



WIELKOPOLSKA IV LIGA JUNIORÓW 2017/2018 – Grupa B

KOMUNIKAT SĄDZIOWSKI NR 1

Rozgrywki IV Wielkopolskiej Ligi Juniorów 2017/2018 – Grupa B odbędą się w Gnieźnie w dn. 27.01 oraz 24-25.03.2018 r.

Miejsce gry:

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Instytut Kultury Europejskiej

ul. Kostrzewskiego 5-7, 62-200 Gniezno

Harmonogram:

Wydarzenie	Data	Godz.
Odprawa	27.01	08:45
Runda 1	27.01	09:00
Runda 2	27.01	11:30
Runda 3	27.01	14:00
Runda 4	24.03	09:00
Runda 5	24.03	11:30
Runda 6	24.03	14:00
Runda 7	25.03	09:00
Runda 8	25.03	11:30
Runda 9	25.03	14:00
Zakończenie	25.03	16:30

L.p.	Nazwa drużyny	Adres kontaktowy
1.	KTS Kalisz III	maciej@szachmistrz.pl
2.	KTS Kalisz IV	maciej@szachmistrz.pl
3.	OTSz Ostrów Wielkopolski II	szymon.szachmat@live.com
4.	UKS KKS "Kiełbaska" w Kościelcu II	dostrowski@op.pl
5.	M-GOK Gambit Ślesin	robert_majdecki@op.pl
6.	M-GOK Gambit Ślesin II	robert_majdecki@op.pl
7.	M-GOK Gambit Ślesin III	robert_majdecki@op.pl
8.	M-GOK Gambit Ślesin IV	robert_majdecki@op.pl
9.	KS GOK Dwie Wieże Brzeźno	robert_majdecki@op.pl
10.	KS GOK Dwie Wieże Brzeźno II	robert_majdecki@op.pl
11.	LKS Chrobry Gniezno III	mco@interia.pl
12.	LKS Chrobry Gniezno IV	mco@interia.pl
13.	KS Orły Pleszew II	dixa@post.pl
14.	KS Orły Pleszew III	dixa@post.pl
15.	UKS Smecz Konin II	kamilszadkowski1981@gmail.com
16.	UKS Smecz Konin III	kris2581@gazeta.pl
17.	UKS Wrzesińska Akademia Szachowa	zielinski_jacek@poczta.fm

Lista drużyn:

Drużyny wymienione w powyższej liście mogą przystąpić do rozgrywek pod warunkiem, że:

- posiadają licencję klubową i uiściły wszystkie zaległe opłaty statutowe PZSzach i WZSzach,
- opłacą wpisowe i opłaty klasyfikacyjno-rankingowe zgodnie z [Komunikatem Organizacyjnym](#),
- do 20.01.2018 r. wyślą prawidłowo wypełnioną [kartę zgłoszenia drużyny](#) na adres e-mail: maciej.cybulski@op.pl. (Wszyscy zgłoszeni zawodnicy muszą posiadać licencję zawodniczą, przynależność klubową lub potwierdzone wypożyczenie do odpowiedniego klubu startującego w lidze. Zawodnicy niespełniający tego wymogu zostaną niedopuszczeni do gry.)

System rozgrywek:

Tempo gry: 30 minut na zawodnika z dodatkiem 30 sekund dla zawodnika na każde posunięcie, 9 rund systemem szwajcarskim. O sposobie losowania kolorów i opublikowaniu kojarzeń poinformuję w kolejnym komunikacie.



WIELKOPOLSKA III LIGA JUNIORÓW 2017/2018

KOMUNIKAT SĘDZIOWSKI NR 1

Odnośniki:

Serwis turniejowy:	http://chessarbiter.com/turnieje/2017/tdr_7906/
Komunikat organizacyjny:	https://goo.gl/wpcbd2
Regulamin Rozgrywek Drużynowych:	https://goo.gl/QWdrq4
Przepisy Gry 2018:	https://goo.gl/LVknPW
Karta zgłoszenia drużyny:	https://goo.gl/jVFpon

Wybrane punkty z [Regulaminu Rozgrywek Drużynowych WZSzach](#):

8.2.4. 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 jednak nie później niż 24 godz. przed rozpoczęciem kolejnej sesji rozgrywek, 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).

8.4. Zawodnik składu podstawowego drużyny, która uczestniczyła, w Drużynowych Mistrzostwach Polski (DMP) w edycji poprzedzającej aktualną edycję DRSW nie może wystąpić w DRSW, jeżeli rozegrał choćby jedną partię w lidze szczebla centralnego. Ograniczenie powyższe nie dotyczy zawodników drużyny, która spadła z DMP i uzyskała prawo gry w DRSW a także juniorów którzy wystąpili w drużynie seniorów wyższego szczebla rozgrywek.

8.5. Zawodnik rezerwowy drużyny, która uczestniczy w rozgrywkach klasy wyższej (każdej: tak seniorów jak i juniorów) może wystąpić w rozgrywkach klasy niższej (tak seniorów jak i juniorów), jeżeli rozegrał w klasie wyższej maksimum 3 partie. Po rozegraniu 4-tej partii w klasie wyższej zawodnik rezerwowy nie może zagrać w klasie niższej nawet, jeśli rozgrywki klasy wyższej zakończyły się przed zakończeniem rozgrywek w klasie niższej. Ograniczenie powyższe nie dotyczy juniorów grających w rozgrywkach seniorów.

8.6. Zawodnik może być zgłoszony w składzie podstawowym drużyny tylko jeden raz. Kobieta wystawiona w składzie podstawowym na szachownicy męskiej nie może grać na szachownicy kobiecej. Kobieta zgłoszona do gry tylko na szachownicy męskiej nie może być wystawiona na szachownicy żeńskiej i odwrotnie. 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.

8.7. W przypadku zgłaszania przez klub kilku drużyn do rozgrywek różnych szczebli należy oprócz zgłoszenia danej drużyny przekazać sędziemu głównemu kserokopie lub kopie elektroniczne zgłoszeń wszystkich pozostałych drużyn, odpowiednio seniorów lub juniorów, które będą zgłoszone do rozgrywek w klasach wyższych aktualnej edycji rozgrywek. Składy podstawowe zgłaszanych drużyn muszą być rozłączne. Dotyczy to również kilku drużyn z jednego klubu w tej samej klasie rozgrywkowej (ich składy muszą być rozłączne). W WLJ-IV pełne składy (z zawodnikami rezerwowymi) muszą być rozłączne.

8.7.1. Oprócz składu drużyny zgłaszanej do DRSW klub ma obowiązek przekazać sędziemu głównemu pełny skład drużyny, która występowała w ostatniej edycji DMP, z podaniem liczby rozegranych przez zawodników partii i uzyskanych wyników.

8.7.2. 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.



KOMUNIKAT SĘDZIOWSKI NR 1

8.8. Zawodnik wypożyczony, po powrocie, nie może już rozegrać żadnej partii w swoim macierzystym klubie w tych samych rozgrywkach w danej edycji DRSW.

10.5. W systemie stacjonarnym na 5 minut przed godziną rozpoczęcia meczu w sali gry musi znajdować się minimalny skład drużyny, aby mogła ona przystąpić do gry. W tym samym terminie musi być także całkowicie wypełniony protokół meczu. Zmianę składu drużyny na mecz należy zgłosić sędziemu najpóźniej na 15 min. przed rundą. W przypadku braku zgłoszenia obowiązuje skład z rundy poprzedniej, a w przypadku I rundy skład podstawowy

10.7. Jeśli obie drużyny są uprawnione do gry, tzn. obie drużyny mają co najmniej minimalny skład, to mecz rozpoczyna się punktualnie, a zegary nieobecnych należy włączyć równocześnie z pozostałymi. Walkower na szachownicy zostaje zaliczony w chwili, gdy minie 30 minut na zegarze nieobecnego zawodnika.

10.10. Drużyna, która odda mecz walkowerem, zostanie ukarana opłatą, którą określa KOF. Drużyna, której zawodnicy oddadzą w trakcie bieżącej edycji rozgrywek więcej niż 3 punkty walkowerem łącznie, może również zostać ukarana na wniosek Przewodniczącego Komisji Wyróżnień i Dyscypliny. Opłaty karne muszą zostać uiszczone w terminie 30 dni od daty ich nałożenia. Od decyzji Komisji przysługuje prawo odwołania się do Zarządu WZSzach w terminie 14 dni od daty otrzymania decyzji. Nie uregulowanie nałożonych kar finansowych wyklucza możliwość udziału drużyny lub zawodników ukaranego klubu w turniejach z kalendarza WZSzach.

Wybrane punkty z Przepisów Gry:

4.2.1. Jedynie zawodnik, będący na posunięciu, może poprawić ustawienie jednej lub kilku bierek na ich polach, jednakże pod warunkiem, że uprzednio wyraźnie zgłosi zamiar poprawienia bierki na szachownicy (np. mówiąc „poprawiam“, angielskie „I adjust“ albo francuskie „j'adoube“),

4.2.2. Jakikolwiek inny fizyczny kontakt z bierką, z wyjątkiem całkowicie przypadkowego kontaktu, będzie traktowany jako zamierzony.

5.2.3. Partia kończy się remisem w wyniku porozumienia pomiędzy obydwoma zawodnikami w trakcie partii, pod warunkiem, że obaj zawodnicy wykonali przynajmniej jedno posunięcie. Zgoda na remis natychmiast kończy partię.

7.5.3. Jeżeli zawodnik naciśnie zegar bez wykonania posunięcia, to jego postępowanie jest karane analogicznie, jakby wykonał nieprawidłowe posunięcie.

7.5.4. Jeżeli zawodnik użyje obu rąk w celu wykonania jakiegokolwiek posunięcia (np. roszady, zbitcia bierki lub promocji) i naciśnie zegar, to jego postępowanie jest karane analogicznie, jakby wykonał nieprawidłowe posunięcie.

8.1.3. Zawodnik może odpowiedzieć na posunięcie przeciwnika przed zapisaniem go, jeśli sobie tak życzy. Jednakże musi zapisać swoje poprzednie posunięcie przed wykonaniem następnego posunięcia.



WIELKOPOLSKA IV LIGA JUNIORÓW 2017/2018 – Grupa B

KOMUNIKAT SĘDZIOWSKI NR 1