównego może ukarać karą finansową w wysokości do 150 zł.
17. Ligi będą rozgrywane systemem zjazdowym – 4 drużyny rozegrają dwa mecze. Dodatkowo w jednym terminie każda drużyna rozegra jeden mecz. Szczegóły znajdują się w załączniku 1. Jeżeli nie wszystkie drużyny z danej Ligi zadeklarują chęć zorganizowania zjazdu, miejsca spotkań ustala organizator i umieszcza je w komunikacie organizacyjnym. W szczególności możliwa jest organizacja zjazdów z udziałem wszystkich drużyn w jednym miejscu.
18. System zjazdów dla grupy rozgrywanej systemem dwukołowym zostanie podany w Komunikacie Organizacyjnym.
19. Terminy rozgrywek:
 - 11 grudnia 2016;
 - 8 stycznia 2017;
 - 15 stycznia 2017;
 - 29 stycznia 2017;
 - 5 lutego 2017.Godziny rozpoczęcia rund: 10:00, 14:30.
W przypadku przedłużenia się partii, zawodnicy mają prawo do 15 minut przerwy.
20. Przekładanie meczów jest możliwe tylko na terminy wcześniejsze. Kierownik drużyny przekładającej mecz musi uzyskać zgodę kierowników zespołów przeciwnych oraz sędziego głównego.

PUNKTACJA I OCENA WYNIKÓW

21. O kolejności decydują:
 - suma punktów meczowych (za wygrany mecz 2 pkt., za remis 1 pkt., za przegrany 0 pkt.; za walkower (-1) pkt.);
 - suma (tzw. małych) punktów zdobytych przez wszystkich zawodników z drużyny w poszczególnych partiach - wygrana, wygrana walkowerem 1 punkt, remis 0,5, przegrana 0;
 - wyniki bezpośrednich meczów;
 - wynik punktowy na pierwszej i kolejnych szachownicach;
 - punktacja Sonneborna-Bergera.
22. Kryterium ustalania kolejności miejsc na szachownicach zostanie ustalona z kierownikami drużyn i zostanie podana w Komunikacie Organizacyjnym.

AWANSE I SPADKI

23. Do II Ligi awansują najlepsze drużyny z III Ligi. Liczba awansujących drużyn zostanie podana w Komunikacie PZSzach.
24. Dwie najlepsze drużyny z niższych lig awansują do lig wyższych.
25. Liczba drużyn spadających z danej ligi zostanie tak ustalona, aby liczba drużyn w danej lidze w kolejnym sezonie wynosiła 10 (nie dotyczy najniższej grupy).
26. W przypadku rezygnacji z rozgrywek przez którąś z drużyn, bądź braku możliwości awansu z powodu punktu 5 oraz regulaminów lig centralnych, uprawnienia danej drużyny uzyskuje kolejna drużyna w rozgrywkach (przy założeniu, że pierwsza drużyna z IV ligi jest za ostatnią drużyną z III ligi, ...).
27. Drużyna, która odda drugi walkower meczowy jest automatycznie wycofana z rozgrywek i zostaje zdegradowana do najniższej grupy.
28. W III Lidze zwycięska drużyna otrzymuje tytuł Drużynowego Mistrza Mazowsza w Szachach.

SĘDZIOWANIE

29. Zawody prowadzi sędzia główny zatwierdzony przez Kolegium Sędziów MZSzach.
30. Sędzia główny dobiera sobie, wedle własnego uznania, sędziów asystentów, którzy posiadają licencje sędziowskie.
31. Od decyzji sędziowskiej podjętej w pierwszej instancji kapitan drużyny może odwołać się natychmiast, nie później jednak niż 30 minut po zakończeniu rundy, do drugiej instancji - sędziego głównego. Decyzje podjęte w drugiej instancji są ostateczne w czasie zawodów.
32. Spotkania rozgrywane systemem zjazdowym sędziują kapitanowie drużyn lub sędzia rundowy wyznaczony przez organizatora zjazdu. Sędzia rundowy musi posiadać aktualną licencję szachową. O fakcie sędziowania zjazdu przez sędziego rundowego, organizator zjazdu informuje sędziego głównego co najmniej 12 godzin przed rozpoczęciem zjazdu. Kierownik drużyny organizującej zjazd, przed rozpoczęciem meczu, ma obowiązek przedstawić sędziów rozgrywek.
33. W przypadku sędziowania spotkań przez grających kapitanów drużyn możliwe jest zatrzymanie zegara w partii, w której gra kapitan.
34. Kapitan drużyny, w terminie 48 godzin od zakończenia rundy, ma prawo do złożenia zażalenia, dotyczącego podjętych przez sędziów decyzji do Kolegium Sędziów MZSzach.
35. Prawo interpretacji regulaminu należy do Kolegium Sędziów MZSzach, a w czasie rozgrywek do sędziego głównego.

PRZEPISY KOŃCOWE

36. Wpisowe do turnieju wynosi 340 zł (240 zł wpisowe drużyny + 5*20 zł OK-R za skład podstawowy).
37. Powyższe wpisowe należy uiścić 15 dni przed rozpoczęciem zawodów.
38. Za każdy walkower drużyna jest zobowiązana zapłacić 50 zł. Kwota wzrasta do 100 zł, jeżeli walkower zostanie oddany nie na ostatniej szachownicy (ostatnich szachownicach). W przypadku walkovera meczowego drużyna jest zobowiązana zapłacić karę w wysokości 5*50 zł.
39. Za wycofanie drużyny z rozgrywek klub płaci karę w wysokości 300 zł.
40. Za każdego zawodnika rezerwowego, który rozegra co najmniej jedną partię klub zobowiązany jest zapłacić opłatę klasyfikacyjno-rankingową (OK-R) w wysokości 20 zł w ciągu 10 dni od zakończenia zawodów.
41. Wpłaty należy dokonywać na konto Mazowieckiego Związku Szachowego.
42. Za drugą i kolejne drużyny klub płaci wpisowe w wysokości 220 zł (120 wpisowe drużyny + 5*20 zł OK-R za skład podstawowy).

Załączniki:

1. Szczegółowy system rozgrywek lig rozgrywanych systemem kołowym:

Termin	Runda	gospodarz	mecze	gospodarz	mecze	gospodarz	mecze
I	I	1a	1a-1b	2a	2a-5a, 2b-5b	3a	3a-4a, 3b-4b
	II				2a-5b, 2b-5a		3a-4b, 3b-4a
II	III	4a	4a-4b	5a	5a-3a, 5b-3b	1b	1a-2a, 1b-2b
	IV				5a-3b, 5b-3a		1a-2b, 1b-2a
III	V	2a	2a-2b	3b	3a-1a, 3b-1b	4a	4a-5a, 4b-5b
	VI				3a-1b, 3b-1a		4a-5b, 4b-5a
IV	VII	5a	5a-5b	1a	1a-4a, 1b-4b	2b	2a-3a, 2b-3b
	VIII				1a-4b, 1b-4a		2a-3b, 2b-3a
V	IX	3a	3a-3b	4b	4a-2a, 4b-2b	5b	5a-1a, 5b-1b
	X				4a-2b, 4b-2a		5a-1b, 5b-1a

Dla uproszczenia drużyny zostały oznaczone: 1a, 1b, 2a, 2b, 3a, 3b, 4a, 4b, 5a, 5b.