



REGULAMIN Drużynowych Mistrzostw Śląska Juniorów w szachach klasycznych na 2020 rok - Ekstraliga i I Liga

1. Organizator

Śląski Związek Szachowy

2. Cel rozgrywek

- wyłonienie Drużynowego Mistrza Śląska Juniorów
- wyłonienie drużyn awansujących do Ekstraligi Juniorów oraz spadkowiczów do I Ligi Juniorów
- podnoszenie poziomu gry oraz popularyzację sportu szachowego

3. Termin i miejsce

Rozgrywki zostaną rozegrane systemem zjazdowym w miejscach wybranych przez organizatora. Szczegółowy harmonogram sesji zostanie opublikowany na stronie ChessArbiter oraz w kalendarzu Śląskiego Związku Szachowego.

4. Uczestnictwo

Uczestnictwo w zawodach jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody zawodnika (zgody rodzica, opiekuna prawnego) na przetwarzanie jego danych osobowych na zasadach określonych w rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady /UE/ 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE.

Zgoda dotyczy również nieodpłatnego rozpowszechniania wizerunku zawodnika w materiałach promocyjnych, informacyjnych w trybie art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Ogólnego o Ochronie Danych (zwanego dalej „RODO”) przez organizatora Drużynowych Mistrzostw Śląska Juniorów w Szachach Klasycznych na 2020 rok – Ekstraliga i I liga.

- 1.1 Prawo startu mają Kluby zarejestrowane w Śląskim Związku Szachowym.
- 1.2 Kluby muszą posiadać licencję PZSzach.
- 1.3 Kluby nie mogą posiadać zaległości z tytułu opłat regulaminowych wobec ŚLZSzach.
- 1.4 Prawo do gry w Ekstralidze mają (*załącznik nr 1 – Ekstraliga Juniorzy*):
 - drużyny, które zajęły miejsca 1-8 w Ekstralidze Juniorów 2019
 - drużyny, które zajęły miejsca 1-2 w I Lidze Juniorów 2019
- 1.5 W przypadku rezygnacji z udziału w rozgrywkach Ekstraligi drużyn do niej uprawnionych, drużynami rezerwowymi są zespoły, które zajęły w poprzednim roku w I Lidze miejsca 3 i kolejne.
- 1.6 Prawo do gry w I Lidze mają drużyny, które zgłoszą swój udział. Każdy klub może zgłosić do rozgrywek dowolną ilość drużyn.

5. Skład drużyny i przepisy techniczne

- 5.1 Drużyna składa się z sześciu zawodników w następującej kolejności szachownic:
 - Szachownica 1 – junior lub juniorka, rocznik 2002 lub młodszy
 - Szachownica 2 – junior lub juniorka, rocznik 2002 lub młodszy
 - Szachownica 3 – junior lub juniorka, rocznik 2006 lub młodszy
 - Szachownica 4 – junior lub juniorka, rocznik 2006 lub młodszy
 - Szachownica 5 – juniorka, rocznik 2002 lub młodsza
 - Szachownica 6 – juniorka, rocznik 2006 lub młodszaNa wszystkich szachownicach decyduje rocznik urodzenia.
- 5.2 Pod pojęciem „skład podstawowy” rozumie się:
 - dwóch pierwszych zgłoszonych zawodników na szachownicach 1 i 2 junióra starszego,
 - dwóch pierwszych zgłoszonych zawodników na szachownicach 3 i 4 junióra młodszego,
 - pierwszą zawodniczkę zgłoszoną na szachownicy 5 juniorki starszej
 - pierwszą zawodniczkę zgłoszoną na szachownicy 6 juniorki młodszej
- 5.3 Przy zgłaszaniu drużyny obowiązują zasady stosowane przez PZSzach tzn. **zawodnik może być wpisany tylko raz na liście zgłoszeń drużyny i tylko w jednej drużynie.**
- 5.4 Do drużyny można zgłosić dowolną liczbę zawodników i zawodniczek rezerwowych.
- 5.5 Juniorka może być zgłoszona na szachownicę junióra, ale bez prawa gry na szachownicy juniorki.
- 5.6 Juniorka młodszą zgłoszona na szachownicy juniorki młodszej może być wystawiana w składzie na szachownicę juniorki starszej, z prawem powrotu na szachownicę juniorki młodszej, przy zachowaniu kolejności „układu drabinkowego”.

- 5.7 Junior młodszy zgłoszony na szachownicę 3 lub 4 ma prawo do gry na szachownicy 1 lub 2 z zachowaniem „układu drabinkowego”.
- 5.8 Przy zgłaszaniu składów imiennych na poszczególne rundy trzeba zachować tzw. system drabinkowy.
- 5.9 **Zmianę składu drużyny na mecz należy zgłosić sędziemu najpóźniej na 15 minut przed rundą.** W przypadku braku zgłoszenia zmian obowiązuje skład podstawowy dla pierwszej rundy, dla kolejnych rundy skład z poprzedniej rundy.
- 5.10 Kapitanem drużyny może być dowolna osoba wyznaczona przez klub.
W przypadku niezgłoszenia zmiany kapitana na mecz, funkcje tę pełni osoba wyznaczona na kapitana w rundzie poprzedniej.
Szczegółowe prawa i obowiązki zawarte są w Kodeksie Szachowym.

6. Uprawnienia zawodników do gry

- 6.1 Uprawnionym do gry jest zawodnik zgłoszony przez klub zgodnie z postanowieniami regulaminu i *załącznik nr 2 – juniorzy*.
- 6.2 Zgłoszeni zawodnicy muszą posiadać przynależność do danego klubu oraz licencję zawodniczą Polskiego Związku Szachowego.
- 6.3 W rozgrywkach mogą występować jedynie zawodnicy, którzy zostali potwierdzeni do danego klubu **do dnia 17.01.2020 r.** Nie dotyczy zawodników posiadających status wychowanka tj. nie będących wcześniej członkami żadnego innego klubu.
Nie dopuszcza się do gry zawodników wypożyczonych i wypożyczanych.
- 6.4 Wstawienie do składu drużyny zawodnika nieposiadającego uprawnień do gry w danej drużynie spowoduje zweryfikowanie jego wyniku jako walkower.
- 6.5 Pozostawia się drużynom prawo dodatkowych zgłoszeń zawodników na dowolną pozycję listy zgłoszeń poza składem podstawowym w czasie trwania rozgrywek. Dodatkowy zawodnik nie może być wypożyczony, ani przeniesiony z innego klubu w czasie trwania rozgrywek.
- 6.6 Zgłoszenia dodatkowe należy przysyłać do Sędziego Głównego. Zawodnik uzyskuje prawo gry jeżeli zgłoszenie zostało dokonane nie później niż 2 dni przed rundą.

7. System rozgrywek

- 7.1 Ekstraliga - rozgrywki rozegrane zostaną systemem rundowym, jednokołowym.
- 7.2 Losowanie numerów startowych w Ekstralidze dokonane zostanie komisyjnie przez Wiceprezesa Zarządu ds. młodzieżowych na zebraniu Zarządu w dniu 20.12.2019 r.
- 7.3 I Liga – system rozgrywek uzależniony jest od ilości startujących drużyn:
 - powyżej 12 drużyn: system szwajcarski na dystansie 9 rund,
 - w przypadku udziału 10 drużyn – system kołowy 9 rund,
 - w przypadku 11 lub 12 drużyn o systemie rozgrywek zadecydują Wiceprezes Zarządu ds. młodzieżowych, Komisja Młodzieżowa ŚLZSzach, Sędzia Główny.
- 7.4 Kojarzenie w systemie szwajcarskim będzie wykonywane według punktów meczowych. Numery startowe przydziela się według następujących kryteriów: średni ranking międzynarodowy FIDE (w przypadku zawodnika bez rankingu międzynarodowego FIDE przyjmujemy do obliczeń ranking 1000) 6 zawodników z podstawowego składu, przy równym średnim rankingu decyduje wyższy ranking zawodnika na pierwszej i kolejnych szachownicach, losowanie.
- 7.5 W Ekstralidze drużyny z tego samego klubu rozgrywają mecz między sobą w pierwszej rundzie. Przepis ten dotyczy również I ligi w przypadku rozgrywek w systemie kołowym.

8. Tempo i przepisy gry

- 8.1 Tempo gry: 90 minut + 30 sekund na każde posunięcie od początku partii.
- 8.2 W rozgrywkach obowiązują aktualne przepisy FIDE i Kodeksu Szachowego PZSzach.
- 8.3 Drużyna ma prawo rozpocząć mecz pod warunkiem obecności minimum czterech zawodników przy szachownicy, wpisanych do protokołu meczowego aktualnej rundy.
- 8.4 Każdy zawodnik, który pojawi się przy szachownicy (stoliku) z opóźnieniem większym niż **30 minut** w stosunku do regulaminowego czasu rozpoczęcia rundy, **przegrywa partię.**
- 8.5 W rozgrywkach **obowiązuje zakaz zgadzania się na remis przed wykonaniem 30 posunięcia czarnych . Zawodnicy łamiący zakaz będą karani porażką.** Zawodnik, któremu zaproponowano remis przed 30 posunięciem czarnych powinien przywołać sędziego. Jego przeciwnik powinien zostać ukarany zgodnie z przepisami gry.

9. Punktacja i ocena wyników

- 9.1 O kolejności zajętych miejsc przez drużyny decyduje:
 - a) suma punktów meczowych,
 - b) suma małych punktów zdobytych przez wszystkich zawodników drużyny,
 - c) wyniki bezpośrednich meczy, uwzględniające w pierwszej kolejności punkty meczowe, a przy braku rozstrzygnięcia także punkty małe (tzw. mała tabela),
 - d) punktacja Sonnenborna-Bergera (dla systemu kołowego), punktacja Bucholtza skrócona

(dla systemu szwajcarskiego),

e) lepszy wynik punktowy na szachownicach w kolejności 1, 5, 3, 6, 2, 4,

f) w przypadku wyczerpania tych kryteriów miejsce jest dzielone.

9.2 Punkty w meczach oblicza się następująco:

a) 2 pkt. za zwycięstwo w meczu,

b) 1 pkt. za remis w meczu,

c) 0 pkt. za przegraną w meczu,

d) oddanie walkowera - minus 2 pkt. meczowe i 0 małych, za wygrany mecz walkowerem 2 pkt. meczowe i 6 małych,

e) w przypadku pauzy drużyna otrzymuje:

- dla systemu szwajcarskiego 1 pkt. meczowy i 3 małe punkty,

- dla systemu kołowego 0 pkt. meczowych i 0 pkt. małych.

Małe punkty stanowią wyniki uzyskane przez zawodników na poszczególnych szachownicach licząc:

- 1 pkt. za zwycięstwo lub walkower,

- 0.5 pkt. za remis,

- 0 pkt. za przegraną lub oddany walkower.

9.3 Kolejność miejsc na szachownicy ustala się wg następujących kryteriów:

a) liczba zdobytych punktów,

b) miejsce drużyny.

9.4 Zawodnik klasyfikowany jest na szachownicy najniższej, na której grał.

10. Kryteria awansu i spadku

10.1 Ekstraliga

- pozostają drużyny, które zajmą miejsca 1-8,

- drużyny, które zajmą miejsca 9-10 spadają do I Ligi.

10.2 I Liga

- drużyny, które zajmą miejsca 1-2 awansują do Ekstraligi.

10.3 Wyklucza się awans drużyny klubowej do Ekstraligi, jeżeli w tej lidze klub jest już reprezentowany przez 2 drużyny. Awans uzyskuje kolejna drużyna z I Ligi.

11. Nagrody i wyróżnienia

11.1 Zwycięzca Ekstraligi otrzymuje tytuł Drużynowego Mistrza Śląska Juniorów.

11.2 Trzy najlepsze drużyny w Ekstralidze otrzymują dofinansowanie w wysokości:

I miejsce: 1.500,00 zł

II miejsce: 1.000,00 zł

III miejsce: 500,00 zł

wypłacane na konto klubu w terminie do 30 czerwca 2020 roku.

11.3 Najlepsze drużyny za miejsca I-III otrzymują puchary oraz po osiem medali złotych, srebrnych i brązowych.

11.4 Drużyny, które zajmą miejsca I-VI otrzymują dyplomy.

11.5 Za miejsca I-III na poszczególnych szachownicach zawodnicy otrzymują medale.

11.6 Zwycięzca Ekstraligi Juniorów reprezentuje Śląski Związek Szachowy w czwórmecczu juniorów Śląsk – Małopolska – Słowacja - Czechy.

12. Finansowanie

12.1 Koszty organizacji ponosi organizator.

12.2 Koszty uczestnictwa ponoszą delegujące zawodników kluby, rodzice.

12.3 Opłatę startową i rankingową w kwocie ustalonej w Komunikacie Organizacyjno-Finansowym ŚZSzach na 2020 rok należy wpłacić w terminie podanym w komunikacie organizacyjnym.

13. Zgłoszenia

13.1 Kluby dokonują zgłoszenia drużyny i składów imiennych do rozgrywek e-mailem do Sędziego Głównego – Bogdan Obrochta, bogdan.obrochta@gmail.com z kopią do Wiceprezesa Zarządu ds. młodzieżowych: Jarosław Kocela, jcocela@op.pl w terminie **do dnia 17.01.2020 r.**

13.2 Imienny skład drużyny zestawiony wyłącznie na załączonym druku, stanowiącym *załącznik nr 2 – juniorzy*.

13.3 Sędzia upublicznia imienne składy drużyn równocześnie.

14. Postanowienia porządkowe i dyscyplinarne

14.1 Drużyna za wycofanie się z rozgrywek po przesłaniu imiennego składu drużyn ponosi karę finansową w wysokości zgodnej z taryfikatorem na 2020 rok.

14.2 Drużyna za oddanie walkowerem jednego meczu oprócz straty punktów ponosi karę finansową w wysokości zgodnej z taryfikatorem na 2020 rok.

- 14.3 W przypadku oddania walkowerem drugiego meczu, drużyna zostaje skreślona z rozgrywek oraz ukarana karą finansową w wysokości zgodnej z taryfikatorem opłat na 2020 rok.
- 14.4 Każda drużyna bez konsekwencji może oddać 2 partie walkowerem (nie dotyczy wyników zweryfikowanych przez sędziego).
- 14.5 Za każdy walkower ponad limit ustalona zostaje kara finansowa określona w taryfikatorze opłat na 2020 rok.
- 14.6 Drużyna, która przybędzie na salę gry ze spóźnieniem większym niż 30 minut od rozpoczęcia rundy przegrywa mecz. Analogicznie dotyczy to każdego zawodnika zgłoszonego do danego meczu. W sytuacjach szczególnych i uzasadnionych Sędzia Główny może wydłużyć czas oczekiwania na drużynę do 60 minut, jednak w każdym przypadku czas spóźnienia pomniejsza czas do namysłu. Zegary zostają włączone równocześnie dla wszystkich uczestników turnieju.
- 14.7 Wszelkie protesty dotyczące rozgrywek należy zgłaszać do Sędziego Głównego z kopią do Wiceprezesa Zarządu ds. młodzieżowych. Sędzia Główny jest zobowiązany do poinformowania klubów, których dotyczy ten protest.

15. Sędziowanie

- 15.1 Zawody prowadzi Sędzia Główny posiadający co najmniej klasę państwową, przy pomocy sędziów asystentów. Sędziów powołuje organizator po zatwierdzeniu sędziego głównego przez Kolegium Sędziów ŚLZSzach. Wszyscy sędziowie muszą posiadać aktualne licencje sędziowskie.
- 15.2 Zawodnikowi przysługuje prawo odwołania się od decyzji sędziego rundowego do Sędziego Głównego zawodów w ciągu 15 minut od zakończenia partii.
- 15.3 Decyzje sędziego głównego są w trakcie rozgrywania zawodów ostateczne. Zawodnikowi przysługuje prawo zażalenia do Kolegium Sędziów ŚLZSzach w ciągu 3 dni po zakończeniu zawodów.
- 15.4 Sędzia Główny ma obowiązek opracowanie komunikatu organizacyjnego rozgrywek, opublikowanie go na serwerze chessarbitr.com na 5 dni przed pierwszą rundą. Po zakończeniu rozgrywek Sędzia Główny w ciągu 7 dni sporządza sprawozdanie końcowe, które przesyła w formie elektronicznej do: Przewodniczącego Kolegium Sędziów Śląskiego Związku Szachowego, Przewodniczącego Komisji Ewidencji, Klasyfikacji i Rankingu, oraz Wiceprezesa Zarządu ds. młodzieżowych. Sprawozdanie winno zawierać pełne tabele turniejowe ze ściśle wyznaczonymi miejscami wszystkich uczestników oraz następującymi danymi: nazwisko i imię, rok urodzenia, klub sportowy, uzyskany ranking, klasa sportowa.

16. Postanowienia końcowe

- 16.1 Za ubezpieczenie zawodników odpowiedzialne są jednostki delegujące.
- 16.2 Za stan zdrowia zawodnika (zdolność do udziału w zawodach) odpowiada jednostka delegująca.
- 16.3 Przez cały czas trwania zawodów każda drużyna musi posiadać pełnoletniego opiekuna sprawującego opiekę wychowawczą, odpowiadającego za bezpieczeństwo i wszelkie szkody wyrządzone przez juniorów. Klub zobowiązany jest podać sędziemu głównemu przed każdą sesją imię i nazwisko oraz nr telefonu opiekuna.
- 16.4 Sędzia Główny na bieżąco publikuje w Internecie wszystkie wyniki zawodów.
- 16.5 Prawo interpretacji przepisów gry należy do Sędziego Głównego zawodów, a regulaminu do Wiceprezesa Zarządu ds. młodzieżowych i Komisji Młodzieżowej ŚLZSzach.
- 16.6 W sprawach szachowych nie uregulowanych niniejszym Regulaminem mają zastosowanie Przepisy FIDE i Kodeks Szachowy.
- 16.7 Obowiązuje całkowity zakaz wnoszenia na salę gry włączonych telefonów komórkowych oraz innych telekomunikacyjnych urządzeń elektronicznych pod rygorem:
 - dla zawodników – przegrania partii
 - dla innych osób – zakazu wstępu na salę gry do końca turnieju.
- 16.8 Rozgrywki drużynowe będą zgłoszone do oceny rankingowej FIDE na listę w marcu i kwietniu.
- 16.9 Powyższy "Regulamin..." umieszczony został na stronie internetowej ŚLZSzach: www.szs.org.pl
- 16.10 Każda osoba przebywająca na Stadionie Śląskim zobowiązana jest do przestrzegania obowiązujących tam regulaminów, przepisów przeciwpożarowych oraz podporządkowania się ochronie obiektu.

Regulamin został opracowany przez
Wiceprezesa Zarządu ds. młodzieżowych i Komisję Młodzieżową
oraz zatwierdzony przez
Zarząd Śląskiego Związku Szachowego