Radzyń Podlaski, 01.04.2023 r.

# ROZPORZĄDZENIE PREZESA PREZESTEAM DOT. POWSTANIA NOWYCH TURNIEJÓW W PIŁKARSKIE GRY KOMPUTEROWE ORGANIZOWANYCH PRZEZ STOWARZYSZENIE PREZESTEAM

Na podstawie § 7 ust. 3. lit. a., § 8 lit. e., § 11 oraz § 80 obowiązującego Statutu PrezesTeam z dnia 1 stycznia 2023 r., zarządzam, co następuje:

**§ 1**

Z dniem 1 kwietnia 2023 r. utworzone zostają następujące nowe turnieje w piłkarskie gry komputerowe, które będą organizowane przez PrezesTeam:

- PrezesTeam CyberFootball Super League (turniej sezonowy);
- PrezesTeam CyberFootball Championship (turniej coroczny).

**§ 2**

Turniej sezonowy PrezesTeam CyberFootball Super League będzie odbywał się maksymalnie cztery razy w roku (cztery sezony), przy założeniu, że odstęp czasowy między poszczególnymi sezonami będzie nie krótszy niż dwa miesiące. Poszczególne sezony będą rozgrywane wg następującego schematu:

- Winter (sezon zimowy): styczeń lub luty;
- Spring (sezon wiosenny): marzec lub kwiecień;
- Summer (sezon letni): lipiec, sierpień lub wrzesień;
- Autumn (sezon jesienny): październik, listopad, grudzień.

**§ 3**

Turniej coroczny PrezesTeam CyberFootball Championship będzie odbywał się jeden raz do roku, w maju lub w czerwcu, przy założeniu, że odstęp czasowy od sezonu wiosennego turnieju PrezesTeam CyberFootball Super League będzie nie krótszy niż dwa miesiące.

**§ 4**

1. Ustalam Oficjalne Hymny obu turniejów. Wskazane utwory w przepisach § 4 ust. 2. i 3. będą hymnami poszczególnych turniejów we wszystkich ich edycjach (sezonach), do czasu ewentualnych zmian na mocy innych Rozporządzeń.

2. Oficjalnym Hymnem turnieju PrezesTeam CyberFootball Super League będzie utwór „CHVRCHES – Never Say Die".
3. Oficjalnym Hymnem turnieju PrezesTeam CyberFootball Championship, będzie utwór „Alan Walker, Philter – Adventure Time".

**§ 5**

1. Ustalam Oficjalne Logotypy obu turniejów. Wskazane grafiki w przepisach § 5 ust. 2. i 3. będą głównymi logotypami poszczególnych turniejów we wszystkich ich edycjach (sezonach), do czasu ewentualnych zmian na mocy innych Rozporządzeń.
2. Oficjalnym Logotypem turnieju PrezesTeam Super League będzie logo, którego wzór określa Załącznik nr 1 do Rozporządzenia.
3. Oficjalnym Logotypem turnieju PrezesTeam Championship będzie logo, którego wzór określa Załącznik nr 2 do Rozporządzenia.

**§ 6**

1. Ustalam Regulaminy obu turniejów na podstawie przepisów § 6 ust. 2. i 3. Ewentualne późniejsze zmiany w Regulaminie nie wymagają wydawania nowych Rozporządzeń.
2. Oficjalnym Regulaminem turnieju PrezesTeam CyberFootall Super League będzie regulamin, którego brzmienie określone jest w Załączniku nr 3 do Rozporządzenia.
3. Oficjalnym Regulaminem turnieju PrezesTeam CyberFootball Championship będzie regulamin, którego brzmienie określone jest w Załączniku nr 4 do Rozporządzenia.

**§ 7**

**Rozporządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania (1 kwietnia 2023 r.).**

mgr Wojciech Niewęgłowski

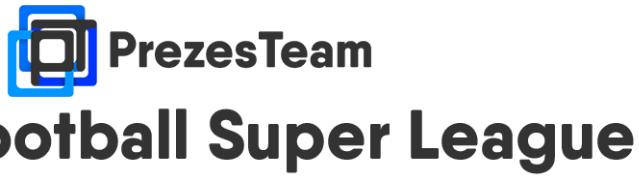
.....

(Prezes PrezesTeam Wojciech Niewęgłowski)

*Załącznik nr 1*
*do Rozporządzenia*

# OFICJALNY LOGOTYP TURNIEJU PREZESTEAM CYBERFOOTBALL SUPER LEAGUE

***Wykonanie:*** *Minister Cyfryzacji PrezesTeam Marcin Kap*




mgr Wojciech Niewęgłowski

.....

(Prezes PrezesTeam Wojciech Niewęgłowski)

*Załącznik nr 2*
*do Rozporządzenia*

# OFICJALNY LOGOTYP TURNIEJU PREZESTEAM CYBERFOOTBALL CHAMPIONSHIP

***Wykonanie:*** *Minister Cyfryzacji PrezesTeam Marcin Kap*

PrezesTeam
CyberFootball Championship

mgr Wojciech Niewęgłowski
.....
(Prezes PrezesTeam Wojciech Niewęgłowski)

*Załącznik nr 3*
*do Rozporządzenia*

PrezesTeam
CyberFootball Super League

# REGULAMIN TURNIEJU PREZESTEAM CYBERFOOTBALL SUPER LEAGUE

## ROZDZIAŁ I

### INFORMACJE OGÓLNE

**§ 1**

1. Organizatorem turnieju jest Stowarzyszenie PrezesTeam.
2. Turniej rozgrywany jest w formie sezonów, z zastrzeżeniem, że odstęp czasu pomiędzy następującymi po sobie sezonami powinien być nie krótszy niż dwa miesiące.
3. Poszczególne sezony rozgrywane są w następujących miesiącach:
    a. Winter (sezon zimowy) - styczeń lub luty;
    b. Spring (sezon wiosenny) - marzec lub kwiecień;
    c. Summer (sezon letni) - lipiec, sierpień lub wrzesień;
    d. Autumn (sezon jesienny) - październik, listopad lub grudzień.
4. Turniej odbywa się w miejscu podanym przez organizatorów na poszczególną edycję turnieju (sezon). Preferowanym miejscem rozegrania turnieju jest teren Imperium Radzyńskiego oraz tereny sojusznicze. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość organizacji turnieju poza tymi terenami w szczególnych przypadkach.
5. Turniej rozgrywany jest systemem ligowym.

6. Każdy z uczestników turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem turnieju oraz do jego przestrzegania. Zgłoszenie się do turnieju równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
7. Udział w turnieju jest bezpłatny i otwarty szczególnie dla osób zrzeszonych w Stowarzyszeniu PrezesTeam oraz dla ich znajomych.
8. Minimalna ilość uczestników to 4 osób, natomiast maksymalna ilość to 6 osób. W szczególnych przypadkach Organizatorzy mogą podjąć decyzję o rozszerzeniu górnego limitu miejsc. Decyduje kolejność wysłanych zgłoszeń.
9. Warunkiem uczestnictwa jest wypełnienie oraz wysłanie zgłoszenia za pomocą formularza zgłoszeniowego, który dostępny https://prezes-team.opx.pl/application_cf.php w zakładce „Formularz zgłoszeniowy". Więcej o przebiegu rekrutacji opisane jest w innej sekcji Regulaminu, pt. „Zgłoszenia do turnieju".
10. Za złamanie Regulaminu grożą kary opisane w oddzielnej sekcji Regulaminu pt. „Działania zabronione i kary".
11. Przed oficjalnym rozpoczęciem turnieju oraz przed ewentualnym finałem wskazane jest odegranie hymnu danej edycji turnieju przy postawie stojącej lub siedzącej.
12. Dana edycja turnieju odbędzie się w dniu ustalonym po porozumieniu Prezesa PrezesTeam z Gospodarzem Miejsca, w którym turniej będzie się odbywał. Godzina rozpoczęcia turnieju również zostanie ustalona na podobnych zasadach.
13. Oficjalnym Hymnem PrezesTeam CyberFootball Super League jest utwór „CHVRCHES - Never Say Die".

# ROZDZIAŁ II

## PRZEPISY DOTYCZĄCE ROZGRYWKI ORAZ GIER

### § 2

**Przepisy ogólne:**

1. Za zwycięstwo w meczu ligowym otrzymuje się 3 pkt.
2. Za remis w meczu ligowym otrzymuje się 1 pkt.
3. Za porażkę w meczu ligowym otrzymuje się 0 pkt.
4. Bilans bramkowy oznacza różnicę między strzelonymi a straconymi bramkami.
5. O kolejności w tabeli ligowej decydują:
    a. uzyskane punkty;
    b. bilans bramkowy;

c. mecze bezpośrednie;
d. liczba zdobytych bramek;
e. liczba wygranych meczów;
f. miejsce w Ogólnej Klasyfikacji Medalowej;
g. losowanie.

6. Wynik walkowera podstawowego to 3:0.
7. Wynik walkowera obustronnego to 3:3. Walkower obustronny nie jest remisem, dlatego w przypadku takiego walkowera nie przyznaje się żadnych punktów. Wynik wliczany jest tylko w bilans bramkowy.
8. W przypadku otrzymania czerwonej kartki przez zawodnika drużyny sterowanej przez uczestnika turnieju, dany zawodnik nie może zostać wystawiony w kolejnym meczu.

**§ 3**

**Rozgrywka meczowa:**

1. Wszystkie mecze rozgrywane są przy pomocy gry FIFA lub Pro Evolution Soccer (eFootball).
2. Dopuszczalne wersje gry:
   a. FIFA: wydania z lat 2010 - 2018 (FIFA 11 – FIFA 19);
   b. Pro Evolution Soccer/eFootball: wydanie z roku 2020 (eFootball PES 2021 Season Update).
3. Organizatorzy turnieju zastrzegają sobie możliwość dopuszczenia innych wersji gier niż wyszczególnione w § 3 ust. 2.
4. Mecze rozgrywany jest poprzez mecz towarzyski, drużynami klubowymi lub narodowymi (zależnie od „tematyki" danej edycji turnieju).
5. Każda edycja turnieju może mieć przydzieloną własną „tematykę". Przykładowe „tematyki" edycji:
   a. Mistrzostwa Świata 2018;
   b. Liga Mistrzów;
   c. Liga Europy;
   d. Mistrzostwa Europy;
   e. Rozgrywki klubowe od 4,5 gwiazdek wzwyż;
   f. Rozgrywki klubowe średniaków (od trzech do czterech gwiazdek);
   g. Rozgrywki klubowe drużyn mniej znanych (poniżej trzech gwiazdek).
6. Przed każdą edycją Organizatorzy podadzą dokładną tematykę turnieju. Każdy uczestnik będzie miał obowiązek podczas rekrutacji do turnieju podać klub (lub reprezentację) zgodny z tematyką danej edycji, którym będzie grał podczas turnieju.
7. Zabronione jest używanie Drużyn Światowej XI, Klasycznej XI, Adidas All Stars.

8. Jakiekolwiek przerwy w meczu są dozwolone wówczas, gdy gracz znajduje się przy piłce i jest na WŁASNEJ połowie.
9. Każdy z graczy ma obowiązek korzystać z kontrolerów dostarczonych przez Organizatorów turnieju. W przypadku braku kontrolerów ze strony Organizatorów każdy gracz może korzystać z własnych kontrolerów.

**§ 4**

**Ustawienia gry:**

1. Ustawienia gry powinny być takie same podczas każdego meczu.
2. Długość połowy: 5 minut.
3. Szybkość gry: Normalna.
4. Pogoda: Preferowana bezdeszczowa i bezśnieżna.
5. Pora dnia: Dowolna.
6. Stadion: przypisany do gospodarza meczu.
7. Kontuzje: Włączone.
8. Spalone: Włączone.
9. Kartki: Włączone.
10. Zagrania ręką: Włączone (bez karnych).
11. Liczba zmian: zależna od domyślnych ustawień w grze.
12. Liczba zawodników na ławce rezerwowych: zależna od domyślnych ustawień w grze.
13. Kamera: Telewizyjna 3 (preferowane ustawienia: wysokość kamery 19, zoom kamery 2). W przypadku niedostępności kamery w danej wersji gry, o wyborze kamery zdecydują Organizatorzy turnieju przed rozpoczęciem turnieju. Ustawienia wysokości oraz zoomu kamery również mogą zostać zmodyfikowane przez Organizatorów w szczególnych przypadkach.
14. Sterowanie: Preferowane jest domyślne ustawione przez organizatorów. Dopuszcza się możliwość zmiany przycisków sterowania przez zawodnika pod kontrolą Organizatorów.
15. Ustawienia kontrolerów: Ustawienia podane przez Organizatorów w Załączniku 1. do Regulaminu „Podstawowe ustawienia kontrolerów".
16. Ustawienia obrony: Stary system obrony.
17. Kolorystyka strojów obu zespołów nie może być bardzo podobna.
18. Zmiana ustawień przez graczy jest zabroniona.
19. Organizatorzy turnieju zastrzegają sobie prawo do zmiany ustawień gry w szczególnych przypadkach.

# ROZDZIAŁ III

## ZGŁOSZENIA DO TURNIEJU

### § 5

1. Zgłoszenie do turnieju odbywa się poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego znajdującego się na następującej stronie: https://prezes-team.opx.pl/application_cf.php.
2. Obowiązuje zasada „kto pierwszy ten lepszy".
3. Organizatorzy turnieju (Prezes oraz Wiceprezes PrezesTeam) oraz Gospodarz Miejsca mają zapewniony udział w turnieju po wcześniejszym wyrażeniu chęci gry w danej edycji.
4. Podczas wypełniania formularza zgłoszeniowego należy podać wybrany zespół, którym dana osoba chciałaby zagrać w turnieju. Zespół musi być zgodny z tematyką edycji.
5. Organizatorzy turnieju raz mają pierwszeństwo w wyborze zespołu, a w innej edycji wybierają jako ostatni (na zmianę co edycję).

# ROZDZIAŁ IV

## DZIAŁANIA ZABRONIONE I KARY

### § 6

1. Następujące działania będą uznawane za niesportową grę:
    a. Celowe wyłączanie komputera lub telewizora/monitora;
    b. Włączanie pauzy w grze w trakcie posiadania piłki przez rywala;
    c. Gra na czas poprzez zbyt długie podawanie piłki w obronie oraz do bramkarza na własnej połowie w celu utrzymania korzystnego wyniku;
    d. Oczywiste zezwolenie na wygranie meczu przez przeciwnika;
    e. Przechodzenie przed monitorem/telewizorem podczas trwania meczu, a szczególnie podczas wykonywania rzutu karnego przez gracza;
    f. Zakłócanie rozgrywki w różny niesportowy sposób;
    g. Celowe zniszczenie kontrolerów i mienia dostarczanego przez Organizatorów turnieju oraz mienia Gospodarza turnieju.
2. W przypadku wykrycia naruszeń opisanych w § 6 ust. 1. lit. a. – f., gracz, który dopuścił się wykroczenia może zostać ukarany wedle uznania

Organizatorów turnieju poprzez: ostrzeżenie, przegraną przez walkower, ujemne punkty lub dyskwalifikację z turnieju.

3. W przypadku złamania przepisów § 6 ust. 1. lit. g., Organizatorzy turnieju mogą obciążyć kosztami osobę, która dopuściła się celowego uszkodzenia mienia.
4. Za niedopuszczalne zachowanie uważa się także obrażanie podczas turnieju innych zawodników oraz Organizatorów turnieju w każdy możliwy sposób. Takie zachowanie karane jest natychmiastowym wykluczeniem z rozgrywek oraz zakazem uczestnictwa w kolejnych edycjach aż do odwołania.
5. Podczas trwania rozgrywek Organizatorzy turnieju mogą określić inne działania określające niesportową grę.
6. Ostateczną decyzję w każdej sprawie podejmują Organizatorzy turnieju.
7. Za złamanie regulaminu grozi dyskwalifikacja z turnieju, otrzymanie ujemnych punktów lub przegrana meczu walkowerem.

# ROZDZIAŁ V

## NAGRODY

### § 7

1. Zwycięzca turnieju otrzymuje **złoty medal oraz czekoladę.**
2. Osoba, która zajmie drugie miejsce w turnieju otrzymuje **srebrny medal oraz wafelek „Princessa Longa".**
3. Zawodnik, który uplasuje się na trzecim miejscu otrzymuje **brązowy medal oraz wafelek „Tastino ROGER".**
4. Nagrody będą uroczyście wręczane od razu po zakończeniu turnieju. Podczas wręczania nagród odegrany zostanie hymn Stowarzyszenia PrezesTeam.

# ROZDZIAŁ VI

## POSTANOWIENIA KOŃCOWE

### § 8

1. Organizatorzy turnieju zastrzegają sobie prawo do dokonywania zmian w regulaminie. W takim przypadku odpowiednia informacja zostanie podana przed rozpoczęciem danej edycji turnieju.
2. W kwestiach spornych i niezawartych w Regulaminie należy stosować się do decyzji Organizatorów turnieju oraz obowiązującego Statutu PrezesTeam i Imperium Radzyńskiego.
3. Organizatorzy turnieju mają decydujący głos we wszystkich sprawach związanych z turniejem.
4. Turniej PrezesTeam F.I.F.A. Cup nie jest powiązany ani sponsorowany przez Electronic Arts Inc. i Konami Holdings Corporation oraz ich licencjodawców.
5. Podczas oficjalnych edycji turnieju PrezesTeam F.I.F.A. Cup zabronione jest spożywanie alkoholu. W szczególnych przypadkach (np. turniej połączony z grillem). Organizatorzy mogą zezwolić na kulturalne spożywanie alkoholu. Jednak taka decyzja musi zostać podjęta odpowiednio wcześniej.

# PODSTAWOWE USTAWIENIA KONTROLERÓW

| | |
|---|---|
| **Trener FIFA** | Wył. / Ukryj |
| **Precyzyjne wykończenie** | Wł. |
| **Ikona przełączenia obrońcy** | Wł. |
| **Wskaźnik następnego zawod.** | Wł. |
| **Wspom. Blokowania podań** | Wł. |
| **Przełączanie automatyczne** | Wysokie (i bezpańskie) piłki |
| **Autom. Przeł. (wspom. Ruch)** | Częściowe |
| **Kontrola tempa** | Wspomagana |
| **Przełącznik trybu rywalizacji** | Wył. |
| **Automat. wymyślne podania** | Wł. |
| **Automatyczne wybicia** | Wł. |
| **Automatyczne strzały** | Wł. |
| **Blokada adresata** | Wł. |
| **Kontekstowy zwinny drybling** | Wł. |
| **Wspomagane główki** | Wł. |
| **Zmiana prawym drążkiem** | Zależnie od piłkarza |
| **Wspomaganie wybić** | Kierunkowe |
| **Ikony przełączania** | Wł. |
| **Pomoc przy podawaniu** | Asysta |
| **Wspom. Podań prostopadłych** | Asysta |
| **Pomoc przy strzelaniu** | Asysta |
| **Pomoc przy dośrodkowywaniu** | Częściowa |
| **Pomoc przy podaniu górą** | Asysta |
| **Wspom. Gra bramkarzem** | Częściowa |
| **Analogowy sprint** | Wł. |
| **Obrona** | Stary system obrony |
| **Blokada adresata podania** | Późno |

mgr Wojciech Niewęgłowski
.....
(Prezes PrezesTeam Wojciech Niewęgłowski)

*Załącznik nr 4*
*do Rozporządzenia*

PrezesTeam
CyberFootball Championship

# REGULAMIN TURNIEJU PREZESTEAM CYBERFOOTBALL CHAMPIONSHIP

## ROZDZIAŁ I

### INFORMACJE OGÓLNE

**§ 1**

1. Organizatorem turnieju jest Stowarzyszenie PrezesTeam.
2. Turniej odbywa się co roku w maju lub w czerwcu.
3. Turniej odbywa się w miejscu podanym przez organizatorów na poszczególną edycję turnieju. Preferowanym miejscem rozegrania turnieju jest teren Imperium Radzyńskiego oraz tereny sojusznicze. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość organizacji turnieju poza tymi terenami w szczególnych przypadkach.
4. Każdy z uczestników turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem turnieju oraz do jego przestrzegania. Zgłoszenie się do turnieju równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
5. Udział w turnieju jest bezpłatny i otwarty szczególnie dla osób zrzeszonych w Stowarzyszeniu PrezesTeam oraz dla ich znajomych.

6. Minimalna ilość uczestników to 4 osób, natomiast maksymalna ilość to 6 osób. W szczególnych przypadkach Organizatorzy mogą podjąć decyzję o rozszerzeniu górnego limitu miejsc. Decyduje kolejność wysłanych zgłoszeń.
7. Warunkiem uczestnictwa jest wypełnienie oraz wysłanie zgłoszenia za pomocą formularza zgłoszeniowego, który dostępny jest na stronie https://prezes-team.opx.pl/application_cf.php w zakładce „Formularz zgłoszeniowy". Więcej o przebiegu rekrutacji opisane jest w innej sekcji Regulaminu, pt. „Zgłoszenia do turnieju".
8. Za złamanie Regulaminu grożą kary opisane w oddzielnej sekcji Regulaminu pt. „Działania zabronione i kary".
9. Przed oficjalnym rozpoczęciem turnieju oraz przed ewentualnym finałem wskazane jest odegranie hymnu danej edycji turnieju przy postawie stojącej lub siedzącej.
10. Dana edycja turnieju odbędzie się w dniu ustalonym po porozumieniu Prezesa PrezesTeam z Gospodarzem Miejsca, w którym turniej będzie się odbywał. Godzina rozpoczęcia turnieju również zostanie ustalona na podobnych zasadach.
11. Oficjalnym Hymnem PrezesTeam CyberFootball Super League jest utwór „Alan Walker, Philter – Adventure Time".

# ROZDZIAŁ II

## PRZEPISY DOTYCZĄCE ROZGRYWKI ORAZ GIER

### § 2

**Systemy rozgrywek:**

1. Turniej rozgrywany jest systemem pucharowym.
2. Wersje systemu pucharowego zależne są od ilości zgłoszonych osób oraz od decyzji Organizatorów turnieju.
3. Organizatorzy turnieju wybierają wersję systemu pucharowego przed rozpoczęciem edycji.
4. Organizatorzy turnieju zastrzegają sobie możliwość dokonywania korekt w systemach rozgrywek w trakcie turnieju ze względu na ograniczenia czasowe lub inne sytuacje losowe.

## § 3

**Przepisy ogólne:**

1. Za zwycięstwo w meczu grupowym otrzymuje się 3 pkt.
2. Za remis w meczu grupowym otrzymuje się 1 pkt.
3. Za porażkę w meczu grupowym otrzymuje się 0 pkt.
4. Bilans bramkowy oznacza różnicę między strzelonymi a straconymi bramkami.
5. O kolejności w grupie decydują:
    a. uzyskane punkty;
    b. bilans bramkowy;
    c. mecze bezpośrednie;
    d. liczba zdobytych bramek;
    e. liczba wygranych meczów;
    f. miejsce w Ogólnej Klasyfikacji Medalowej;
    g. losowanie.
6. Wynik walkowera podstawowego to 3:0.
7. Wynik walkowera obustronnego to 3:3. Walkower obustronny to nie jest remis, dlatego w przypadku takiego walkowera nie przyznaje się żadnych punktów. Wynik wliczany jest tylko w bilans bramkowy.
8. W przypadku rozgrywania półfinałów systemem pierwszy mecz – rewanż decyduje lepszy bilans uzyskany w dwumeczu. W przypadku identycznego bilansu po dwóch meczach stosuje się przepisy § 3 ust. 9.
9. W przypadku, gdy wynik dwumeczu nie jest rozstrzygnięty należy rozegrać dodatkowy mecz (tzw. „dogrywka"), w którym długość połowy będzie zmniejszona do minimum lub poprzez rozegranie klasycznej dogrywki, jeśli po rozegranym drugim spotkaniu dwumeczu opcja „Klasyczna dogrywka" jest dostępna w menu.
10. W przypadku, gdy opisana „dogrywka" w § 3 ust. 9. nie przyniesie rozstrzygnięcia odbywa się konkurs rzutów karnych, który wyłoni zwycięzcę.
11. W meczach o 3. miejsce oraz w Finale nie może paść remis. W przypadku remisu rozgrywana jest zwykła piłkarska dogrywka poprzez wybranie w grze opcji „Klasyczna dogrywka" po zakończonym spotkaniu. Jeśli ona nie przyniesie rozstrzygnięcia odbywa się konkurs rzutów karnych, który wyłoni zwycięzcę.
12. W półfinałach (pierwszy mecz) Gospodarz meczu będzie losowany poprzez rzut monetą lub za pomocą specjalnie przygotowanych karteczek do losowania.
13. W przypadku otrzymania czerwonej kartki przez zawodnika drużyny sterowanej przez uczestnika turnieju, dany zawodnik nie może zostać wystawiony w kolejnym meczu.

**§ 4**

**Rozgrywka meczowa:**

1. Wszystkie mecze rozgrywane są przy pomocy gry FIFA. Dopuszczalne wersje gry to wydania z lat 2010 - 2018 (FIFA 11 – FIFA 19).
2. Organizatorzy turnieju zastrzegają sobie możliwość dopuszczenia nowszych wersji gry (od FIFA 20, czyli gier wydawanych od 2019 roku) w szczególnych przypadkach.
3. Mecze rozgrywamy poprzez mecz towarzyski, drużynami klubowymi lub narodowymi (zależnie od „tematyki" danej edycji turnieju).
4. Każda edycja turnieju może mieć przydzieloną własną „tematykę". Przykładowe „tematyki" edycji:
    a. Mistrzostwa Świata 2018;
    b. Liga Mistrzów;
    c. Liga Europy;
    d. Mistrzostwa Europy;
    e. Rozgrywki klubowe od 4,5 gwiazdek wzwyż;
    f. Rozgrywki klubowe średniaków (od trzech do czterech gwiazdek);
    g. Rozgrywki klubowe drużyn mniej znanych (poniżej trzech gwiazdek).
5. Przed każdą edycją Organizatorzy podadzą dokładną tematykę turnieju. Każdy uczestnik będzie miał obowiązek podczas rekrutacji do turnieju podać klub (lub reprezentację) zgodny z tematyką danej edycji, którym będzie grał podczas turnieju.
6. Zabronione jest używanie Drużyn Światowej XI, Klasycznej XI, Adidas All Stars.
7. Jakiekolwiek przerwy w meczu są dozwolone wówczas, gdy gracz znajduje się przy piłce i jest na WŁASNEJ połowie.
8. Każdy z graczy ma obowiązek korzystać z kontrolerów dostarczonych przez Organizatorów turnieju. W przypadku braku kontrolerów ze strony Organizatorów każdy gracz może korzystać z własnych kontrolerów.

**§ 5**

**Ustawienia gry:**

1. Ustawienia gry powinny być takie same podczas każdego meczu.
2. Długość połowy: 5 minut.
3. Szybkość gry: Normalna.
4. Pogoda: Preferowana bezdeszczowa i bezśnieżna.

5. Pora dnia: Dowolna.
6. Stadion: przypisany do gospodarza meczu.
7. Kontuzje: Włączone.
8. Spalone: Włączone.
9. Kartki: Włączone.
10. Zagrania ręką: Włączone (bez karnych).
11. Liczba zmian: zależna od domyślnych ustawień w grze.
12. Liczba zawodników na ławce rezerwowych: zależna od domyślnych ustawień w grze.
13. Kamera: Telewizyjna 3 (preferowane ustawienia: wysokość kamery 19, zoom kamery 2). W przypadku niedostępności kamery w danej wersji gry, o wyborze kamery zdecydują Organizatorzy turnieju przed rozpoczęciem turnieju. Ustawienia wysokości oraz zoomu kamery również mogą zostać zmodyfikowane przez Organizatorów w szczególnych przypadkach.
14. Sterowanie: Preferowane jest domyślne ustawione przez organizatorów. Dopuszcza się możliwość zmiany przycisków sterowania przez zawodnika pod kontrolą Organizatorów.
15. Ustawienia kontrolerów: Ustawienia podane przez Organizatorów w Załączniku 1. do Regulaminu „Podstawowe ustawienia kontrolerów".
16. Ustawienia obrony: Stary system obrony.
17. Kolorystyka strojów obu zespołów nie może być bardzo podobna.
18. Zmiana ustawień przez graczy jest zabroniona.
19. Organizatorzy turnieju zastrzegają sobie prawo do zmiany ustawień gry w szczególnych przypadkach.

# ROZDZIAŁ III

## ZGŁOSZENIA DO TURNIEJU

### § 6

1. Zgłoszenie do turnieju odbywa się poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego znajdującego się na następującej stronie: https://prezes-team.opx.pl/application_cf.php/.
2. Obowiązuje zasada „kto pierwszy ten lepszy".
3. Organizatorzy turnieju (Prezes oraz Wiceprezes PrezesTeam) oraz Gospodarz Miejsca mają zapewniony udział w turnieju po wcześniejszym wyrażeniu chęci gry w danej edycji.
4. Podczas wypełniania formularza zgłoszeniowego należy podać wybrany zespół, którym dana osoba chciałaby zagrać w turnieju. Zespół musi być zgodny z tematyką edycji.

5. Organizatorzy turnieju raz mają pierwszeństwo w wyborze zespołu, a w innej edycji wybierają jako ostatni (na zmianę co edycję).

# ROZDZIAŁ IV

## DZIAŁANIA ZABRONIONE I KARY

### § 7

1. Następujące działania będą uznawane za niesportową grę:
    a. Celowe wyłączanie komputera lub telewizora/monitora;
    b. Włączanie pauzy w grze w trakcie posiadania piłki przez rywala;
    c. Gra na czas poprzez zbyt długie podawanie piłki w obronie oraz do bramkarza na własnej połowie w celu utrzymania korzystnego wyniku;
    d. Oczywiste zezwolenie na wygranie meczu przez przeciwnika;
    e. Przechodzenie przed monitorem/telewizorem podczas trwania meczu, a szczególnie podczas wykonywania rzutu karnego przez gracza;
    f. Zakłócanie rozgrywki w różny niesportowy sposób;
    g. Celowe zniszczenie kontrolerów i mienia dostarczanego przez Organizatorów turnieju oraz mienia Gospodarza turnieju.
2. W przypadku wykrycia naruszeń opisanych w § 7 ust. 1. lit. a. – f., gracz, który dopuścił się wykroczenia może zostać ukarany wedle uznania Organizatorów turnieju poprzez: ostrzeżenie, przegraną przez walkower, ujemne punkty lub dyskwalifikację z turnieju.
3. W przypadku złamania przepisów § 7 ust. 1. lit. g., Organizatorzy turnieju mogą obciążyć kosztami osobę, która dopuściła się celowego uszkodzenia mienia.
4. Za niedopuszczalne zachowanie uważa się także obrażanie podczas turnieju innych zawodników oraz Organizatorów turnieju w każdy możliwy sposób. Takie zachowanie karane jest natychmiastowym wykluczeniem z rozgrywek oraz zakazem uczestnictwa w kolejnych edycjach aż do odwołania.
5. Podczas trwania rozgrywek Organizatorzy turnieju mogą określić inne działania określające niesportową grę.
6. Ostateczną decyzję w każdej sprawie podejmują Organizatorzy turnieju.
7. Za złamanie regulaminu grozi dyskwalifikacja z turnieju, otrzymanie ujemnych punktów lub przegrana meczu walkowerem.

# ROZDZIAŁ V

## NAGRODY

### § 8

1. Zwycięzca turnieju otrzymuje **złoty medal oraz czekoladę.**
2. Osoba, która zajmie drugie miejsce w turnieju otrzymuje **srebrny medal oraz wafelek „Princessa Longa".**
3. Zawodnik, który uplasuje się na trzecim miejscu otrzymuje **brązowy medal oraz wafelek „Tastino ROGER".**
4. Nagrody będą uroczyście wręczane od razu po zakończeniu turnieju. Podczas wręczania nagród odegrany zostanie hymn Stowarzyszenia PrezesTeam.

# ROZDZIAŁ VI

## POSTANOWIENIA KOŃCOWE

### § 9

6. Organizatorzy turnieju zastrzegają sobie prawo do dokonywania zmian w regulaminie. W takim przypadku odpowiednia informacja zostanie podana przed rozpoczęciem danej edycji turnieju.
7. W kwestiach niezawartych w Regulaminie należy stosować się do decyzji Organizatorów turnieju oraz obowiązującego Statutu PrezesTeam i Imperium Radzyńskiego.
8. Organizatorzy turnieju mają decydujący głos we wszystkich sprawach związanych z turniejem.
9. Turniej PrezesTeam F.I.F.A. Cup nie jest powiązany ani sponsorowany przez Electronic Arts Inc. oraz jej licencjodawców.
10. Podczas oficjalnych edycji turnieju PrezesTeam F.I.F.A. Cup zabronione jest spożywanie alkoholu. W szczególnych przypadkach (np. turniej połączony z grillem). Organizatorzy mogą zezwolić na kulturalne spożywanie alkoholu. Jednak taka decyzja musi zostać podjęta odpowiednio wcześniej.

*Załącznik 1*
*do Regulaminu turnieju PrezesTeam CyberFootball Championship*
*Podstawowe ustawienia kontrolerów*

# PODSTAWOWE USTAWIENIA KONTROLERÓW

| | |
|---|---|
| **Trener FIFA** | Wył. / Ukryj |
| **Precyzyjne wykończenie** | Wł. |
| **Ikona przełączenia obrońcy** | Wł. |
| **Wskaźnik następnego zawod.** | Wł. |
| **Wspom. Blokowania podań** | Wł. |
| **Przełączanie automatyczne** | Wysokie (i bezpańskie) piłki |
| **Autom. Przeł. (wspom. Ruch)** | Częściowe |
| **Kontrola tempa** | Wspomagana |
| **Przełącznik trybu rywalizacji** | Wył. |
| **Automat. wymyślne podania** | Wł. |
| **Automatyczne wybicia** | Wł. |
| **Automatyczne strzały** | Wł. |
| **Blokada adresata** | Wł. |
| **Kontekstowy zwinny drybling** | Wł. |
| **Wspomagane główki** | Wł. |
| **Zmiana prawym drążkiem** | Zależnie od piłkarza |
| **Wspomaganie wybić** | Kierunkowe |
| **Ikony przełączania** | Wł. |
| **Pomoc przy podawaniu** | Asysta |
| **Wspom. Podań prostopadłych** | Asysta |
| **Pomoc przy strzelaniu** | Asysta |
| **Pomoc przy dośrodkowywaniu** | Częściowa |
| **Pomoc przy podaniu górą** | Asysta |
| **Wspom. Gra bramkarzem** | Częściowa |
| **Analogowy sprint** | Wł. |
| **Obrona** | Stary system obrony |
| **Blokada adresata podania** | Późno |

mgr Wojciech Niewęgłowski

.....

(Prezes PrezesTeam Wojciech Niewęgłowski)