

Radzyń Podlaski, 29.02.2024 r.

**Rozporządzenie Prezesa PrezesTeam
ws. ustalenia Regulaminu turnieju
PrezesTeam CyberFootball Championship**

Na podstawie § 6 ust. 3 pkt 1, § 7 pkt 5, § 10 ust. 3 pkt 4 i § 101 obowiązującego Statutu PrezesTeam z dnia 1 września 2023 r. oraz § 9 ust. 1 Regulaminu turnieju PrezesTeam CyberFootball Championship, zarządzam, co następuje:

§ 1

Ustala się Regulamin turnieju PrezesTeam CyberFootball Championship, którego brzmienie określone jest w Załączniku nr 1 do niniejszego Rozporządzenia.

§ 2

Uchyla się zapisy § 6 ust. 1 i 3 Rozporządzenia Prezesa PrezesTeam z dnia 1 kwietnia 2023 r. dot. powstania nowych turniejów w piłkarskie gry komputerowe organizowanych przez Stowarzyszenie PrezesTeam.

§ 3

Traci moc Rozporządzenie Prezesa PrezesTeam z dnia 21 maja 2023 r. ws. zmian w Regulaminach turniejów PrezesTeam CyberFootball Championship oraz PrezesTeam CyberFootball Super League.

§ 4

Rozporządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania (29 lutego 2024 r.).

mgr Wojciech Niewęglowski
.....
(Prezes PrezesTeam Wojciech Niewęglowski)



PrezesTeam

CyberFootball Championship

REGULAMIN TURNIEJU PREZESTEAM CYBERFOOTBALL CHAMPIONSHIP

ROZDZIAŁ I INFORMACJE OGÓLNE

§ 1

1. Organizatorem turnieju jest Stowarzyszenie PrezesTeam.
2. Turniej odbywa się raz w roku.
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 wystanych zgłoszeń.
7. Warunkiem uczestnictwa jest wypełnienie oraz wystanie 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 „CHVRCHES – Never Say Die”.

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 rozgrywane są 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. Jakiegokolwiek 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 wyłączenie 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 wygraną 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 **Chipsy „Top”**.
2. Osoba, która zajmie drugie miejsce otrzymuje **Markizy „Bonitki”**.
3. Zawodnik, który zajmie trzecie miejsce otrzymuje **Czekoladę „Allegro”**.
4. Nagrody będą uroczyście wręczane od razu po zakończeniu turnieju. Podczas wręczania nagród odegrany zostanie hymn Stowarzyszenia PrezesTeam.

ROZDZIAŁ VI

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 9

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 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 CyberFootball Championship nie jest powiązany ani sponsorowany przez Electronic Arts Inc. oraz jej licencjodawców.
5. Podczas oficjalnych edycji turnieju PrezesTeam CyberFootball Championship 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 bezpieczne) 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 górką	Asysta
Wspom. Gra bramkarzem	Częściowa
Analogowy sprint	Wł.
Obrona	Stary system obrony
Blokada adresata podania	Późno

mgr Wojciech Niewęglowski
.....
(Prezes PrezesTeam Wojciech Niewęglowski)