



Regulamin Drużynowych Juniorskich Rozgrywek Szachowych (DJRS)

Wielkopolskiego Związku Szachowego

1. Cele rozgrywek

- 1.1. Wyłonienie zwycięzców Drużynowych Juniorskich Rozgrywek Szachowych w Wielkopolsce (DJRS)
- 1.2. Wyłonienie drużyn awansujących do wyższych klas rozgrywkowych
- 1.3. Wyłonienie drużyn spadających do niższych klas rozgrywkowych
- 1.4. Podnoszenie poziomu gry szachistek i szachistów wielkopolskich
- 1.5. Popularyzacja gry w szachy

2. Podział na strefy DJRS przeprowadzane są w systemie wielostopniowym, z podziałem na grupy rozgrywkowe, zależnie od liczby zgłoszonych drużyn.

Najwyższymi szczeblami rozgrywek jest Wielkopolska III Liga Juniorów (WLJ-III)

Podział województwa wielkopolskiego na strefy:

- 2.1. Centralna - Poznań i powiaty obornicki, poznański, szamotulski, śremski
- 2.2. Północna - powiaty chodzieski, czarnkowsko-trzcianecki, międzychodzki, pilski, wągrowiecki, złotowski
- 2.3. Wschodnia - Konin i powiaty gnieźnieński, kolski, koniński, słupecki, średzki, turecki, wrzesiński
- 2.4. Południowa - Kalisz i powiaty: jarociński, kaliski, kępiński, krotoszyński, ostrowski, ostrzeszowski, pleszewski
- 2.5. Zachodnia - Leszno i powiaty gostyński, grodziski, kościański, leszczyński, nowotomyski, rawicki, wolsztyński

3. Klasy i grupy rozgrywkowe

3.1. Wielkopolska Liga Juniorów (WLJ)

3.1.1. Wielkopolska III Liga Juniorów (WLJ-III) - 10 drużyn

3.1.2. Wielkopolska IV Liga Juniorów (WLJ-IV)

3.1.2.1. Grupa A (WLJ-IVa) Drużyny ze stref centralnej oraz zachodniej oraz ewentualnie północnej

3.1.2.2. Grupa B (WLJ-IVb) Drużyny ze stref południowej i wschodniej oraz ewentualnie północnej

O kooptacji drużyn ze strefy północnej decydować będzie Wiceprezes ds. Młodzieży i Szkolenia. Ostateczny podział na grupy określa wówczas KO (komunikat organizacyjny)

4. Zasady tworzenia grup rozgrywkowych

4.1. Wielkopolska III Liga Juniorów (WLJ-III)

Drużyny, które spadły z II Ligi, awansowały z IV lig oraz utrzymujące się drużyny z poprzedniej edycji WLJ-III w kolejności miejsc.

Lista rezerwowa:

- 4.1.1. W przypadku powstania wolnego miejsca w WLJ III, drużyny które zajęły drugie miejsca w grupach A i B WLJ-IV rozgrywają ze sobą baraż o awans do WLJ-III
- 4.1.2. W przypadku kiedy drugie miejsce zajęła drużyna, która nie ma prawa awansu na podstawie niniejszego regulaminu, to prawo gry w barażu przechodzi na trzecią drużynę w tej samej grupie.
- 4.1.3. Drużyny, które zajęły miejsce czwarte lub dalsze nie mają prawa gry w barażu. W takim przypadku prawo udziału w WLJ III otrzymuje drużyna która zajęła miejsce drugie (ewentualnie trzecie) w równoległej grupie, bez rozgrywania barażu.
- 4.1.4. W pozostałych przypadkach nieobjętych niniejszym regulaminem, decyzję o dokooptowaniu zespołu do WLJ III podejmuje Wiceprezes ds. Młodzieży i Szkolenia

Drużyny z listy rezerwowej mają obowiązek potwierdzenia chęci gry w WLJ-III w terminie ustalonym przez Wiceprezesa ds. Młodzieży i Szkolenia i są do niej dokooptowane wg kolejności na liście rezerwowej

4.2. Wielkopolska IV Liga Juniorów – drużyny w grupach wg stref

5. Organizacja rozgrywek, sędziowanie

- 5.1. Organizatorem DJRS jest WZSzach, który może poszczególne rozgrywki powierzyć współorganizatorom.
- 5.2. Nadzór nad rozgrywkami w imieniu WZSzach sprawuje Wiceprezes ds. Młodzieży i Szkolenia
- 5.3. Sędziów głównych rozgrywek na wszystkich poziomach proponuje odpowiedzialny za rozgrywki Wiceprezes WZSzach lub współorganizator z listy sędziów wyznaczonych przez Zarząd oraz Kolegium Sędziów WZSzach i pozytywnie zaopiniowanych na dany rok przez Przewodniczącego Kolegium Sędziów WZSzach.



Sędzia główny musi posiadać co najmniej klasę pierwszą. Asystenci muszą posiadać co najmniej II klasę sędziowską (III klasa oraz klasa M – za zgodą Kolegium Sędziów WZSzach). Wszyscy sędziowie muszą posiadać aktualne licencje sędziowskie oraz uregulowane opłaty roczne. W przypadku turniejów zgłoszonych do FIDE wszyscy sędziowie muszą posiadać aktualne licencje i uregulowane opłaty FIDE

- 5.4. Drużynowe Juniorskie Rozgrywki Szachowe (DJRS) rozgrywane są w systemie stacjonarnym
- 5.5. Na wszystkich szczeblach rozgrywek osoby pełniące obowiązki sędziowskie, kapitanowie drużyn lub osoby przez nich upoważnione, 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. Osoby te mają ponadto obowiązek odnotowania w protokole meczu wszystkich uwag na temat stwierdzonych uchybień
- 5.6. Do korygowania wyników partii lub meczu upoważniony jest wyłącznie sędzia główny rozgrywek. Ostatecznej weryfikacji wyników dokonuje sędzia główny rozgrywek danego szczebla na podstawie protokołu, zapisów partii i innych załączników
- 5.7. Od decyzji sędziego asystenta kapitanowie drużyn mają prawo natychmiastowego odwołania się do sędziego głównego
- 5.8. Decyzje podjęte przez sędziego głównego są w trakcie trwania rozgrywek ostateczne.
- 5.9. Kapitanom drużyn przysługuje prawo zażalenia do Przewodniczącego Kolegium Sędziów WZSzach w ciągu 7 dni od zakończenia rundy. Do zażalenia należy dołączyć potwierdzenie wpłaty kaucji, zgodnie z obowiązującym na dany rok K-OF. Kaucja ulega zwrotowi w przypadku pozytywnego rozpatrzenia zażalenia. Kopię zażalenia należy również przesłać w formie elektronicznej do odpowiedzialnego za rozgrywki Wiceprezesa WZSzach i na adres zarzad@wzszach.poznan.pl. Przewodniczący Kolegium Sędziów wydaje decyzję w terminie 30 dni od daty otrzymania prawidłowego zgłoszenia i przekazuje ją wnioskodawcy oraz sędziemu głównemu a także przesyła w formie elektronicznej na adres zarzad@wzszach.poznan.pl
- 5.10. Rozgrywki III ligi juniorów są obligatoryjnie zgłoszone do FIDE. Za terminowe i prawidłowe zgłoszenie turnieju (KKiE PZSzach, CR, FIDE) oraz jego sklasyfikowanie (sprawozdanie) odpowiada sędzia główny
- 5.11. Sędzia główny rozgrywek ma obowiązek sukcesywnego publikowania wyników w serwisie turniejowym
- 5.12. Komunikaty sędziowskie zamieszczane w serwisach turniejowych winny zawierać:
 - 5.12.1. Pierwszy komunikat - listę adresową uczestniczących drużyn.
 - 5.12.2. Ostatni komunikat - wyniki końcowe, drużynowe i indywidualne na wszystkich szachownicach oraz zestawienie wypełnionych norm na kategorie szachowe i klasy sportowe.
- 5.13. Sędzia główny ma obowiązek wysłać w ciągu 14 dni po zakończeniu rozgrywek sprawozdanie w formie elektronicznej zgodnie z wymogami WZSzach, PZSzach, FIDE zależnie od rodzaju turnieju. Sprawozdanie to sędzia główny wysyła również do odpowiedzialnego za rozgrywki Wiceprezesa WZSzach oraz na adresy zarzad@wzszach.poznan.pl i kolegium@wzszach.poznan.pl

6. Terminarz i miejsca spotkań, opłaty

- 6.1. Terminarz rund DJRS ustala Wiceprezes. Terminarz ten jest publikowany w oficjalnym kalendarzu WZSzach na stronie WZSzach
- 6.2. Adresy sal gry są podane w komunikacie organizacyjnym (KO)
- 6.3. Wysokość opłat organizacyjnych i startowych, ustala corocznie Zarząd WZSzach i publikuje w Komunikacie Organizacyjno-Finansowym WZSzach
- 6.4. Informację o opłatach startowych, organizacyjnych, klasyfikacyjno-rankingowych, licencyjnych oraz opłatach FIDE a także o sposobie ich naliczania i regulowania określa KO
- 6.5. KO publikuje na stronie WZSzach odpowiedzialny za rozgrywki Wiceprezes WZSzach lub współorganizator rozgrywek w Komunikacie Organizacyjnym minimum 30 dni przed I rundą rozgrywek. KO powinien być opracowany przy współpracy z sędzią głównym rozgrywek
- 6.6. Sprawy natury Organizacyjnej regulują niniejszy regulamin, KO oraz komunikaty sędziowskie.

7. Przepisy gry, system rozgrywek

- 7.1. W DJRS obowiązują aktualne przepisy FIDE oraz Polskiego Związku Szachowego
- 7.2. WLJ-III rozgrywana jest systemem stacjonarnym, kołowym, w 1-3 sesjach, w okresie styczeń – maj
- 7.3. WLJ-IV rozgrywane są systemem stacjonarnym, szwajcarskim lub kołowym w 1-3 sesjach w okresie styczeń – maj
- 7.4. Liczba rund zależna jest od liczby drużyn:
 - 7.4.1. Do 12 drużyn włącznie - system kołowy
 - 7.4.2. Powyżej 12 drużyn - 9 rund systemem szwajcarskim.
- 7.5. Klub może wystawić w wyższych klasach rozgrywkowych tylko jedną drużynę

- 7.6. W najniższej klasie rozgrywkowej może wystąpić kilka drużyn jednego klubu, które należy rozlosować tak, aby rozegrały spotkanie między sobą do połowy rozgrywek. Jeżeli występują tylko dwie drużyny tego samego klubu, to powinny rozegrać spotkanie między sobą w I rundzie. Ograniczenia tego punktu nie obowiązują przy rozgrywkach rozgrywanych systemem szwajcarskim
- 7.7. Szczególne przepisy w przypadku rozgrywania jakiegokolwiek klasy rozgrywek DJRS w systemie szwajcarskim
- 7.7.1. Numery startowe należy przydzielić według średniego rankingu składu podstawowego drużyny a przy ich równości według rankingów na kolejnych szachownicach. W pierwszej kolejności pod uwagę bierze się ranking PZSzach
- 7.7.2. Datę weryfikacji składów a co za tym idzie średnich rankingów określa sędzia główny w komunikacie sędziowskim dla danych rozgrywek
- 7.7.3. Za pauzę przyznajemy 1 punkt meczowy (PM) oraz połowę punktów „małych” a zgłoszeni zawodnicy po ½ punktu. Nie są zmniejszane punkty za zgłoszenie niepełnego składu podstawowego

8. Prawo uczestnictwa, zgłoszenia drużyn, składy

- 8.1. Prawo udziału w rozgrywkach przysługuje wyłącznie drużynom klubów będących członkami WZSzach, zarejestrowanych w PZSzach, posiadających licencję oraz po spełnieniu wszystkich poniższych warunków:
- 8.1.1. Uiszczeniu przez klub wszystkich zaległych opłat statutowych oraz opłat organizacyjnych, startowych, klasyfikacyjno-rankingowych (w tym opłat do FIDE jeżeli są wymagane)
- 8.1.2. Zatwierdzeniu składu drużyny przez sędziego głównego
- 8.1.3. Uregulowaniu przez zawodników opłat licencyjnych wg aktualnych przepisów PZSzach, w terminach ustalonych przez PZSzach i Organizatora, podanych w Komunikacie Organizacyjnym danych rozgrywek, 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
- 8.1.4. Wszyscy zgłaszani zawodnicy zobowiązani są mieć wykupione licencje PZSzach. Opłaty rankingowe za skład podstawowy należy opłacić przy zgłoszeniu. Opłaty rankingowe za zawodników rezerwowych, należy wpłacić najpóźniej do następnego zjazdu po rozegraniu pierwszej partii przez zawodnika. Informację o wpłacie wraz z kopią dowodu przelewu należy przesać e-mailem do sędziego głównego i Wiceprezesa
- 8.2. Składy drużyn
- 8.2.1. Szachownice 1-2 - juniorzy starsi (do lat 18)
- 8.2.2. Szachownice 3-4 - juniorzy młodsi (do lat 14)
- 8.2.3. Szachownica 5 - juniorka starsza (do lat 18)
- 8.2.4. Szachownica 6 - juniorka młodsza (do lat 14)
- 8.3. Zweryfikowany i zatwierdzony skład drużyny obowiązuje przez całość rozgrywek, z zachowaniem kolejności zgłoszonych zawodników i zawodniczek. Zawodników dodatkowych można zgłaszać do 6 rundy włącznie
- 8.4. Zgłoszenia drużyn przesyła kierownictwo klubu/sekcji w formie elektronicznej na adres sędziego głównego według wzoru i w terminie określonym w KO. Sędzia główny po weryfikacji przesyła w formie elektronicznej akceptację składu do kapitana zgłaszanej drużyny, co stanowi później podstawę weryfikacji składu przed rozpoczęciem meczu lub sesji rozgrywek
- 8.5. Zawodnik rezerwowy drużyny, która uczestniczy w rozgrywkach klasy wyższej może wystąpić w rozgrywkach klasy niższej, 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, 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)

- 8.8. Oprócz składu drużyny zgłaszanej do DJRS klub ma obowiązek przekazać sędziemu głównemu pełny skład drużyny, która występowała w ostatniej edycji DMPJ, z podaniem liczby rozegranych przez zawodników partii i uzyskanych wyników
- 8.9. 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
- 8.10. Zawodnik wypożyczony z Wielkopolskiego klubu, po powrocie do macierzystego klubu może wziąć udział w DJRS, niezależnie od tego w jakich rozgrywkach brał udział będąc na wypożyczeniu. W trakcie wypożyczenia zawodnika na czas trwania konkretnych rozgrywek w innym klubie (np. IV liga seniorów), zawodnik ma prawo reprezentować macierzysty klub podczas DJRS
- 8.11. Zawodnik wypożyczony z klubu spoza Wielkopolski, ma prawo brać udział w DJRS pod warunkiem, że w rozgrywkach w klasie wyższej rozegrał maksymalnie 3 partie
- 8.12. Sędzia główny ma prawo weryfikacji uprawnień drużyny i zawodników do udziału w rozgrywkach
- 8.13. Weryfikację składu drużyny przeprowadza sędzia główny korzystając ze stosownych zestawień lub internetowych baz danych PZSzach i WZSzach (ewidencja klubów, zawodników, kategorii, licencji) względnie przy pomocy KKiE WZSzach/PZSzach. Wpis w Centralnym Rejestrze PZSzach jest wystarczającym dowodem uprawnień zawodnika polskiego (obywatelstwo polskie lub POL na liście rankingowej FIDE) do gry w barwach klubu. Kierownik lub kapitan drużyny musi udokumentować sędziemu głównemu uprawnienia do gry w barwach klubu tylko tych zawodników polskich, którzy w Centralnym Rejestrze PZSzach nie figurują jako zawodnicy klubu
- 8.14. 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 rozegranych partii są zaliczane dla celów klasyfikacyjno-rankingowych i liczą się w celu ustalenia końcowej kolejności na szachownicach

9. Tempo gry

- 9.1. Wszystkie partie meczu muszą być rozgrywane zegarami elektronicznymi
- 9.2. Tempo gry w WLJ-III - 60' + 30"/ruch
- 9.3. Tempo gry w WLJ-IV - 30' + 30"/ruch

10. Organizacja spotkań, protokół meczu

- 10.1. Spotkania rozgrywane są w terminach ustalonych przez Organizatora/współorganizatorów zgodnie z terminarzem rund i są publikowane w KO lub komunikatach sędziowskich
- 10.2. Minimalny skład drużyny przed rozpoczęciem meczu wynosi:
 - 10.2.1. Dla rozgrywek 6-osobowych: 4
- 10.3. 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
- 10.4. Kapitan drużyny ma prawo wpisać do protokołu wyraz „vacat” tylko w przypadku:
 - 10.4.1. Braku w zgłoszonym do rozgrywek składzie kompletu zawodników
 - 10.4.2. Braku w zgłoszonym do rundy składzie kompletu zawodników gdy w zgłoszonym do rozgrywek składzie brak zawodników rezerwowych
- 10.5. 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 15 minut na zegarze nieobecnego zawodnika
- 10.6. Jeżeli w ustalonym miejscu spotkania drużyna nie ma minimalnego składu po upływie 15 minut od nominalnej godziny rozpoczęcia meczu (włączenie jednego zegara kontrolnego), to przegrywa ona mecz walkowerem w stosunku 0:6. Jeżeli przed upływem 15 minut od nominalnego momentu rozpoczęcia spotkania nastąpi uzupełnienie składu drużyny do składu minimalnego, to mecz należy rozpocząć, ustawiając na wszystkich zegarach jednakową stratę czasu dla całej spóźnionej drużyny według wskazań zegara kontrolnego, przy czym nadal nieobecni zawodnicy nie mogą się spóźnić o więcej niż 15 minut od nominalnego momentu rozpoczęcia meczu. W przypadku, gdy drużyna nie zgłosiła do rozgrywek pełnego składu, a wygrała mecz walkowerem, to wynik ustala sędzia obniżając go, na przykład do 5:0, jeśli drużyna wygrywająca w rozgrywkach 6-osobowych nie ma w składzie jednego zawodnika
- 10.7. Wynik meczu nierozegranego z winy obu drużyn ustala się na 0:0
- 10.8. 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

- 10.9. 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 DJRS, 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). Komentarz : Biorąc pod uwagę że systemy rozgrywek mogą przewidywać kilka rund w ciągu jednej sesji, to drugi walkower należy uznawać jako brak obecności na kolejnej sesji rozgrywkowej
- 10.10. Wyniki drużyny, która oddała dwa mecze walkowerem zostają anulowane. Wyniki rozegranych partii są zaliczane dla celów klasyfikacyjno-rankingowych i nie liczą się w celu ustalenia końcowej kolejności na szachownicach
- 10.11. Zawodnik, który będzie awizowany na mecz w godzinie rozpoczęcia meczu, a dwukrotnie odda walkower nie pojawiając się przy szachownicy, zostanie wykluczony do końca rozgrywek. Dodatkowo na Klub zostaną nałożone kary finansowe za oddanie walkovera zgodnie z KOF
- 10.12. Protokół meczu, który wypełniają (CZYTELNIE, DRUKOWANYMI LITERAMI) kapitanowie drużyn w 3 egzemplarzach, najpóźniej na 5 minut przed rozpoczęciem meczu, musi zawierać:
 - 10.12.1. Składy drużyn w kolejności zawodników podanej w zgłoszeniach.
 - 10.12.2. Kategorie szachowe i rankingi FIDE lub PZSzach
 - 10.12.3. Miejsce rozgrywania meczu oraz datę i godzinę rozpoczęcia.
- 10.13. Po zakończeniu meczu sędzia uzupełnia protokół o następujące dane:
 - 10.13.1. Wyniki partii i wynik końcowy meczu
 - 10.13.2. 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, itp., 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

11. Ocena wyników

- 11.1. Klasyfikacja końcowa drużyn ustalana jest z uwzględnieniem następujących, kolejno stosowanych kryteriów:
 - 11.1.1. Suma punktów meczowych (za wygrany mecz 2 pkt., za remis 1 pkt., za przegrany 0 pkt., oddanie walkovera - minus 2 pkt. meczowe i 0 małych, za wygrany mecz walkowerem 2 pkt meczowe i 6 małych)
 - 11.1.2. Zgodnie z Regulaminem Punktacji Pomocniczych PZSzach
 - 11.1.3. Losowanie
- 11.2. Klasyfikacja indywidualna na szachownicach ustalana jest z uwzględnieniem następujących, kolejno stosowanych kryteriów:
 - 11.2.1. Liczba zdobytych punktów
 - 11.2.2. Uzyskany wynik procentowy
 - 11.2.3. Ocena rankingowa wyniku - ranking PZSzach
 - 11.2.4. Miejsce drużyny
- 11.3. Zawodnik jest klasyfikowany na najniższej szachownicy, na której wystąpił

12. Zasady awansowania i spadku

- 12.1. Awanse
 - 12.1.1. Liczba drużyn awansujących z WLJ-III do DMP jest określona w regulaminach DMP
 - 12.1.2. Na co najmniej 2 miesiące przed rozpoczęciem rozgrywek II ligi, drużyny które uzyskały awans do II ligi mają obowiązek potwierdzić w formie elektronicznej gotowość startu w DMP powiadamiając o tym Prezesa oraz odpowiedzialnego za rozgrywki Wiceprezesa WZSzach. Brak potwierdzenia powoduje, iż prawo awansu przechodzi na następną drużynę, wg kolejności zajętego miejsca
 - 12.1.3. W przypadku potwierdzenia gotowości startu w II lidze i nie wystartowania w tych rozgrywkach, drużyna traci możliwość zdobycia prawa do awansu w następnej edycji DRSW, bez względu na osiągnięty wynik
 - 12.1.4. Jeżeli w WLJ-III zwyciężyła drużyna klubu reprezentowanego już w II lidze, to prawo gry w II lidze uzyskuje kolejna drużyna WLJ-III, która spełnia wymagane kryteria



- 12.1.5. Do WLJ-III awansują zwycięzcy grup A i B IV ligi juniorów
- 12.1.6. Jeżeli WLJ-IV zwyciężyła drużyna klubu reprezentowanego już w WLJ-III, to prawo gry w WLJ-III uzyskuje kolejna drużyna danej grupy WLJ-IV.
- 12.2. Spadki
 - 12.2.1. Z WLJ-III do WLJ-IV spadają ostatnie dwie drużyny
 - 12.2.2. Drużyny, która spadną z II ligi mają prawo gry w następnej edycji WLJ-III i powodują automatycznie spadek do WLJ-IV kolejnych najsłabszych drużyn WLJ-III, za wyjątkiem sytuacji określonej w p. 12.2.3
 - 12.2.3. Jeżeli w WLJ-III występował zespół rezerwy klubu, którego drużyna spadła z II ligi, to opuszcza on WLJ-III 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. Jeżeli klub posiada jeszcze inną drużynę w DMP, to musi stosować się do ustaleń w punktach 7.5 i 7.6 niniejszego regulaminu

13. Postanowienia końcowe

- 13.1. Koszty organizacji ponoszą Organizator / współorganizatorzy
 - 13.2. Koszty udziału w rozgrywkach ponoszą kluby zgłaszające swoje drużyny do DJRS, względnie zawodnicy
 - 13.3. Koszty nagród pokrywane są ze środków wpłaconych przez uczestników rozgrywek oraz ze środków własnych Organizatora i przyznanych przez sponsorów
- Minimalna pula nagród:
- 13.3.1. Puchar dla zwycięskiej drużyny
 - 13.3.2. Dyplomy dla trzech czołowych drużyn
 - 13.3.3. Upominki i dyplomy dla najlepszych zawodników.
- 13.4. Współorganizatorzy lub odpowiedzialny za rozgrywki Wiceprezes WZSzach mają obowiązek w terminie 30 dni od zakończenia rozgrywek przesłać na adres zarzad@wzszach.poznan.pl rozliczenie finansowe wg wzoru ustalonego przez Skarbnika WZSzach
 - 13.5. Za zdolność zawodników do startu w mistrzostwach (aktualne badanie lekarskie) oraz ich ubezpieczenie odpowiedzialny jest ich klub lub sami zawodnicy. Wszyscy uczestnicy biorą udział w zawodach na własną odpowiedzialność
 - 13.6. Zgłoszenie do turnieju jest traktowane jako akceptacja niniejszego regulaminu i KO oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora, sędziego głównego, WZSzach w celach informacyjno-marketingowych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych
 - 13.7. Organizator i WZSzach zastrzega sobie prawo do nieodpłatnego wykorzystywania materiałów audiowizualnych zrealizowanych podczas turnieju, a w szczególności zdjęć, materiałów filmowych, wywiadów i nagrań dźwiękowych przedstawiających uczestników w celach informacyjnych i promocyjnych
 - 13.8. 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
 - 13.9. Prawo interpretacji niniejszego Regulaminu należy do Zarządu WZSzach lub wyznaczonego przez niego przedstawiciela
 - 13.10. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem zatwierdzenia przez Zarząd.

Wiceprezes WZSzach
ds. Młodzieży i Szkolenia
Łukasz Magdziak