

REGULAMIN
Drużynowych Rozgrywek Szachowych w Wielkopolsce

Ważny od 25-09-2004 r.

UWAGA!

W treści niniejszego Regulaminu stosowane są następujące skróty:

PZSzach. - Polski Związek Szachowy
DMP - Drużynowe Mistrzostwa Polski (ligi centralne)

KKiE - Komisja Klasyfikacji i Ewidencji WZSzach.
REGULAMIN - niniejszy regulamin

WZSzach. - Wielkopolski Związek Szachowy
DRSW – Drużynowe Rozgrywki Szachowe w Wielkopolsce

WLS - Wielkopolska III Liga Seniorów
WLJ - Wielkopolska III Liga Juniorów

1. Cele rozgrywek

- wyłonienie zwycięzców Drużynowych Rozgrywek Szachowych w Wielkopolsce
- wyłonienie drużyn awansujących do wyższych klas rozgrywkowych DMP i DRSW
- podnoszenie poziomu gry szachistek i szachistów wielkopolskich,
- popularyzacja gry w szachy oraz kulturalnego sposobu spędzania czasu wolnego.

2. System rozgrywek, podział na strefy

DRSW przeprowadzane są w systemie wielostopniowym, z podziałem na strefy oraz klasy i grupy rozgrywkowe, zależnie od liczby zgłoszonych drużyn. Najwyższym szczeblem rozgrywek jest „Wielkopolska III Liga Seniorów względnie Juniorów. Zasady awansu najlepszych zespołów do II Ligi określa pkt. 12.1 Regulaminu.

Podział województwa wielkopolskiego na strefy w szachach:

Centralna	Miasto Poznań+powiaty: poznański, szamotulski, śremski, obornicki
Wschodnia -	Miasto Konin + powiaty: koniński, gnieźnieński, kolski, stupecki, średzki, turecki, wrzesiński
Południowa -	Kalisz + powiaty: jarociński, ostrowski, ostrzeszowski, pleszewski,
Północna	Powiaty: Czarnkowsko-trzcianecki, międzychodzki, wągrowiecki, złotowski, pilski, chodzieski
Zachodnia -	Leszno + powiaty: gostyński, grodziski, kościański, leszczyński, nowotomyski, wolsztyński, rawicki

UWAGA: Układ w strefach może ulegać corocznie korektom zależnie od liczby zgłoszonych drużyn.

3. Klasy i grupy rozgrywkowe

3.1. Wielkopolska III Liga Seniorów - 12 drużyn.

3.2. Wielkopolska III Liga Juniorów - 10 drużyn.

3.3. Liga strefowa - wszystkie grupy po 10 drużyn; wyjątkowo - do 12 drużyn, jeśli nie jest możliwe utworzenie klasy A z uwagi na zbyt małą liczbę zgłoszonych zespołów.

3.4. Klasa A - wszystkie pozostałe zgłoszone w strefie drużyny.

3.5. W przypadku bardzo dużej liczby zgłoszonych w strefie drużyn organizator może utworzyć dalsze klasy rozgrywkowe (B, C, itd.), przyjmując dwa zasadnicze założenia - grupa winna liczyć nie więcej niż 10 drużyn i być złożona z drużyn o zbliżonym średnim rankingu pierwszej „szóstki” zawodników (tj. składu podstawowego).

Zasady zestawiania składów grup rozgrywkowych:

ad 3.1. i 3.2.-drużyny, które spadły z II Ligi lub awansowały z lig strefowych, dopełnienie - drużyny z poprzedniej edycji WLS w kolejności miejsc, bez drużyny, która awansowała do II Ligi, jeśli się w niej utrzymała.

ad 3.3. - drużyny, które spadły z WLS bądź awansowały z klasy A, dopełnienie - drużyny z poprzedniej edycji rozgrywek w kolejności miejsc z pominięciem drużyny, która awansowała do WLS, jeśli się w niej utrzymała.

UWAGA: Zarząd WZSzach, na minimum miesiąc przed rozpoczęciem rozgrywek, organizuje otwarte zebranie z udziałem kierowników sekcji szachowych województwa Wielkopolskiego, w trakcie którego ustalane są wstępne założenia organizacyjne DRSW na nową edycję rozgrywek, ewentualne korekty Regulaminu, systemu rozgrywek i składu grup, terminarz, itd; zebranie takie nie musi być organizowane w przypadku odbywania w danym roku Walnego Zebrania WZSzach. (sprawozdawczo-wyborczego względnie sprawozdawczego). Po tym zebraniu Zarząd WZSzach. decyduje ostatecznie o składzie WLS i WLJ oraz akceptuje ustalenia organizatorów rozgrywek strefowych, na podstawie przedłożonych przez nich wniosków i propozycji.

4. Organizacja rozgrywek, sędziowanie

4.1. Organizatorami DRSW są:

- a). Wielkopolskiej III Ligi Seniorów i Wielkopolskiej III Ligi Juniorów - WZSzach.,
b). wszystkich pozostałych grup rozgrywkowych niższych szczebli (ligi strefowe, klasa A, itd.) - pełnomocnicy Zarządu WZSzach. i sędziowie rozgrywek w strefach oraz kapitanowie uczestniczących drużyn.
- 4.2. Arbitrów prowadzących rozgrywki we wszystkich klasach i grupach mianuje Kolegium Sędziów WZSzach. na podstawie wniosków organizatorów.
- 4.3. Współorganizatorami poszczególnych spotkań są kluby będące ich gospodarzami. Funkcję sędziego meczu pełnią:
- neutralny sędzia, zaproponowany przez gospodarzy i zaakceptowany przez sędziego głównego, lub
- kapitanowie obu występujących w meczu drużyn, lub desygnowani przez nich zawodnicy, z których przynajmniej jeden winien posiadać licencję sędziowską.
- 4.4. W przypadku rozgrywek organizowanych systemem stacjonarnym (w jednej lub kilku sesjach) wszystkie spotkania prowadzi sędzia główny, ewentualnie posiłkując się asystentami - neutralnymi wobec grających par kapitanami drużyn, posiadającymi uprawnienia sędziowskie i aktualną licencję.
- 4.5. Na wszystkich szczeblach rozgrywek sędzia względnie kapitanowie (lub inni desygnowani zawodnicy) pełniący obowiązki sędziowskie, mają prawo sprawdzić przed rozpoczęciem spotkań czy składy drużyn są zgodne z zestawieniem zatwierdzonym przed rozpoczęciem rozgrywek przez sędziego głównego, a zawodnicy wystawieni do udziału w meczu są uprawnieni do gry, tj. posiadają aktualne licencje PZSzach (tam gdzie wymagają przepisy PZSzach), mają ponadto obowiązek odnotowania w protokole meczu wszystkich uwag na temat stwierdzonych uchybień, nie mogą natomiast korygować wyników partii lub meczu.
- Ostatecznej weryfikacji wyników dokonuje sędzia główny rozgrywek danego szczebla na podstawie protokołu, zapisów partii i innych załączników; decyzje sędziego głównego są ostateczne.
- 4.6. Zarząd WZSzach. może podjąć decyzję o organizacji rozgrywek barażowych o wolne miejsce w grupie rozgrywkowej względnie rozgrywek typu play-off między drużynami dwóch lub kilku grup tego samego szczebla o miejsca awansujące do wyższej klasy względnie dla umożliwienia zdobywania kategorii szachowych. Zasady organizacji tych rozgrywek ogłasza w komunikacie sędzia główny danej grupy rozgrywkowej z upoważnienia Zarządu WZSzach, przed I rundą rozgrywek.
- 4.7. Pełnomocnik Zarządu WZSzach. w strefie może, w porozumieniu z sędzią głównym i kapitanami uczestniczących drużyn, podjąć decyzję o organizacji dodatkowych rozgrywek typu play-off w przypadku zbyt małej liczby drużyn w grupie rozgrywkowej najniższego szczebla, dla umożliwienia zdobywania kategorii szachowych. Zasady organizacji tych rozgrywek ogłasza sędzia główny danej grupy rozgrywkowej, przed I rundą rozgrywek.

5. Terminarz i miejsce spotkań, opłaty startowego

- 5.1. Terminarz rund WLS ustala corocznie Zarząd WZSzach. i podaje w Kalendarzu Sportowym na rok następny. Terminarze rund w strefach ustalają organizatorzy i sędziowie rozgrywek w porozumieniu z kierownikami drużyn, uwzględniając te same terminy, które ustalił Zarząd WZSzach. dla WLS. Organizatorzy rozgrywek strefowych winni nie wykraczać poza ten terminarz z uwagi na zbyt dużą liczbę innych imprez i kolizje terminów. Miejsca rozgrywek oraz tabele kojarzeń w grupach rozgrywkowych ustala gremium wymienione w p. 4.1.b Regulaminu, w celu przyjęcia optymalnych rozwiązań organizacyjnych.
- 5.2. Adresy sal gry podaje arbiter prowadzący rozgrywki w grupie w Komunikacie Sędziowskim, na podstawie informacji uzyskanych z druków zgłoszeń wszystkich grających drużyn.
- 5.3. Wysokość opłaty startowego ustala corocznie Zarząd WZSzach. i ogłasza w aneksie do aktualnie obowiązującego Komunikatu Organizacyjno-Finansowego PZSzach. oraz w komunikatach sędziowskich wszystkich grup, informując także o wysokości opłat licencyjnych, obowiązujących zawodników i sędziów.
- 5.4. Wpłaty startowego do WLS należy wносить na konto WZSzach, w przypadku wszystkich pozostałych grup rozgrywkowych - na konto podane w komunikacie organizacyjnym.

6. Przepisy gry, system rozgrywek

- 6.1. W DRSW obowiązują przepisy Kodeksu Szachowego PZSzach. oraz niniejszego REGULAMINU. Sprawy natury organizacyjnej regulują komunikaty Zarządu WZSzach. oraz komunikaty sędziowskie.
- 6.2. WLS rozgrywana jest systemem dojazdowym, rundowym-1-kołowym, w okresie listopad-maj.
- 6.3. WLJ rozgrywana jest systemem stacjonarnym, w 1-2 sesjach, w okresie luty-kwiecień; terminarz rozgrywek ustala sędzia główny w trakcie odprawy technicznej, w porozumieniu z kierownikami zgłoszonych drużyn.
- 6.4. Rozgrywki w strefach odbywają się systemem dojazdowym lub stacjonarnym w jednej lub kilku sesjach, rundowym 1-kołowym, w okresie listopad-maj, zależnie od ustaleń organizacyjnych gremium wymienionego w p. 4.1.b. W przypadku małej liczby zgłoszonych drużyn organizator i sędzia główny mogą podjąć decyzję o przeprowadzeniu rozgrywek dwukołowych, jeśli okres rozgrywek nie naruszy ustaleń Kalendarza Sportowego WZSzach.
- 6.5. Każdy klub może wystawić w wyższych klasach rozgrywkowych tylko po jednej drużynie.
- 6.6. W najniższej klasie rozgrywkowej może wystąpić kilka drużyn jednego klubu, które należy rozlosować tak, aby rozegrały spotkanie między sobą do połowy rozgrywek; jeśli występują 2 drużyny tego samego klubu – winny rozegrać spotkanie między sobą w I rundzie.
- 6.7. Zawodnik składu podstawowego drużyny, która uczestniczyła w DMP w edycji poprzedzającej aktualną edycję DRSW nie może wystąpić w klasie niższej, jeśli rozegrał choćby jedną partię w lidze szczebla centralnego.

Ograniczenie powyższe:

- dotyczy seniora, który zagrał w zespole klubowym seniorów w DMP - nie może on wystąpić w innej drużynie swego klubu na niższym szczeblu rozgrywek,
- dotyczy juniora, który zagrał w zespole klubowym juniorów w DMP - nie może on wystąpić w innej drużynie juniorów swego klubu na niższym szczeblu rozgrywek,
- nie dotyczy juniora /juniorki/, który wystąpił/a/ w zespole seniorów wyższego szczebla rozgrywek, niezależnie

od

liczby rozegranych partii - może on wystąpić w innym zespole klubowym seniorów lub juniorów na niższym szczeblu rozgrywek.

6.8. Zawodnik rezerwowi drużyny, która uczestniczy w rozgrywkach klasy wyższej (tak seniorów jak juniorów) może wystąpić w rozgrywkach klasy niższej (tak seniorów jak juniorów), jeżeli rozegrał w klasie wyższej maksimum 3 partie. Po rozegraniu 4-tej partii w klasie wyższej zawodnik rezerwowi nie może zagrać w klasie niższej nawet, jeśli rozgrywki klasy wyższej zakończyły przed zakończeniem rozgrywek w klasie niższej

6.9.a. Zawodnik (-czka) może być zgłoszony (-a) w składzie podstawowym drużyny tylko jeden raz.

b. Kobieta zgłoszona do gry tylko na szachownicy męskiej nie może być wystawiona na szachownicy żeńskiej (i vice versa).

c. Kobieta, która ma występować tak na szachownicy żeńskiej, jak i męskiej, musi być zgłoszona dwukrotnie - na szachownicy żeńskiej oraz w składzie rezerwowym mężczyzn względnie w obu rezerwach.

d. Zawodniczka może rozegrać dowolną liczbę partii na szachownicy męskiej i powrócić w kolejnych meczach na szachownicę kobiecą pod warunkiem, że została zgłoszona dwukrotnie, zgodnie z pkt. 6.9.c.

e. Przepisy pkt. 6.9. obowiązują także w rozgrywkach juniorów.

6.10. W przypadku zgłaszania przez klub kilku drużyn do rozgrywek różnych szczebli należy oprócz zgłoszenia danej drużyny przekazać sędziemu kserokopie zgłoszeń wszystkich pozostałych zespołów, tej samej kategorii wiekowej, które będą zgłoszone do rozgrywek w klasach wyższych aktualnej edycji rozgrywek. Składy podstawowe muszą być rozłączne.

6.11. Oprócz składu drużyny zgłaszanej do DRSW kierownictwo sekcji ma obowiązek przekazać sędziemu głównemu pełny skład drużyny klubowej, która występowała w ostatniej edycji DMP, z podaniem liczby rozegranych przez zawodników partii i uzyskanych wyników oraz skład podstawowy drużyny klubowej, który będzie zgłoszony w nowej edycji rozgrywek do jednej z lig centralnych.

6.12. W przypadku występowania w tej samej klasie rozgrywek (np. w klasie A) dwóch lub więcej drużyn tego samego klubu ich składy muszą być rozłączne, tj. składać się z innych zawodników.

6.13. Zawodnik, który zmienił barwy klubowe może wystąpić w rozgrywkach klasy niższej nowego klubu niezależnie od liczby partii rozegranych w drużynie klubu, który reprezentował wcześniej w klasie wyższej.

7. Prawo uczestnictwa, zgłoszenia drużyn, składy

7.1. W DRSW może uczestniczyć drużyna klubu zarejestrowanego w PZSzach. i WZSzach. po spełnieniu wszystkich poniższych warunków:

- uiszczeniu przez klub wszystkich zaległych opłat statutowych i opłaty startowego,
- zatwierdzeniu składu drużyny przez sędziego głównego,
- uregulowaniu przez zawodników opłat licencyjnych wg aktualnych przepisów PZSzach, w terminach ustalonych przez PZSzach. i organizatora rozgrywek, podanych w komunikacie organizacyjnym DRSW, pod rygorem wyłączenia z rozgrywek i nie dopuszczenia żadnej z drużyn tego samego klubu do udziału w następnej edycji rozgrywek w przypadku nie uregulowania zaległych należności.

7.2. Weryfikację składu drużyny przeprowadza sędzia główny korzystając ze stosownych zestawień lub internetowych baz danych PZSzach. i WZSzach. (ewidencja klubów, zawodników, kategorii, licencji) względnie z pomocy KKIE WZSzach.

7.3. Zgłoszenia drużyn przesyła kierownictwo klubu w dwóch wykonaniach na adres organizatora danej ligi (lub sędziego głównego), według wzoru i w terminie określonym w komunikacie organizacyjnym DRSW. Jeden z egzemplarzy składu, który po weryfikacji i akceptacji sędziego głównego otrzymuje kapitan drużyny, stanowi podstawę weryfikacji składu przed rozpoczęciem meczu lub sesji rozgrywek stacjonarnych.

7.4. Składy drużyn:

<u>Seniorzy:</u>	grupa I	(szachownice 1-5)	- mężczyźni
	grupa II	(szachownica 6)	- kobieta
<u>Juniorzy:</u>	grupa I	(szachownice 1-2)	- juniorzy starsi (do lat 18)
	grupa II	(szachownice 3-4)	- juniorzy młodszy (do lat 14)
	grupa III	(szachownica 5)	- juniorka starsza (do lat 18)
	grupa IV	(szachownica 6)	- juniorka młodsza (do lat 14)

Granice wiekowe obu grup juniorów podaje sędzia główny w komunikacie, zgodnie z wytycznymi PZSzach.

Skład każdej drużyny, tak seniorów, jak i juniorów, może liczyć dowolną liczbę rezerwowych we wszystkich grupach.

7.5. Zweryfikowany i zatwierdzony skład drużyny obowiązuje przez całość rozgrywek, z zachowaniem kolejności zgłoszonych zawodników i zawodniczek. W trakcie rozgrywek możliwe jest uzupełnienie składu drużyny o dalszych

rezerwowych, przy czym procedura ich zgłaszania i zatwierdzania jest identyczna, jak składu przesłanego przed rozpoczęciem rozgrywek (dotyczy wzoru i ilości egzemplarzy zgłoszenia oraz warunków udziału zawodników).

7.6. W przypadku nieprawidłowego zestawienia składu drużyna traci walkowerem punkty zdobyte przez wszystkich zawodników grających na szachownicach niższych, niż ich miejsce na liście startowej - anulowanie zdobytych punktów jest sankcją dla drużyny. Wyniki rozegranej partii są zaliczane dla celów klasyfikacyjnych, nie liczą się jednak w celu ustalenia końcowej kolejności na szachownicach.

8. Tempo gry

W DRSW o rodzaju zegara szachowego decyduje gospodarz spotkania. Wszystkie partie meczu muszą być rozgrywane zegarami tego samego rodzaju.

UWAGA: Rozróżniamy dwa rodzaje zegarów: mechaniczny i elektroniczny

8.1. Tempo gry w WLS wynosi:

dla zegarów mechanicznych - 30 posunięć na 1,5 godziny + 30 minut na dokończenie partii,

dla zegarów elektronicznych – 90 minut + 30 sekund / na ruch

8.2. Tempo gry w WLJ wynosi:

dla zegarów mechanicznych - 30 posunięć na 1 godzinę + 30 minut na dokończenie partii,

dla zegarów elektronicznych – 60 minut + 30 sekund / na ruch

8.3. Tempo gry we wszystkich pozostałych grupach rozgrywkowych niższych szczebli ustala gremium wymienione w p. 4.1.b. tak, aby było możliwe wypełnianie norm klasyfikacyjnych na kategorie szachowe.

8.4. Korekty ustawienia zegara szachowego (cofnięcia wskazówek o 30 minut) po zakończeniu I etapu gry dokonuje sędzia meczu, jeden z kapitanów pełniących obowiązki sędziego względnie, jeśli obaj kapitanowie grają ze sobą i należy skorygować czas na ich szachownicy – osoba upoważniona przez kapitanów przed meczem.

8.5. Przy stosowaniu zegarów mechanicznych zawodnik ma obowiązek prowadzić zapis do momentu, gdy na tarczy jego zegara pozostanie mniej niż 5 minut do kontroli czasu (p. KODEKS SZACHOWY PZSzach., część A, art. 8, pkt. 8.4.).

8.6. Zawodnik nie może odmówić gry przy żadnym z rodzajów zegara, w przeciwnym wypadku przegrywa partię walkowerem.

UWAGA: Zarząd WZSzach. jest zdania, że nadszedł czas powszechnego stosowania zegarów elektronicznych i wszyscy szachiści powinni jak najczęściej rozgrywać partie przy ich użyciu, ze względów szkoleniowych i dla jak najlepszego przygotowania się do udziału w zawodach wyższej rangi, gdzie ich zastosowanie jest coraz częstsze, a nawet obowiązkowe.

9. Organizacja spotkania, protokół meczu

9.1. Spotkania rozgrywane są w terminach ustalonych przez organizatorów rozgrywek i podanych w komunikatach sędziowskich, w zasadzie w niedziele o godz. 10. Gospodarze mają jednak obowiązek wyrazić zgodę na wcześniejsze lub późniejsze rozpoczęcie meczu (maksimum o 2 godziny), na prośbę gości uzasadnioną rozkładem jazdy PKP, PKS lub innego przewoźnika masowego. Uzgodnienie to nie wymaga akceptacji sędziego głównego, musi on jednak otrzymać kopie pism obu drużyn w tej sprawie.

9.2. Zmiana daty meczu wymaga uzgodnień trójstronnych, a przede wszystkim zgody sędziego głównego, przy czym mecz nie może się odbyć po terminie ustalonym przez organizatora. Korespondencja w tej sprawie musi być wymieniona na minimum 7 dni przed nowym terminem spotkania. Brak korespondencji w tej sprawie wyklucza możliwość zmiany terminu meczu oraz późniejszej reklamacji.

9.3. Na 5 minut przed godziną rozpoczęcia meczu w sali gry musi znajdować się minimum 4 zawodników drużyny, aby mogła ona przystąpić do gry; musi być także całkowicie wypełniony protokół meczu. Kapitan drużyny ma prawo wpisać do protokołu wyraz *vacat* tylko w przypadku braku w zgłoszonym do rozgrywek składzie kompletu zawodników lub zawodniczki.

9.4. Jeśli obie drużyny są uprawnione do gry, tzn., jeśli w sali znajduje się po minimum czterech ich zawodników, mecz rozpoczyna się punktualnie, a zegary nieobecnych należy włączyć równocześnie z pozostałymi. Walkower na szachownicy zostaje zaliczony w chwili, gdy minie 1 godzina na zegarze nieobecnego zawodnika.

9.5. Jeśli w ustalonym miejscu spotkania znajduje się mniej niż czterech zawodników jednej z drużyn, przegrywa ona mecz walkowerem w stosunku 0:6 po upływie 60 minut od nominalnej godziny rozpoczęcia meczu (wystarczy włączenie jednego zegara kontrolnego lub odczyt z zegarka ręcznego). Jeśli przed upływem 60 minut od nominalnego momentu rozpoczęcia spotkania nastąpi uzupełnienie składu drużyny do minimum czterech zawodników mecz należy rozpocząć, ustawiając na wszystkich zegarach jednakową stratę czasu dla całej spóźnionej drużyny według wskazań zegara kontrolnego lub zegarków osobistych kapitanów drużyn (średnia), przy czym nadal nieobecni zawodnicy nie mogą się spóźnić o więcej niż jedną godzinę od nominalnego momentu rozpoczęcia meczu.

9.6. W przypadku, gdy zespół nie zgłosił do rozgrywek pełnego składu, a wygrał mecz walkowerem, wynik ustala sędzia obniżając go np. do 5:0, jeśli zespół wygrywający nie ma w składzie kobiety, itp.

9.7. Wynik meczu nierozegranego z winy obu drużyn ustala się na 0:0.

9.8. Drużyna, która odda mecz walkowerem, zostanie ukarana opłatą, której wysokość ustala Komisja Wyróżnień i Dyscypliny WZSzach. na wniosek sędziego głównego. Drużyna, której zawodnicy oddadzą w trakcie bieżącej edycji rozgrywek więcej niż 3 punkty walkowerem indywidualnie, może zostać także ukarana w powyższym trybie. Opłaty karne muszą zostać uiszczone w terminie 30 dni od daty ich nałożenia.

Od decyzji w/wym. Komisji przysługuje prawo odwołania się do Zarządu WZSzach. w terminie 14 dni.

Nie uregulowanie nałożonych kar finansowych wyklucza możliwość udziału drużyny lub zawodników ukaranego klubu w turniejach mistrzowskich w następnej edycji rozgrywek.

9.8.1 W przypadku oddania drugiego meczu walkowerem, drużyna zostaje zdegradowana do niższej klasy rozgrywkowej. Drużyna ta może powrócić do opuszczonej klasy rozgrywek wyłącznie po wywalczeniu sobie prawa awansu w jednej z następnych edycji DRSW, po wystąpieniu we wszystkich meczach całego cyklu rozgrywek, bez oddania meczu walkowerem (nie może brać udziału w barażach o wolne miejsca ani zostać w inny sposób dokooptowana do rozgrywek).

9.8.2 Wyniki drużyny, która oddała dwa mecze walkowerem zostają anulowane. Wyniki indywidualne zaliczane są jedynie do celów klasyfikacyjno-rankingowych.

9.9. Protokół meczu, który wypełnia sędzia lub kapitan drużyny gospodarzy w 3 egzemplarzach, najpóźniej na 5 minut przed rozpoczęciem meczu, musi zawierać:

- a). Składy drużyn w kolejności zawodników podanej w zgłoszeniach,
- b). Kategorie szachowe i rankingi FIDE,
- c). Miejsce zawodów, datę, godzinę rozpoczęcia i zakończenia meczu,
- d). Wyniki partii i wynik końcowy meczu,
- e). Ewentualne uwagi kapitanów drużyn oraz ich podpisy nawet wtedy, gdy jeden z nich nie zgadza się z uwagami drugiego.

Uwagi do protokołu mają prawo wносить wyłącznie kapitanowie drużyn względnie sędzia meczu. Załączniki, np. dodatkowe opisy sytuacji, wnioski, zapisy partii, itd, muszą być również podpisane przez kapitanów obu drużyn. Brak uwag w protokole oraz podpisów kapitanów stanowi podstawę do odrzucenia wszelkich roszczeń ze strony jednej lub obu drużyn. Sędzia główny i agendy WZSzach. nie będą rozpatrywać odwołań lub protestów w przypadku wystąpienia tego rodzaju uchybień.

9.10. Protokół wysyła do sędziego głównego kapitan drużyny gospodarzy w dniu meczu pocztą internetową lub faxem względnie przekazuje wyniki telefonicznie, a oryginał przechowuje. Na żądanie sędziego kapitan gospodarzy ma obowiązek przesłać mu protokół najpóźniej w 24 godziny od zgłoszenia takiej potrzeby. Kopie protokołu otrzymują kapitanowie obu zespołów niezwłocznie po zakończeniu meczu.

9.11. Zarząd WZSzach. zaleca, aby każdy sędzia główny starał się zapewnić sobie możliwość kierowania rozgrywkami nie tylko poprzez stosowanie tradycyjnych środków przekazu (poczta, telefon, fax), lecz także z wykorzystaniem techniki komputerowej i internetu. Oczekuje się również, że kierownik każdej sekcji szachowej w Wielkopolsce znajdzie wśród członków swego klubu takiego, który dysponuje dostępem do internetu, aby było możliwe przekazywanie wyników partii i meczu sędziemu głównemu tego samego dnia pocztą elektroniczną (e-mail).

9.12. W przypadku nieobecności gospodarzy kapitan drużyny gości zobowiązany jest wypełnić protokół i wziąć na nim potwierdzenie pobytu w miejscowości partnera na dworcu PKP, PKS, posterunku Policji lub w innym godnym zaufania miejscu urzędowym, zapewniającym później możliwość sprawdzenia adnotacji w protokole.

9.13. Brak protokołu lub otrzymanie go przez sędziego z datownikiem pocztowym późniejszym niż 24 godziny od momentu zakończenia meczu upoważnia go do zaliczenia przegranej walkowerem przez drużynę gospodarzy, względnie zaliczenia wyniku 0:0, jeśli gospodarze byli nieobecni, a protokół wysłał kapitan drużyny gości później niż w 24 godziny po powrocie do swojej miejscowości.

9.14. Sędzia główny rozgrywek ma obowiązek sukcesywnego publikowania wyników w kolejnych komunikatach oraz ich przekazywania autorowi witryny internetowej WZSzach. i prezesowi Związku (listy adresowe działaczy są publikowane i uaktualniane w Biuletynie WZSzach. i na jego stronie internetowej).

9.15. Komunikaty sędziowskie winny zawierać:

- Komunikat nr 1 (organizacyjny) - listę adresową uczestniczących drużyn, zgodnie z pkt. 5.2 Regulaminu,
- następne komunikaty - szczegółowe wyniki na wszystkich szachownicach, wyniki ogólne wszystkich spotkań oraz tabelkę turniejową po rundzie,
- ostatni komunikat - wyniki końcowe, drużynowe i indywidualne na wszystkich szachownicach oraz zestawienie wypełnionych norm na kategorie szachowe i klasy sportowe.

10. Klasyfikację końcową drużyn ustala się na podstawie sumy punktów meczowych: 3 pkt za wygrany mecz, 1 pkt za remis i 0 pkt za przegrany mecz.

W przypadku ich równej ilości stosuje się następujące, kolejno stosowane kryteria oceny drużyn:

- a). suma punktów uzyskanych we wszystkich meczach przez zawodników na szachownicach,
- b). wynik (-i) bezpośredniego (-nich) spotkania (-ń),
- c). wyniki indywidualne na kolejnych szachownicach, począwszy od pierwszej.

11. Klasyfikację indywidualną na szachownicach ustala się na podstawie następujących, kolejno stosowanych kryteriów:

- a). liczba punktów zdobytych z gry, z minimum 2/3 możliwych do rozegrania w danym cyklu partii,
 - b). procent punktów zdobytych we wszystkich rozegranych partiach,
 - c). ocena rankingowa wyniku,
 - d). wynik (-i) bezpośredniej (-nich) partii rozegranych między rywalizującymi w klasyfikacji zawodnikami.
- W przypadku braku rozstrzygnięcia na podstawie ww. kryteriów miejsca dzielone są ex aquo.

Zawodnik jest klasyfikowany na najniższej z szachownic na których grał, z zaliczeniem wyników wszystkich partii rozegranych na szachownicach wyższych, pod warunkiem, że łącznie rozegrał minimum 2/3 możliwych do rozegrania partii (z uwzględnieniem punktów zdobytych walkowerem) ..

12. Zasady awansowania i spadku

12.1. Zwycięzcy WLS i WLJ zdobywają prawo awansu do II Ligi seniorów względnie juniorów zgodnie z aktualnymi ustaleniami regulaminów Polskiego Związku Szachowego. Drużyna nie może awansować do II Ligi jeśli inna, silniejsza drużyna tego samego klubu występuje już w tej lidze.

12.1.1 Na co najmniej 2 miesiące przed rozpoczęciem rozgrywek II ligi, drużyny które uzyskały awans do II ligi mają obowiązek pisemnie potwierdzić gotowość startu w DMP powiadamiając o tym Zarząd WZSzach. Brak potwierdzenia powoduje, iż prawo awansu przechodzi na następną drużynę, wg kolejności zajętego miejsca.

12.1.2 W przypadku zgłoszenia Zarządowi WZSzach. gotowości startu w DMP i nie wystartowania w tych rozgrywkach, drużyna traci możliwość zdobycia prawa do awansu w następnej edycji RDW, bez względu na osiągnięty wynik.

12.2. Jeżeli w WLS (WLJ) zwyciężyła drużyna rezerwowa klubu reprezentowanego już w DMP, prawo gry w II Lidze uzyskuje kolejny zespół WLS (WLJ) (z wyłączeniem innych rezerw klubów reprezentowanych w DMP).

12.3. Ostatnie drużyny WLS, w liczbie równej ilości stref, spadają do lig strefowych DRSW w następnym sezonie; po jednej czołowej drużynie z każdej ligi strefowej (według podziału ustalonego przez Zarząd WZSzach. - p. pkt. 2) awansuje do WLS.

UWAGA: Liczba drużyn spadających z WLS i awansujących do niej może ulegać zmianom w przypadku innego podziału na strefy, o czym decyduje corocznie Zarząd WZSzach. podczas odprawy technicznej przed rozgrywkami, uwzględniając ilość zgłoszonych wstępnie drużyn.

12.4. Drużyna, która spadnie z II Ligi ma prawo gry w następnej edycji WLS i powoduje automatycznie spadek do ligi strefowej kolejnej najsłabszej drużyny WLS, za wyjątkiem sytuacji określonej w p. 12.5.

12.5. Jeżeli w WLS występował zespół rezerwowy klubu, którego drużyna spadła z II Ligi, opuszcza on WLS niezależnie od końcowej lokaty - klub ma prawo wystawić w następnej edycji rozgrywek jeden zespół w składzie złożonym z zawodników obu drużyn, które spadły z II i III Ligi, niezależnie od liczby partii rozegranych przez wszystkich zawodników tych drużyn. Jeśli klub posiada ponadto zespół w I Lidze musi stosować się do ustaleń w punktach 6.7 i 6.8 niniejszego Regulaminu.

12.6. Z lig strefowych spadają do klasy A drużyny, które zajęły ostatnie miejsca.

12.7. Do ligi strefowej awansuje najlepsza drużyna klasy A, z wyłączeniem rezerw klubu już reprezentowanego przez inny zespół w tej lidze.

12.8. Jeśli ilość drużyn ligi strefowej z powodu spadku z WLS większej liczby zespołów danej strefy przekraczałaby liczbę 10 organizator ma obowiązek wyłączenia z niej kolejnych najsłabszych drużyn w poprzedniej edycji rozgrywek (począwszy od przedostatniej) i zaliczenia ich do klasy A w nowej edycji DRSW.

12.9. Jeśli ilość drużyn ligi strefowej miałaby być mniejsza od liczby 10 organizator ma obowiązek uzupełnić skład grupy do 10 drużyn, włączając do niej kolejne zespoły według następującego klucza:

- zwycięzca barażu między zespołami spadającym z ligi strefowej i drugim w klasie A w poprzedniej edycji rozgrywek,

- zespół, który przegrał ww. baraż,

- kolejne zespoły klasy A z poprzedniej edycji rozgrywek.

12.10. W przypadku zbyt małej liczby zgłoszeń drużyn w strefie organizator może ograniczyć rozgrywki wyłącznie do ligi strefowej, nie organizując rozgrywek w klasach niższych.

12.11. Każda grupa w niższych klasach rozgrywkowych w strefie (A, B, itd.) powinna liczyć maksimum 10 drużyn, a w przypadku większej liczby zgłoszeń organizuje się kolejne niższe klasy (B, C, itd.). Decyzję w sprawie systemu rozgrywek, ilości grup, liczby drużyn w grupach, systemu rozgrywek i terminarza podejmuje w strefie gremium wymienione w punkcie 4.1.b. Regulaminu.

12.12. Zasady awansu i spadku są w przypadku niższych klas rozgrywkowych identyczne z obowiązującymi w ligach strefowych.

12.13. Drużyna nowopowstałego klubu rozpoczyna grę w DRSW od najniższej klasy rozgrywek w swojej strefie. Zarząd WZSzach. może dopuścić taką drużynę do udziału w barażach o awans do wyższej klasy, jeśli jej średni ranking jest porównywalny z rywalizującymi o to miejsce innymi zespołami.

12.14. W przypadku likwidacji klubu i przejęcia wszystkich jego zawodników przez inny klub obowiązuje zasada: Klub przejmujący zawodników ma prawo wystawienia drużyny w tej klasie rozgrywek, w której występował najlepszy zespół klubu rozwiązanego, nawet wtedy, gdy wcześniej nie posiadał drużyny w tej klasie, pod warunkiem uiszczenia wszystkich opłat statutowych wymaganych w trakcie rejestracji nowych zawodników.

13. Ustalenia końcowe:

13.1. Regulamin obowiązuje wszystkie uczestniczące zespoły i wszystkich zawodników, tak w rozgrywkach seniorów, jak i juniorów.

13.2. Organizatorzy rozgrywek w strefach oraz sędziowie główni wszystkich grup rozgrywkowych nie są uprawnieni do korygowania przepisów Regulaminu, mogą jedynie precyzować ustalenia organizacyjne na mocy postanowień niniejszego Regulaminu, komunikatów organizacyjno-finansowych oraz innych, aktualnych decyzji WZSzach.

13.3. Interpretacja postanowień REGULAMINU należy w trakcie rozgrywek do wyłącznej kompetencji Kolegium Sędziów, a w poszczególnych grupach - do kompetencji sędziów prowadzących rozgrywki, którzy mają obowiązek publikować swą wykładnię przepisów w komunikatach sędziowskich.

13.4. Od decyzji sędziów przysługuje kierownikom (kapitanom) drużyn względnie kierownictwom klubów prawo odwołania się do Kolegium Sędziów WZSzach, po wpłaceniu na konto WZSzach. kaucji, zwrotnej po uznaniu protestu. Wysokość kaucji ustala Zarząd WZSzach. i podaje w aktualnie obowiązującym aneksie do Komunikatu Organizacyjno-Finansowego PZSzach.

13.5. Koszty udziału w rozgrywkach, tj. koszty opłat startowego, licencji zawodniczych, przejazdów, diet zawodników, organizacji spotkań, itp. ponoszą w całości, zgodnie z komunikatami organizacyjno-finansowymi PZSzach. i WZSzach. kluby zgłaszające swoje drużyny do DRSW względnie zawodnicy. Koszty organizacji rozgrywek oraz ich sędziowania pokrywane są z puli zebranego przez organizatora startowego. Koszty nagród (minimum: puchar dla zwycięzcy, dyplomy dla czołowych drużyn, upominki i dyplomy dla najlepszych uczestników), których ilość i wartość ustala organizator po zainkasowaniu startowego, pokrywane są ze środków wpłaconych przez uczestników rozgrywek oraz ze środków własnych organizatora i przyznanych przez donatorów.

13.6. Po zakończeniu rozgrywek we wszystkich klasach i grupach ich organizatorzy mają obowiązek przekazać do WZSzach. w 14 dniach sprawozdanie sędziowskie i rozliczenie finansowe organizatora, według wzoru ustalonego przez Skarbnika Związku.

14. REGULAMIN DRSW, jest zatwierdzony przez Zarząd Wszach. Traci ważność Regulamin DMW z dnia 31 października 2002 r.

Wyniki rozgrywek przeprowadzanych niezgodnie z niniejszym Regulaminem nie będą uwzględniane ani dla celów klasyfikacyjnych, ani w kwestiach awansu lub spadku drużyn do wyższych względnie niższych klas rozgrywkowych DMP i DRSW.

15. Przepisy REGULAMINU DRSW mogą ulec zmianie wyłącznie na mocy decyzji Zarządu WZSzach., nie wcześniej jednak niż przed rozpoczęciem nowej edycji rozgrywek, na wniosek sędziego lub kapitana drużyny.

Wniosek, który należy złożyć do oceny Kolegium Sędziów i Komisji Sportowej WZSzach, zostanie przedłożony do rozpatrzenia przez Walne Zebranie WZSzach. lub otwarte zebranie Zarządu WZSzach. z udziałem kierowników sekcji i ewentualnie przyjęty przez Zarząd po rozpatrzeniu wyników głosowania przez uczestników zebrania z udziałem większości przedstawicieli klubów, zwykłą większością głosów.

Niniejszy regulamin został zatwierdzony przez Zarząd Wielkopolskiego Związku Szachowego w Poznaniu dniu 25-09-2004 r.

*Prezes WZSzach.
mgr Janusz Woda*