

REGULAMIN OTWARTEJ LIGI MAZOWIECKIEJ 2016/2017

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Cel:
 - 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.

UCZESTNICTWO

3. Prawo uczestnictwa w rozgrywkach mają drużyny klubów zarejestrowanych w MZSzach.
4. **15** dni przed rozpoczęciem rozgrywek kluby muszą dokonać wszelkich opłat związanych z rozgrywkami oraz przesłać zgłoszenie na adres liga@mzszach.pl.
5. 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 oraz zawodników rezerwowych;
 - adres sali gry;
 - deklaracje organizacji zjazdów.

PRZEPISY TURNIEJOWE

6. Tempo gry: 90 minut + 30" na każdy ruch.
7. W rozgrywkach obowiązują aktualne przepisy gry FIDE i Kodeksu PZSzach.
8. Turnieje są rozgrywane systemem kołowym, dwukołowym lub mieszanym – dwufazowym. System opisany jest w kolejnym rozdziale.
9. Losowanie numerów dla turniejów kołowych odbędzie się bezpośrednio przed opublikowaniem Komunikatu Organizacyjnego.
10. Dla turniejów rozgrywanych systemem szwajcarskim numery startowe przydzielane są według kryteriów:
 - średni ranking PZSzach składu podstawowego (w przypadku braku rankingu PZSzach uwzględniany jest ranking FIDE);
 - średni ranking FIDE składu podstawowego (w przypadku braku rankingu FIDE uwzględniany jest ranking PZSzach lub 1000 w przypadku brak ranking PZSzach).
 - losowanie.
11. **Skład drużyny i przepisy techniczne:**
 - o Drużyna składa się z czterech zawodników.
 - o Klub zgłasza listę zawodników podstawowych oraz rezerwowych dla każdej drużyny uczestniczącej w rozgrywkach. 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.
 - o Zawodnik zgłoszony na mecz na wyższej szachownicy nie może mieć rankingu PZSzach lub Elo mniejszego o więcej niż 300 niż zawodnik zgłoszony niżej.
 - o Kapitanem drużyny może być dowolna osoba wyznaczona przez klub. Prawa i obowiązki kapitana określają przepisy Kodeksu Szachowego.
 - o Kapitan drużyny i jego zastępcy zobowiązani są do znajomości Kodeksu Szachowego. Wskazane jest, aby kapitanowie i zastępcy posiadali uprawnienia sędziowskie w dyscyplinie szachy.
 - o Każda drużyna wyznacza także kierownika drużyny, który jest odpowiedzialny za sprawy organizacyjne. Możliwe jest łączenie funkcji kapitana i kierownika drużyny.
 - o W danej rundzie żaden zawodnik nie może grać w więcej niż jednej drużynie (nawet, gdyby mecze były rozgrywane w różnych terminach).

- Drużyna może przystąpić do meczu, jeżeli na sali znajduje się co najmniej trzech zawodników. W przeciwnym wypadku przegrywa walkowerem.
- W przypadku, gdy drużyna nie wystąpi w pełnym składzie, oddanie walkowera jest możliwe tylko na najniższej szachownicy.
- 30 minut od rozpoczęcia rundy drużyna w minimalnym składzie/zawodnik musi być obecna/-y przy szachownicach/-y pod rygorem oddania walkowera.
- Na nieparzystych szachownicach kolorem białym grają zawodnicy drużyny umieszczonej w kojarzeniu na pierwszej pozycji (na pozostałych szachownicach zawodnicy tej drużyny grają kolorem czarnym).

SYSTEM ROZGRYWEK

12. System rozgrywek uzależniony jest od liczby zgłoszonych drużyn. W większości przypadków turniej zostanie rozegrany systemem dwufazowym. System zostanie tak dobrany, aby znacząca większość drużyn rozegrała 9 lub 10 meczy.
13. W pierwszej fazie drużyny zostaną podzielone na jedną, dwie, trzy lub cztery grupy, które w dalszej części będą oznaczane symbolami A, B, C, D. Z kolei przez A1 będzie oznaczona drużyna, która zajęła w grupie A pierwsze miejsce, przez A2 drużyna, która zajęła w grupie A drugie miejsce, itd.
14. W pierwszej fazie turniej zostanie rozegrany systemem:
 - kołowym (K);
 - dwukołowym (D) lub
 - szwajcarskim (S).
15. W zależności od liczby drużyn i liczby grup druga faza zostanie rozegrana systemem:
 - pucharowym jednorundowym (P1);
 - pucharowym dwurundowym (P2);
 - pucharowym trzyrundowym (P3);
 - kołowym (K) lub
 - kołowym z uwzględnieniem wyników pomiędzy drużynami z pierwszej rundy (KK).
16. Opis kojarzeń w drugiej fazie:
 - 16.1 System pucharowy jednorundowy dla jednej grupy w pierwszej fazie: o pierwsze miejsce grają drużyny A1-A2, o trzecie drużyny A3-A4, itd.
 - 16.2 System pucharowy dwurundowy dla jednej grupy w pierwszej fazie: 1 runda: A1-A4, A2-A3. Zwycięzcy grają o pierwsze miejsce, przegrani o trzecie. Podobne zasady obowiązują dla miejsc 5-8, 9-13,...
 - 16.3 System pucharowy dwurundowy dla dwóch grup w pierwszej fazie: 1 runda: A1-B2, A2-B1. Zwycięzcy grają o pierwsze miejsce, przegrani o trzecie. Podobne zasady obowiązują dla miejsc 5-8, 9-13,...
 - 16.4 System pucharowy trzyrundowy dla dwóch grup w pierwszej fazie: 1. runda I=A1-B4, II=A2-B3, III=A3-B2, IV=A4-B1; 2. runda (zwycięzcy i przegrani) - a=I-III, b=II-IV 3. runda - zwycięzcy (i przegrani) a-b. Podobne zasady obowiązują dla miejsc 9-16,...
 - 16.5 System pucharowy trzyrundowy dla czterech grup w pierwszej fazie: 1. runda I=A1-B2, II=A2-B1, III=C1-D2, IV=C2-D1; 2. runda (zwycięzcy i przegrani) - a=I-III, b=II-IV 3. runda - zwycięzcy (i przegrani) a-b. Podobne zasady obowiązują dla miejsc 9-16,...
 - 16.6 System kołowy dla trzech grup w pierwszej fazie: o miejsca 1-6 walczą drużyny A1, A2, B1, B2, C1, C2. Podobne zasady obowiązują dla miejsc 6-12, 13-18,...
 - 16.7 System kołowy z uwzględnieniem wyników z pierwszej fazy dla dwóch grup w pierwszej fazie: o miejsca 1-10 walczą drużyny A1, A2, A3, A4, A5, B1, B2, B3, B4, B5. Do rozgrywek w II fazie zaliczane są wyniki z I fazy. Pozostałe drużyny walczą o miejsca 11-12.
 - 16.8 Aby zagwarantować możliwość rozegrania co najmniej 9 partii przez znaczącą większość drużyn w drugiej fazie w systemie pucharowym ostatnia runda albo dwie ostatnie rundy albo trzy ostatnie rundy mogą być rozgrywane systemem mecz-rewanż granymi odwrotnymi kolorami.
 - 16.9 Szczegóły dotyczące systemu rozgrywek zawarte są w tabeli.

Liczba drużyn	I Faza				II faza	
	Grup	System	Rund	Partii	System	Partii
2	1	D	2	2		
3	1	D	6	4		
4	1	D	6	6		
5	1	D	10	8		
6	1	D	10	10		
7	1	K	7	6	P2	3
8	1	K	8	7	P2	2
9	1	K	9	8	P2	1
10	1	K	10	9		
11-12	2	K	5	4-5	KK	5
13-14	2	S	4	3-4	P3	6
15	2	K	7	6-7	P2	3
16	4	K	3	3	P3	6
17-18	3	K	5	4-5	K	5
19-20	2	S	5	4-5	P3	5
21-24	4	K	5	4-5	P3	5
25-39	3	S	5	4-5	K	5
40-44	4	S	5	4-5	P3	5
45-52	4	S	6	5-6	P3	4
53-..	4	S	7	6-7	P3	3

17. Podział na grupy w systemie dwufazowym zostanie przeprowadzony przez sędziego głównego według:

- kryterium geograficzne (minimalizacja sumarycznej odległości pomiędzy siedzibami klubów);
- średniego rankingu (średni ranking w grupach powinien być na podobnym poziomie);
- drużyny z jednego klubu nie powinny grać w jednej grupie.

18. W przypadku remisu w fazie pucharowej o zwycięstwie decyduje:

- wynik na pierwszej szachownicy (ewentualnie kolejnych, w przypadku remisu);
- wynik wcześniejszego spotkania drużyn;
- lepsze miejsce w I fazie (jeżeli drużyny grały w tej samej grupie);
- suma małych punktów (jeżeli drużyny grały tę samą liczbę meczy, łącznie z walkowerami);
- wynik rozstrzygającej partii (armageddon) pomiędzy zawodnikami grającymi na pierwszej szachownicy, w której białe otrzymują 5 minut, a czarne 4 minuty. Gdy partia kończy się remisem, czarne uznawane są za zwycięzcę. Kolory w partii są zgodne z kolorami z kojarzenia (na pierwszej szachownicy w pierwszym meczu).

19. Przyznawanie kolorów w fazie pucharowej - jak w systemie szwajcarskim, z przepisami specjalnymi dla ostatniej rundy.

ORGANIZACJA ZAWODÓW

20. 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.

21. 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.

22. Ostateczny system rozgrywek zostanie podany w Komunikacie Organizacyjnym. Jeżeli nie wszystkie drużyny z danej grupy 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.

23. 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.

24. 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

25. W turniejach rozgrywanych systemem kołowym 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.

26. W turniejach rozgrywanych systemem szwajcarskim o kolejności decydują:

- suma punktów meczowych - za wygrany mecz 2 pkt., za remis lub pauzę 1 pkt. za walkower (-1) pkt.);
- suma (tzw. małych) punktów zdobytych przez wszystkich zawodników z drużyny w poszczególnych partiach - wygrana i wygrana walkowerem 1 pkt, remis 0,5 pkt., przegrana 0 pkt, za pauzę drużyna otrzymuje połowę punktów jakie mogła by zdobyć w meczu oraz po pół punktu dla każdego zgłoszonego do tego meczu zawodnika;
- wynik punktowy na pierwszej i kolejnych szachownicach;
- wartościowanie Buchholza

27. Kryterium ustalania kolejności miejsc na szachownicach zostanie ustalona z kierownikami drużyn i zostanie podana w Komunikacie Organizacyjnym.

SĘDZIOWANIE

28. Zawody prowadzi sędzia główny zatwierdzony przez Kolegium Sędziów MZSzach.

29. Sędzia główny dobiera sobie, wedle własnego uznania, sędziów asystentów, którzy posiadają licencje sędziowskie.

30. 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.

31. Spotkania rozgrywane systemem zjazdowym sędziują kapitanowie drużyn lub sędzia rundowy wyznaczony przez organizatora zjazdu. Sędzia rundowy musi posiadać aktualną licencję sędziowską. 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.

32. W przypadku sędziowania spotkań przez grających kapitanów drużyn możliwe jest zatrzymanie zegara w partii, w której gra kapitan.

33. Zawodnik lub kapitan drużyny, w terminie 48 godzin od zakończenia rundy, ma prawo do złożenia zażalenia, dotyczącego podjętych przez sędziów decyzji do Kolegium Sędziów MZSzach.

34. Prawo interpretacji regulaminu należy do Kolegium Sędziów MZSzach, a w czasie rozgrywek do sędziego głównego.

PRZEPISY KOŃCOWE

35. Wpisowe do turnieju wynosi: 280 zł (180 zł startowe + 4*20 zł OK-R za skład podstawowy+4*5 zł opłata rejestracyjna FIDE).
36. Powyższe wpisowe należy uiścić 15 dni przed rozpoczęciem zawodów.
37. Za każdy walkower drużyna jest zobowiązana zapłacić 50 zł. Kwota wzrasta do 100 zł, jeżeli walkower zostanie oddany nie na ostatniej szachownicy. W przypadku walkowera meczowego drużyna jest zobowiązana zapłacić karę w wysokości 4*50 zł.
38. Za wycofanie drużyny z rozgrywek drużyna płaci karę w wysokości 250 zł.
39. 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.
40. Wpłaty należy dokonywać na konto Mazowieckiego Związku Szachowego.
41. Za drugą i kolejne drużyny klub płaci wpisowe w wysokości 190 zł (90 startowe + 4*20 zł OK-R za skład podstawowy + 4*5 zł opłata rejestracyjna FIDE).
42. Rozgrywki Otwartej Ligi Mazowieckiej są niezależne od Drużynowych Mistrzostw Mazowsza. Możliwy jest start zawodników i/lub drużyn w obu cyklach rozgrywek.