



**Polski Związek
Szachowy**

**REGULAMIN
DRUŻYNOWYCH MISTRZOSTW POLSKI
EKSTRALIGA w SZACHACH SZYBKICH**

przyjęty uchwałą Zarządu PZSzach nr 3/01/2022 w dn. 12 stycznia 2022 r.

I. CELE

- 1.1. Wyłonienie Drużynowego Mistrza Polski w szachach szybkich.
- 1.2. Popularyzacja i podnoszenie poziomu sportu szachowego w Polsce.

II. ORGANIZATOR

- 2.1. Organizatorem jest Polski Związek Szachowy, który może rozpiścić konkurs ofert na realizację tej imprezy.

III. TERMIN I MIEJSCE

- 3.1. Termin i miejsce zawodów określone są w kalendarzu imprez PZSzach oraz komunikacie organizacyjnym.

IV. UCZESTNICTWO

- 4.1. Uprawnienia uczestnictwa przysługują 12 klubom:
 - 4.1.1. 10 klubom uprawnionym do uczestnictwa w DMP Ekstraliga w roku bieżącym.
 - 4.1.2. dwóm klubom wskazanym przez Wiceprezesa ds. Sportu Wyczynowego PZSzach.
- 4.2. W przypadku rezygnacji z udziału klubu uprawnionego decyzję w sprawie dopuszczenia innego klubu podejmuje Wiceprezes ds. Sportu Wyczynowego PZSzach.

V. ZGŁOSZENIA DRUŻYN

- 5.1. Kluby uprawnione do udziału zobowiązane są do przesłania potwierdzenia udziału w zawodach na adresy elektroniczne:
 - 5.1.1. sędziego głównego,
 - 5.1.2. Wiceprezesa ds. Sportu Wyczynowego,
 - 5.1.3. biura PZSzach
w nieprzekraczalnym terminie 30 dni przed dniem pierwszej rundy.
- 5.2. Kluby uprawnione wraz ze zgłoszeniem dokonują opłat: startowej, organizacyjnej i rankingowej.
- 5.3. Kluby, które potwierdziły udział w zawodach zobowiązane są do przesłania składów drużyn na adresy elektroniczne:
 - 5.3.1. sędziego głównego,
 - 5.3.2. Wiceprezesa ds. Sportu Wyczynowego,
 - 5.3.3. biura PZSzach
w nieprzekraczalnym terminie 14 dni przed dniem pierwszej rundy.
- 5.4. Kluby, które potwierdziły udział w zawodach zgodnie z wymogami określonymi w punkcie 5.1., lecz nie spełniły wymogów określonych w punktach 5.2 lub 5.3 nie zostają dopuszczone do udziału w zawodach.
- 5.5. W przypadku rezygnacji klubów z udziału lub utraty przez nich uprawnień, Wiceprezes ds. Sportu Wyczynowego bezzwłocznie informuje kluby rezerwowe, dopasowując terminy realizacji obowiązków opisanych w punktach 5.1. 5.2 i 5.3 do zaistniałej sytuacji.
- 5.6. W przypadku wycofania się klubu z zawodów po odprawie technicznej lista startowa nie będzie uzupełniana.
- 5.7. W przypadku rezygnacji klubu z udziału lub utraty uprawnień uczestnictwa poniesione opłaty nie podlegają zwrotowi.

VI. SKŁADY DRUŻYN

- 6.1. Do drużyny można zgłosić 10 zawodników, w składzie musi być co najmniej jedna kobieta.
 - 6.1.1. Skład podstawowy stanowią zawodnicy podani w zgłoszeniu na miejscach 1-4 jeśli jest wśród nich kobieta, lub na miejscach 1-3 i najwyżej wpisana kobieta.
 - 6.1.2. Zawodnicy polscy muszą posiadać licencję zawodniczą PZSzach.
 - 6.1.3. Zawodnicy wypożyczeni oraz zagraniczni uzyskują uprawnienia do reprezentowania klubu w DMP po uiszczeniu za nich opłaty dodatkowej zgodnie z Komunikatem Organizacyjno-Finansowym PZSzach.
 - 6.1.3.1. Kluby są zwolnione z opłaty dodatkowej:
 - 6.1.3.1.1. za zawodników którzy reprezentowali klub w DMP w roku poprzednim
 - 6.1.3.1.2. za zawodników za których wniosły opłatę w związku z udziałem w DMP w roku bieżącym.
 - 6.1.4. Zawodnik zgłoszony wyżej nie może mieć rankingu FIDE mniejszego o więcej niż 200 punktów niż zawodnik zgłoszony niżej.
 - 6.1.5. Każda drużyna musi mieć wyznaczonego kapitana.
- 6.2. Weryfikacja składów drużyn następuje na odprawie technicznej. Zawodnicy zgłoszeni w składzie, ale nieposiadający wówczas uprawnień do gry w reprezentacji klubu, zostaną dopuszczeni do rozgrywek dopiero po spełnieniu wymaganych formalności.
- 6.3. Obecność kapitanów na odprawie technicznej jest obowiązkowa.
- 6.4. Po odprawie technicznej skład drużyny, w tym kolejność zawodników, nie może ulec zmianie.
- 6.5. Wpis w Centralnym Rejestrze PZSzach jest wystarczającym dowodem uprawnień zawodnika polskiego (obywatelstwo polskie lub POL na liście rankingowej FIDE) do gry w reprezentacji klubu. Kierownik lub kapitan drużyny musi udokumentować sędziemu głównemu uprawnienia do gry w reprezentacji klubu tylko tych zawodników, którzy w Centralnym Rejestrze PZSzach nie figurują jako zawodnicy klubu.

VII. SYSTEM ROZGRYWEK, PRZEPISY I TEMPO GRY

- 7.1. Tempo gry wynosi 10 minut plus 5 sekund na każde posunięcie od początku partii.
- 7.2. Obowiązują aktualne przepisy FIDE i PZSzach.
- 7.3. Zawody rozgrywane są systemem dwuetapowym:
 - 7.3.1. I etap (eliminacyjny) w 2 grupach 6-drużynowych (A, B) - mecze systemem każdy z każdym, jednokołowym lub dwukołowym.
 - 7.3.1.1. Zasady przydziału drużyn do grup określa komunikat organizacyjny zawodów.
 - 7.3.2. II etap (finałowy) systemem pucharowym, mecz i rewanż (Tabela 1)
- 7.4. Mecze rozgrywane są na 4 szachownicach, przy czym w każdym meczu w każdej z drużyn:
 - 7.4.1. na 4 szachownicy musi występować kobieta,
 - 7.4.2. kolejność zawodników na szachownicach 1-3 musi być zgodna z kolejnością ustaloną w zgłoszeniu,
 - 7.4.3. może uczestniczyć dowolna liczba zawodników reprezentujących kraje należące do Unii Europejskiej (posiadających obywatelstwo albo wpis na liście rankingowej FIDE) oraz najwyżej jeden zawodnik z pozostałych krajów.
- 7.5. Kapitan drużyny ma obowiązek zgłosić skład sędziemu głównemu najpóźniej na 30 minut przed rozpoczęciem koła lub etapu. Skład ten obowiązuje przez całe koło I etapu lub II etap rozgrywek.
- 7.6. W przypadku niezgłoszenia składu drużyny przed I etapem obowiązuje skład podstawowy.
- 7.7. W przypadku niezgłoszenia zmiany składu drużyny na II koło lub II etap obowiązuje skład dotychczasowy.
- 7.8. Drużyna ma prawo przystąpić do gry pod warunkiem obecności przy szachownicy przynajmniej trzech zawodników wpisanych do protokołu meczowego.
- 7.9. Klub, który w toku rozgrywek odda 4 partie walkowerem podlega wykluczeniu.

VIII. OCENA WYNIKÓW

- 8.1. Kolejność miejsc zajętych w I etapie ustala się według następujących kryteriów:
 - 8.1.1. Suma punktów meczowych (za wygrany mecz 2 pkt., za remis 1 pkt., za przegrany 0 pkt. walkower -2),
 - 8.1.2. Zgodnie z Regulaminem stosowania punktacji pomocniczych PZSzach.
 - 8.1.3. Losowanie.
- 8.2. Awans do II etapu uzyskują po 4 najlepsze drużyny z każdej z grup eliminacyjnych.
- 8.3. Kojarzenie w II etapie ustalane jest następująco:

Tabela 1.

Ćwierćfinały	Półfinały	Finał i mecz o 3 miejsce
1. A1 – B4	5. Zwycięzca 1 – Zwycięzca 3	7. Zwycięzca 5 – Zwycięzca 6
2. A2 - B3		
3. A3 – B2	6. Zwycięzca 2 – Zwycięzca 4	8. Pokonany 5 – Pokonany 6
4. A4 - B1		

- 8.4. W etapie II spotkanie wygrywa drużyna która:
 - 8.4.1. zdobyła większą liczbę punktów meczowych (za wygraną rundę 2 pkt., za remis 1 pkt., za porażkę 0 pkt.),
 - 8.4.2. w razie równej ilości punktów meczowych – wygrała większą liczbę partii.

- 8.4.3. Jeżeli kryterium 8.4.2 nie pozwoliło na wyłonienie zwycięzcy sędzia zarządza dogrywkę w postaci jednej partii systemem armagedon (tempo 5 minut dla białych i 4 minuty dla czarnych na partię z dodawaniem 2 sek. na ruch po 60 posunięciu). Kluby wystawiają po jednym dowolnym reprezentancie ze składu meczowego. Kolory są losowane.

IX. NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- 9.1. Zwycięzca zawodów zdobywa tytuł Drużynowego Mistrza Polski w szachach szybkich.
- 9.2. Trzy najlepsze kluby otrzymują medale Drużynowych Mistrzostw Polski w szachach szybkich..
- 9.3. Rodzaj i wysokość nagród za wyniki drużynowe i indywidualne ogłaszane są w komunikacie organizacyjnym.

X. FINANSOWANIE

- 10.1. Koszty organizacji zawodów ponosi organizator.
- 10.2. Koszty uczestnictwa w zawodach ponoszą kluby, chyba że w komunikacie organizacyjnym zaznaczono inaczej.
- 10.3. Opłaty:
 - 10.3.1. startową,
 - 10.3.2. organizacyjną,
 - 10.3.3. rankingową,
 - 10.3.4. za start zawodników wypożyczonych,
 - 10.3.5. za start zawodników zagranicznych,
w kwotach ustalonych w Komunikacie Organizacyjno-Finansowym PZSzach należy wpłacić na konto PZSzach.

XI. SĘDZIOWANIE

- 11.1. Zawody prowadzi sędzia główny, posiadający klasę IA, z pomocą sędziów asystentów posiadających przynajmniej klasę I (zalecana klasa FA).
- 11.2. Sędziego głównego wyznacza Kolegium Sędziów Polskiego Związku Szachowego. Organizator może zaproponować kandydata przy zachowaniu wymagań określonych w pkt. 11.1.
- 11.3. Wszyscy sędziowie muszą posiadać aktualną licencję sędziowską oraz mieć uiszczoną roczną opłatę uprawniającą do sędziowania zawodów w danym roku.
- 11.4. W pierwszej instancji decyzje podejmuje sędzia asystent.
- 11.5. Od decyzji sędziego asystenta zawodnik ma prawo natychmiastowego odwołania się do sędziego głównego.
- 11.6. Decyzje podjęte przez sędziego głównego są ostateczne.

XII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 12.1. Za stan zdrowia zawodnika i jego zdolność do udziału w zawodach odpowiada klub.
- 12.2. Uczestnictwo drużyny na oficjalnej inauguracji i zakończeniu mistrzostw jest obowiązkowe.
- 12.3. Obowiązuje całkowity zakaz wnoszenia na salę gry telefonów komórkowych oraz innych telekomunikacyjnych urządzeń elektronicznych pod rygorem:
 - 12.3.1. dla zawodników – przegrania partii;
 - 12.3.2. dla innych osób – zakazu wstępu na salę gry do końca zawodów.
- 12.4. Wyniki zawodów są na bieżąco publikowane w internecie.
- 12.5. Wszystkie prawa do transmisji obrazu, dźwięku, posunięć i komentowania turnieju należą tylko i wyłącznie do Polskiego Związku Szachowego. Osoby zainteresowane prowadzeniem transmisji, komentarza, internetowego streamu itp. muszą uzyskać zgodę PZSzach.

- 12.6. Organizator zobowiązany jest przesłać w formie elektronicznej do biura PZSzach Komunikat Organizacyjny zawodów przynajmniej 30 dni przed ich rozpoczęciem. Komunikat Organizacyjny powinien zostać opublikowany na stronie PZSzach niezwłocznie po zatwierdzeniu przez Wiceprezesa ds. Sportu Wyczynowego.
- 12.7. Sędzia główny ma obowiązek wysłać w ciągu 3 dni po zawodach sprawozdanie w formie elektronicznej do przewodniczącego Komisji Ewidencji, Klasyfikacji i Rankingu oraz Biura PZSzach.
- 12.8. Prawo ostatecznej interpretacji postanowień niniejszego Regulaminu należy do Wiceprezesa ds. Sportu Wyczynowego PZSzach, a w czasie zawodów do sędziego głównego.
- 12.9. Moc obowiązującą traci Regulamin Drużynowych Mistrzostw Polski w szachach szybkich przyjęty uchwałą Zarządu PZSzach nr 03/01/2018 w dniu 24 stycznia 2018 r.

Wiceprezes ds. Sportu Wyczynowego PZSzach

/-/ Artur Jakubiec