Regulamin

Drużynowych Mistrzostw KPZSzach w sezonie 2010/2011

I. CEL ROZGRYWEK

1. Wyłonienie drużynowych mistrzów Kujawsko-Pomorskiego Związku Szachowego w sezonie 2010/2011:
   a) III Ligi KPZSzach,
   b) IV Ligi Okręgowej.
2. Wyłonienie zespołów awansujących do klas wyższych.
3. Popularyzacja szachów wyczynowych w regionie oraz umożliwienie zdobywania wyższych kategorii, klas sportowych i rankingu FIDE.

II. UCZESTNICTWO

1. W III Lidze KPZSzach może występować tylko jedna drużyna danego klubu, na podstawie uzyskanych uprawnień z poprzedniej edycji rozgrywek.
2. W IV Lidze Okręgowej może występować dowolna liczba zespołów tego samego klubu, lecz nie będą one kojarzone ze sobą w turnieju w ostatnich trzech rundach.
3. Zespoły, których kluby nie uiściły składki do PZSzach za 2010 r. nie będą dopuszczone do rozgrywek drużynowych edycji 2010/2011.
4. Wszystkie zespoły zgłoszone do rozgrywek muszą posiadać aktualną licencję klubową PZSzach.
5. Uchwała Zarządu KPZSzach dopuszcza udział w rozgrywkach zespołów z poza województwa, jednak po uprzedniej akceptacji Zarządu związku.

III. TEMPO GRY

1. Obowiązuje gra z zegarami szachowymi. Dopuszcza się w meczu stosowanie zegarów elektronicznych lub analogowych. O miejscu ustawienia zegara decyduje sędzia meczu.
2. W przypadku gry z zegarami elektronicznymi tempo gry wynosi dla każdego zawodnika **90 minut na partię oraz po 30 sekund na każde posunięcie**, z obowiązkiem prowadzenia bieżącego zapisu do końca partii. Przy zastosowaniu zegarów analogowych należy stosować tempo gry **120 minut na całą partię** dla każdego zawodnika (bez pośredniej kontroli czasu).
3. Jeśli klub gospodarza meczu nie dysponuje kompletem zegarów elektronicznych, drużyna przyjezdna może przywieźć takowe na mecz i wtedy muszą być zastosowane.
4. W jednym meczu nie można stosować dwóch rodzajów tempa gry (zob. pkt. III.2). Wyjątek dla zawodnika niewidzącego, który może stosować przystosowany dla niego zegar szachowy.
5. Przy grze z zegarem analogowym zawodnika obowiązuje prowadzenie zapisu partii do chwili gdy na jego zegarze pozostanie mniej niż 5 minut. Zawodnikowi, który odmawia przestrzegania tego przepisu, ustawia się czas 5 minut do zakończenia partii.
6. **Po upływie 15 minut** od sygnału sędziego o rozpoczęcia meczu, jeśli zawodnik nie przystąpił do gry, partia jest przegrana walkowerem.

IV. SYSTEM ROZGRYWEK

1. Obowiązuje system kołowy w III Lidze KPZSzach oraz szwajcarski w IV Lidze Okręgowej (według załączonego do regulaminu komunikatu organizacyjnego – pkt. XII.3).
2. Mecze są rozgrywane systemem dojazdowym, według ustalonych numerów startowych wynikających z losowania dla III Ligi KPZSzach, dokonanego podczas posiedzenia Zarządu KPZSzach oraz w kolejności średniego rankingu składów podstawowych w IV Lidze Okręgowej.

3. W III Lidze KPZSzach uczestniczy 12 drużyn, rozgrywających mecze w systemie jednokołowym (11 rund).
4. W IV Lidze Okręgowej uczestniczą wszystkie pozostałe zgłoszone do rozgrywek zespoły, które rozgrywają mecze na podstawie kojarzeń sędziowskich, na dystansie 10 rund. Kolejność numerów startowych zostanie ustalona na podstawie średniego rankingu zgłoszonych zawodników składu podstawowego, a w przypadku równości – wyższy ranking zawodnika zgłoszonego na I, i następnie na kolejnych szachownicach (Lista rankingowa FIDE na 1 Listopada 2010 r.).

V. OCENA WYNIKÓW

1. O kolejności miejsc w III Lidze KPZSzach i IV Lidze Okręgowej decyduje suma uzyskanych punktów meczowych (2 za wygranie meczu, 1 za remis, 0 za porażkę).
2. Przy równej ilości zdobytych punktów meczowych decyduje liczba małych punktów z gry.
3. Jeśli punkty małe również są równe, o wyższym miejscu decyduje rezultat bezpośredniego spotkania, a następnie większa liczba punktów (w przypadku równości kolejno procentowy wynik) uzyskanych na I szachownicy i w razie potrzeby, podobnie na II i dalszych szachownicach.
4. W systemie szwajcarskim drużyna pauzująca otrzymuje 1 punkt meczowy i 3 małe punkty. W przypadku uzgodnionego z sędzią głównym przełożenia meczu, do celów kojarzenia przyjmowany będzie wynik 1:1 punktów meczowych (bez punktów małych). Wynik ten będzie skorygowany po faktycznym rozegraniu zaległego meczu.
5. W przypadku walkowera w III Lidze KPZSzach obowiązuje punktacja: meczowe (2:-2) i małe (4:-3). W rozgrywkach IV Ligi Okręgowej odpowiednio: meczowe (2:-2) i małe (3:-2).
6. Kojarzenie kolejnej rundy IV Ligi Okręgowej musi być ustalone najpóźniej na 7 dni przed jej terminem i nie podlega zmianom. Zainteresowane kluby dowiadują się o kojarzeniu telefonicznie, u sędziego głównego lub z Internetu.

VI. SKŁAD DRUŻYNY

1. W III Lidze KPZSzach zespół składa się z sześciu zawodników, a w IV Lidze Okręgowej z pięciu, w tym obowiązkowo na ostatniej szachownicy każdej drużyny musi występować osoba płci żeńskiej. Każdy klub może wystawić do rozgrywek zawodników rezerwowych.
2. Zgłoszona i przyjęta przez sędziego głównego kolejność szachownic składu podstawowego nie może ulec zmianie w trakcie trwania rozgrywek. Zawodnicy rezerwowi mogą grać w dowolnej kolejności, ale zawsze za zawodnikami wszystkich składów podstawowych. Zgłoszenia składów podstawowych wypełniają kierownicy klubów, na drukach załączonych do regulaminu. W zgłoszeniu mogą figurować jedynie zawodnicy ewidencyjnie przynależni do danego klubu i posiadający aktualną licencję zawodniczą Polskiego Związku Szachowego.
3. Kobiety mogą występować na męskich szachownicach w podstawowym składzie, ale w zgłoszonej kolejności. Mężczyźni nie mogą występować na ostatniej szachownicy.
4. Zawodniczka, zgłoszona na szachownicy męskiej składu podstawowego w IV Lidze Okręgowej, może w III Lidze KPZSzach występować jako rezerwowa na szóstej szachownicy w zespole tego samego klubu. W rozgrywkach IV Ligi Okręgowej zawodnicy składu podstawowego jednej drużyny nie mogą występować jako rezerwa w składzie innej drużyny tej ligi.
5. Każdy z zawodników składu podstawowego musi, w zgłoszonym zespole, rozegrać przynajmniej pięć partii (oddane walkowery nie liczą się) w całym cyklu rozgrywek. Wyjątek stanowi przypadek uniemożliwiający dalszą grę zawodnika, zgłoszony przez kierownictwo klubu. Wtedy dalszy start tego zawodnika w mistrzostwach jest już niemożliwy. Lista składu podstawowego zespołu musi być niezwłocznie uzupełniona, a nowy zawodnik będzie grać zawsze na końcu składu podstawowego swojej drużyny, przed zawodnikami rezerwowymi. Zgłoszony zawodnik musi mieć ponadto szansę rozegrania przynajmniej pięciu partii w zgłaszanym zespole. Ta sama formuła dotyczy osób płci żeńskiej na ostatniej szachownicy zespołu. Zawodnicy z podstawowych składów III Ligi KPZSzach nie mogą występować w zespołach IV Ligi Okręgowej.

6. Jeśli w końcowych rundach, do składu zespołu nie będzie wystawiony zawodnik składu podstawowego, który musi rozegrać pozostałe partie (aby wypełnić regulaminowy limit), sędzia główny dokona weryfikacji składu i rezultatów meczu. Jeśli zawodnik składu podstawowego, który stracił możliwość rozegrania pięciu partii, nie został przez kierownictwo klubu wymieniony na innego – zespół traci możliwość obsadzenia szachownicy na której występował i do końca rozgrywek będzie oddawać walkowery na tej szachownicy.
7. Zawodnik składu podstawowego zespołu w IV Lidze Okręgowej może rozegrać maksymalnie trzy partie w drużynie tego samego klubu, występującej w III Lidze KPZSzach. Musi on wystąpić za zawodnikami składu podstawowego III Ligi i przed wszystkimi rezerwowymi.
8. W rozgrywkach IV Ligi Okręgowej wymiana zawodników składów podstawowych drużyn tam startujących jest niedopuszczalna. W przypadku delegowania dwóch zawodników składów podstawowych do III Ligi KPZSzach muszą oni być wystawieni na szachownicach za zawodnikami składu podstawowego III Ligi, a następnie decyduje wyższa szachownica delegowanego.
9. Zmiana barw klubowych zawodnika, który rozegrał już partię (również wygraną walkowerem) w trakcie trwania mistrzostw, uniemożliwia jego dalszy start w tej edycji DMR.
10. Zawodnik rezerwowy może rozegrać dowolną ilość partii w jednej drużynie swojego klubu. W innych zespołach tego samego klubu może on rozegrać maksymalnie po trzy partie.
11. W rozgrywkach o mistrzostwo Kujawsko-Pomorskiego Związku Szachowego nie mogą wystąpić zawodnicy, którzy rozegrali w sezonie 2010 r., w lidze centralnej seniorów, cztery lub więcej partii w drużynie tego samego klubu. Punkt ten nie dotyczy zespołów, które po zakończeniu zawodów II ligi zostały zdegradowane do rozgrywek wojewódzkich.
12. Zawodnicy rezerwowi nie muszą być zgłaszani do rozgrywek. Klub może wystawić do meczu zawodnika rezerwowego, jeśli posiada licencję zawodniczą i nie przekroczył limitu rozegranych partii, zgodnie z częścią VI, pkt. 7 – 11.
13. W jednym terminie (rundzie) rozgrywek ten sam zawodnik nie może grać w dwóch drużynach, nawet gdyby mecze zostały przełożone na inny dzień.

VII. ZASADY ROZGRYWANIA MECZÓW

1. Mecze odbywają się w terminach ustalonych kalendarzem rozgrywek. Mecz powinien rozpocząć się o godz. $10^{\underline{00}}$ w sali gier, podanej w komunikacie organizacyjnym. Gospodarz spotkania musi jednak uwzględnić propozycję drużyny przyjezdnej w sprawie późniejszego (do 2 godz.) rozpoczęcia meczu, jeśli odległość dojazdu wynosi ponad 100 km. O zmianie godziny rozpoczęcia meczu, sali gier itp. należy powiadomić telefonicznie kierownictwo drużyny przyjezdnej oraz sędziego głównego rozgrywek.
2. Po obustronnym uzgodnieniu zainteresowanych drużyn, mecze mogą być rozgrywane przed terminem podanym w komunikacie organizacyjnym (nie dotyczy XI rundy III Ligi KPZSzach).
3. Przekładanie spotkań po terminie wyznaczonym w komunikacie organizacyjnym jest dozwolone w wyjątkowych przypadkach, wyłącznie za zgodą sędziego głównego (nie więcej niż jeden raz w sezonie). Pisemny wniosek o przełożenie meczu po ustalonym terminie nie może wpłynąć do sędziego głównego później niż na 14 dni przed planowanym terminem i musi być przekazany do wiadomości drużynie przeciwnej. Mecze ostatniej rundy nie mogą być przekładane.
4. Sala gier powinna być odpowiednio przygotowana do meczu. W szczególności zawodnicy muszą mieć możliwość otrzymania ciepłych napojów, a pomieszczenie powinno być odpowiednio oświetlone i ogrzane. Nie spełnienie tych wymagań spowoduje nałożenie kary przez sędziego głównego rozgrywek (np. dodatkowy mecz wyjazdowy).
5. Turniejowy sprzęt do gry oraz niezbędne formularze zapewnia gospodarz meczu. Wyjątek stanowi możliwość uzupełnienia zegarów elektronicznych, przywiezionych na mecz przez drużynę przyjezdną.
6. W rozgrywanym meczu, gospodarze grają na pierwszej, trzeciej i piątej szachownicy białymi bierkami, a na pozostałych szachownicach - czarnymi.

7. Przynajmniej 10 minut przed rozpoczęciem meczu kapitanowie drużyn są zobowiązani przedłożyć na piśmie skład swojego zespołu, podając imiona i nazwiska zawodników w kolejności szachownic oraz ich rankingi. Od tej chwili podany skład nie może już ulec zmianie. Kapitan jest zobowiązany imiennie zgłosić wszystkich grających w meczu zawodników swojej drużyny, bez względu na ich obecność na sali gier. Kapitan drużyny gospodarzy jako pierwszy przekazuje skład na mecz sędziemu spotkania. Sędzia meczu jest zobowiązany do egzekwowania pełnego składu na mecz (protokół meczowy musi być kompletny). Jeśli drużyna nie podała w wyznaczonym terminie składu na mecz, sędzia wpisuje do protokołu skład podstawowy.
8. Po 15 minutach od momentu rozpoczęcia meczu, jeśli jedna z drużyn nie zgłosiła się do gry, zostaje ogłoszony walkower. Moment rozpoczęcia meczu jest ogłaszany przez sędziego. Zespół może przystąpić do meczu jeśli przy szachownicy zasiądzie przynajmniej czterech zawodników w III lidze lub trzech w IV lidze. Drugi oddany walkower meczowy spowoduje skreślenie drużyny z dalszych rozgrywek.
9. Przypadki losowe (awarie transportu, niespodziewane wydarzenia, itp.) rozpatruje sędzia główny zawodów, na wniosek kapitana drużyny. W meczach obowiązuje zasada „fair play". Kapitan drużyny gospodarza meczu powinien być dostępny pod telefonem wymienionym w komunikacie organizacyjnym mistrzostw, aż do momentu przyjazdu drużyny gości. Jest to celowe, aby na bieżąco wyjaśniać zdarzające się utrudnienia w ruchu drogowym (np. trudne warunki zimowe, objazdy drogowe itp.). Dopiero po upewnieniu się, że drużyna przyjezdna nie ma usprawiedliwienia odnośnie spóźnienia, należy dać sygnał rozpoczęcia meczu.

VIII. OBOWIĄZKI ZAWODNIKÓW

1. W czasie rozgrywania partii zawodnik nie może prowadzić żadnych rozmów, z wyjątkiem złożenia propozycji (lub żądania) remisu albo poddania partii. Ingerencja kapitana drużyny w partie grających zawodników jest również niedozwolona, z wyjątkiem przyjęcia lub odrzucenia remisu, ale w obecności sędziego meczu.
2. Zawodnik jest zobowiązany do przestrzegania Przepisów Gry FIDE i regulaminu zawodów.
3. Podczas rozgrywania partii zawodnik nie może opuszczać sali gier. Do sali gier należy pomieszczenie w którym odbywa się mecz, ubikacje i bufet oraz korytarze prowadzące do tych pomieszczeń. Palenie tytoniu w pomieszczeniach objętych nazwą sali gier jest niedopuszczalne. Gospodarz meczu może utworzyć palarnię przy sali gier, o ile dopuszczają to wewnętrzne przepisy obowiązujące w danym obiekcie, jednak sędzia zezwoli na obecność w tym pomieszczeniu tylko jednej osoby.
4. Przy zakończonej przed 30 posunięciem remisowej partii sędzia meczu jest zobowiązany odnotować na blankietach zapisów zużyty przez zawodników czas gry, a oryginały blankietów przesłać przy protokole meczowym sędziemu głównemu. Po trzecim przypadku zaistnienia szybkiego remisu sędzia główny jest uprawniony do weryfikacji partii jako przegranej dla zawodnika, który nie ma ochoty na skuteczną grę. Również przypadki remisu poprzez powtarzanie posunięć lub wieczny szach przed 30 posunięciem podlegają ocenie sędziego głównego.

IX. ZGŁOSZENIA DO ROZGRYWEK

1. Każda zgłoszona do mistrzostw drużyna jest obowiązana opłacić wpisowe do rozgrywek.
2. **Kwotę wpisowego należy przekazać na konto Kujawsko-Pomorskiego Związku Szachowego w Banku Spółdzielczym w Toruniu, konto nr: 95 9511 0000 2001 0004 3498 0001, w terminie do 25 października 2010 r.**
3. Wielkość wpisowego do rozgrywek 2010/11 r. (z uwzględnieniem wliczonej obowiązkowej opłaty klasyfikacyjno-rankingowej PZSzach dla składu podstawowego drużyny) wynosi:
   a) dla III Ligi KPZSzach 350,- zł,
   b) dla IV Ligi Okręgowej 240,- zł.
   c) Jeśli w zgłoszonej do rozgrywek IV Ligi Okręgowej drużynie występują sami juniorzy lub juniorzy z jednym tylko seniorem, wpisowe dla tego zespołu jest obniżone do 170 zł.

4. Za każdego zawodnika rezerwowego, który ma rozegrać partię w drużynie, klub musi uiścić opłatę klasyfikacyjno-rankingową w wysokości 20 zł. Jest to opłata jednorazowa, niezależnie od liczby rozegranych przez tego zawodnika partii w edycji DMR 2010/11.

5. Kompletne zgłoszenie zespołu do rozgrywek musi zawierać:
   a) skład podstawowy drużyny w kolejności szachownic: pełne imiona i nazwiska zawodników, dokładną datę urodzenia, ranking na dzień 1 września 2010, numer karty zawodniczej i numer aktualnej licencji zawodniczej (sędzia główny dokona korekty rankingów zawodników na dzień 1 listopada 2010 r.),
   b) dokładny adres sali gier w której będą rozgrywane mecze,
   c) imię i nazwisko kapitana zespołu i numer jego telefonu kontaktowego,
   d) dokładny adres korespondencyjny klubu, kontakt telefoniczny oraz e-mail.

6. Termin zgłoszeń składów osobowych do mistrzostw upływa z dniem **25 października 2010 r**. Po tym terminie zgłoszenie spóźnione może być przyjęte po wpłaceniu zwiększonego o 25% wpisowego do mistrzostw. Zespół, który przed rozpoczęciem I rundy nie ureguluje wpisowego do mistrzostw, będzie płacić stawkę wpisowego zwiększoną o kolejne 25%.

7. Po 25 października 2010 r. nie można zgłaszać do sędziego głównego nowych zawodników składu podstawowego. Po rozegraniu I rundy można stosować wyjątek opisany w pkt. VI.5.

8. Drużyny zgłoszone po opublikowaniu kojarzenia I rundy mogą zostać przyjęte do rozgrywek od II rundy, pod warunkiem zwiększonej o 50 % opłaty wpisowego do zawodów.

9. Sędzia główny, w komunikacie organizacyjnym przed rozpoczęciem rozgrywek, dokona potwierdzenia zgłoszonego składu podstawowego zespołu i tylko ten dokument jest wiążący dla weryfikacji rozgrywek. Wstawienie do składu zespołu na mecz zawodników rezerwowych dokonuje się na odpowiedzialność kapitana drużyny. Protokoły meczowe są weryfikowane przez sędziego administrującego rozgrywkami. Komunikat może być opublikowany po ukazaniu się listy rankingowej FIDE na dzień 1 listopada 2010 r.

X. ZASADY AWANSU LUB SPADKU

1. Mistrz III Ligi KPZSzach (z wyjątkiem drużyn spoza województwa) uzyskuje awans do centralnej II ligi szachowej, zgodnie z regulaminem tych rozgrywek, opracowanym przez PZSzach.

2. Mistrz i dwie kolejne drużyny IV Ligi Okręgowej uzyskują awans do III ligi.

3. W przypadku niemożliwości awansu przez drużynę do wyższej klasy rozgrywkowej, prawo to otrzymuje następna w końcowej tabeli drużyna.

4. Zespoły III Ligi KPZSzach, które zajmą miejsca 10-12, spadają do IV Ligi Okręgowej.

5. W przypadku spadku z II ligi kilku drużyn regionu, jedna lub więcej drużyn III Ligi KPZSzach będą dodatkowo zdegradowane do IV Ligi Okręgowej. Jeśli zespół uprawniony do startu w II lidze centralnej seniorów nie wystartuje w tych rozgrywkach, spada aż do IV Ligi Okręgowej.

6. Druga drużyna zespołu spadającego z II ligi zostaje automatycznie przesunięta do IV Ligi Okręgowej, jeśli pierwszy zespół tego klubu, po degradacji, miałby uczestniczyć w III Lidze.

7. Jeśli w III Lidze KPZSzach zwolni się jakieś miejsce, stawkę uzupełnia się o dziesiąty zespół III ligi, a potem o kolejny zespół mający uprawnienia z IV Ligi Okręgowej, aby uzupełnić tę klasę rozgrywek do 12 drużyn.

XI. SĘDZIOWIE I KIEROWNICTWO MISTRZOSTW

1. Organizatorem rozgrywek jest Kujawsko-Pomorski Związek Szachowy, a kierownictwo nad przeprowadzeniem mistrzostw sprawuje nominowany sędzia główny, posiadający przynajmniej klasę państwową. Jest on jedyną instancją odwoławczą od werdyktów wydanych podczas meczów. Decyzje sędziego głównego są ostateczne, ale w przypadku protestu Zarząd KPZSzach może nałożyć na sędziego karę dyscyplinarną, jednak bez zmiany wydanej decyzji.

2. **Mecze sędziują licencjonowani sędziowie**, delegowani przez klub gospodarza meczu. Brak takiej licencji spowoduje nieważność decyzji i uniemożliwia otrzymanie wynagrodzenia za sędziowanie meczu. W przypadku braku sędziego posiadającego aktualną licencję, zespół gospodarza powinien zwrócić się do Kolegium Sędziów KPZSzach w celu wytypowania sędziego z listy uprawnionych, którzy wyrazili zgodę na sędziowanie meczów w ramach DMR. Sędzia szachowy otrzymuje stawkę ekwiwalentu i zwrot kosztów dojazdu od klubu gospodarza meczu.

3. Sędzia meczu nie może rozgrywać partii w czasie sędziowania. Sędzia ma obowiązek czuwania nad prawidłowym przebiegiem meczu i przestrzeganiem Przepisów FIDE oraz regulaminu mistrzostw. Odwołania od decyzji sędziego meczu mogą być składane w ciągu 48 godzin od zakończenia meczu, pod warunkiem odnotowania sprawy w protokole meczowym.

4. Protokół meczu jest sporządzany w trzech egzemplarzach, z których kopie otrzymują kapitanowie drużyn, a oryginał należy najpóźniej następnego dnia po meczu wysłać pocztą lub e-mailem na adres sędziego głównego podany w komunikacie organizacyjnym, przed rozpoczęciem rozgrywek.

5. Po każdym meczu sędziowie są zobowiązani do zebrania wszystkich oryginałów zapisów partii i sprawdzenia ich zgodności. Za terminowe (do trzech dni) dostarczenie protokołu meczowego i zapisów partii sędziemu głównemu DMR jest odpowiedzialny kapitan drużyny gospodarzy meczu (w przypadku wysyłki pocztowej obowiązuje zwykły priorytet). Nie dopilnowanie przez sędziego meczu zebrania zapisów partii, spowoduje nałożenie na niego kary przez Kolegium Sędziów KPZSzach, na wniosek sędziego głównego mistrzostw. Przy nieczytelnym, bądź niekompletnym zapisie sędzia może zweryfikować wynik partii.

6. W dniu meczu, gospodarz spotkania zobowiązany jest (**w godz. 15.30 - 17.30**) telefonicznie lub e-mailem poinformować sędziego głównego mistrzostw o wyniku meczu i rezultatach poszczególnych partii, na kontakt podany w komunikacie organizacyjnym przed rozgrywkami.

7. Protokoły meczowe podlegają weryfikacji przez sędziego głównego DMR, do którego należy kierować ewentualne pisemne odwołania, w przypadku wystąpienia nieprawidłowych rezultatów na szachownicy.

8. Sędzia główny jest zobowiązany do prowadzenia tabeli rozgrywek wszystkich klas oraz indywidualnych kart startowych zawodników. Wyniki będą publikowane w komunikatach organizacyjno-sportowych KPZSzach oraz Internecie. Partie zawodników, startujących w obydwu ligach KPZSzach, będą komasowane do celów obliczeń rankingowych i norm na kategorie. Partie weryfikowane przez sędziego, ale faktycznie rozegrane, również podlegają ocenie rankingowej.

9. W kwestiach spornych wyłączność interpretacji posiada sędzia główny mistrzostw.

10. W czasie trwania rundy jedyną instancją odwoławczą są sędziowie meczu, w tym czasie sędzia główny jest zwolniony ze swoich obowiązków i może rozgrywać partię w meczu swojej drużyny, ale tylko jako zawodnik rezerwowy. Nie może jednak rozpatrywać ewentualnego protestu w partii, którą rozgrywał. Protest taki może rozpatrzyć jedynie sędzia rezerwowy, wytypowany przed rozpoczęciem rozgrywek.

11. Sędzia meczu ma do dyspozycji następującą gradację kar, możliwych do zastosowania w przypadku wykroczeń popełnianych przez zawodników:

    a) formalne ostrzeżenie,
    b) zwiększenie przeciwnikowi czasu do namysłu,
    c) zmniejszenie czasu do namysłu zawodnikowi, który zachował się nagannie,
    d) orzeczenie przegranej zawodnika,
    e) usunięcie z sali gier, z wnioskiem o karę dyscyplinarną.

    Punkty 11a, 11b lub 11c mogą być stosowane alternatywnie, punkty 11d lub 11e – dopiero po zastosowaniu jednego z pkt. 11a, 11b lub 11c.

    Uwaga: W przypadku zastosowania pkt. 11d lub 11e, jeśli przeciwnik nie może wygrać partii przy jakiejkolwiek serii prawidłowych posunięć, sędzia weryfikuje rezultat na 0:0,5.

XII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W sprawach nie objętych niniejszym regulaminem należy stosować odpowiednie przepisy gry FIDE i kodeksu szachowego na dzień 1 lipca 2009 r. oraz regulamin i komunikat organizacyjny Drużynowych Mistrzostw KPZSzach, wydany dla całych rozgrywek.
2. Drużynowe Mistrzostwa KPZSzach będą podlegać ocenie rankingowej FIDE.
3. Komunikat organizacyjny Drużynowych Mistrzostw KPZSzach zawiera listy zespołów w poszczególnych klasach rozgrywek (w kolejności ustalonych numerów startowych), adresy sal gier, adresy e-mail i telefony kontaktowe, terminarz spotkań mistrzowskich oraz zgłoszone składy drużyn (w kolejności szachownic składu podstawowego). Zawodnicy rezerwowi będą publikowani w komunikatach sędziego głównego, po wstawieniu ich do składu drużyny.
4. Jeśli w IV Lidze Okręgowej występuje więcej zespołów tego samego klubu, należy zgłosić skład podstawowy każdej drużyny.
5. Zespół, który startował w rozgrywkach II ligi, nie awansując z rozgrywek regionalnej III ligi i w tym samym roku nie utrzymał się w klasie centralnej, spada do tej klasy w której startował w Drużynowych Mistrzostwach KPZSzach.
6. Zawodnicy startujący w rozgrywkach powinni być ubezpieczeni na koszt klubu, który zgłosił ich do rozgrywek.
7. Drużyny startują w rozgrywkach na koszt swoich klubów (sekcji szachowych). Gospodarze meczów są zobowiązani pokryć koszty organizacyjne i sędziowskie.
8. Ostatnia runda Kujawsko-Pomorskiej III Ligi będzie rozgrywana w jednej sali turniejowej. W związku z tym, kojarzenie kodeksowe I rundy zostanie przeniesione na zakończenie mistrzostw, aby wszystkie uczestniczące w rozgrywkach zespoły miały po pięć meczów u siebie i na wyjazdach.
9. Zwycięskie zespoły w każdej klasie rozgrywek otrzymają puchary. Zawodnicy składów podstawowych oraz najlepsza kobieta, którzy uzyskają najwyższe rezultaty rankingowe w całych rozgrywkach (po rozegraniu przynajmniej ośmiu partii), otrzymają nagrody pieniężne. Ponadto są przewidziane kolejne nagrody za najlepsze rezultaty rankingowe w IV Lidze Okręgowej. Wysokość i ilość nagród ustala Zarząd KPZSzach.
10. Ze względów organizacyjnych, wszystkie kluby muszą, w terminie do **30 września 2010 r**., zgłosić sędziemu głównemu potwierdzenie startu zespołów w rozgrywkach mistrzowskich sezonu 2010/2011.
11. W czasie trwania rozgrywek nie można zmieniać regulaminu zawodów z wyjątkiem uzasadnionej zmiany terminu jakiejś rundy, w przypadku kolizji z rozgrywkami centralnymi.

XIII. TERMINY ROZGRYWANIA RUND DM KPZSzach edycji 2010/2011.

I runda	– 7 listopada 2010,	VI runda	– do ustalenia,
II runda	– 21 listopada 2010,	VII runda	– do ustalenia,
III runda	– 12 grudnia 2010,	VIII runda	– do ustalenia,
IV runda	– 9 stycznia 2011,	IX runda	– do ustalenia,
V runda	– 23 stycznia 2011,	X runda	– do ustalenia,

XI runda III Ligi KPZSzach – skoszarowana w Bydgoszczy (termin nieustalony).

Termin szóstej oraz pozostałych rund jest uzależniony od terminu ferii zimowych oraz kalendarza centralnego PZSzach i będzie podany w późniejszym komunikacie.

Regulamin został zatwierdzony na posiedzeniu Zarządu KPZSzach w dniu 25 września 2010 r.