



PrezesTeam  
**Checkers Cup**

# **REGULAMIN TURNIEJU PREZESTEAM CHECKERS CUP**

## **§ 1**

### **Informacje ogólne:**

1. Organizatorem turnieju jest Stowarzyszenie PrezesTeam.
2. Turniej odbywa się za pomocą serwisu internetowego <http://kurnik.pl/>.
3. Każdy z uczestników turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem turnieju oraz jego przestrzegania. Zgłoszenie się do turnieju równoważne jest akceptacji postanowień Regulaminu.
4. Udział w turnieju jest bezpłatny i otwarty szczególnie dla osób zrzeszonych w Stowarzyszeniu PrezesTeam i ich znajomych oraz dla Współpracowników Stowarzyszenia..
5. Minimalna ilość uczestników to 5 osób, natomiast maksymalna ilość zależna jest od przyjętego przez Organizatorów Systemu Rozgrywek. Decyduje kolejność wysłanych zgłoszeń.
6. Warunkiem uczestnictwa jest wypełnienie oraz wysłanie zgłoszenia za pomocą formularza zgłoszeniowego, który dostępny jest na stronie internetowej turnieju <http://checkers-cup.cba.pl/>. Przebieg rekrutacji opisany jest w innej sekcji Regulaminu, pt. „Rekrutacja”.
7. Za złamanie Regulaminu grożą kary opisane w oddzielnej sekcji Regulaminu pt. „Działania zabronione i kary”.
8. Dana edycja turnieju odbędzie się w terminie ustalonym przez Organizatorów turnieju.

## § 2

### Rozgrywka meczowa:

1. Przed rozpoczęciem spotkania Organizatorzy turnieju (Prezes lub Wiceprezes firmy PrezesTeam) tworzą tzw. stół do gry na serwerze **#200 (curifibia)** na stronie <http://kurnik.pl/warcaby>, przygotowują ustawienia rozgrywki zgodne z Regulaminem turnieju, zapraszają poszczególnych zawodników, którzy mają rozegrać swój mecz oraz kontrolują przebieg rozgrywki.
2. Zawodnicy, którzy mają rozegrać swój mecz mają obowiązek ustalić dogodny dla obu stron termin rozegrania spotkania, powiadomić Organizatorów turnieju o ustalonym terminie oraz niezwłocznie przyjąć zaproszenie do gry wysłane przez Organizatorów.
3. **Gospodarz meczu** (osoba, która widnieje jako pierwsza w danym spotkaniu w terminarzu rozgrywek) zostaje zaproszony jako pierwszy i wybiera dowolne pole do gry (#1 lub #2). Następnie zapraszana jest druga osoba, która zajmuje wolne pole.
4. Po wybraniu pól do gry zawodnicy rozpoczynają mecz.
5. Każdy gracz ma **7 minut** na wykonanie wszystkich ruchów. Mecz trwa około 14 minut maksymalnie (7+7).
6. Pojedyncza tura (pojedynczy ruch) powinna trwać **maksymalnie 20 sekund**. Jednakże regulamin dopuszcza możliwość posiadania przez zawodnika **dwóch tur** (dwóch pojedynczych ruchów) **podczas całego spotkania**, które mogą trwać **dłużej o 15 sekund** niż maksymalna tura (30 – 35 sekund w zależności od przedziału czasowego) poza sytuacją, gdy graczowi pozostaje mniej niż 30 sekund na wykonanie ruchu – w takiej sytuacji tury nie mogą trwać dłużej niż przewidziany maksymalny czas w danym przedziale.
7. W przedziale **od ostatniej minuty do trzydziestu sekund** pozostałego czasu na wykonywanie ruchów przez danego gracza pojedynczy ruch zawodnika może trwać maksymalnie **15 sekund**.
8. W przedziale **od trzydziestu do dziesięciu sekund** pozostałego czasu na wykonywanie ruchów przez danego gracza pojedynczy ruch zawodnika może trwać maksymalnie **10 sekund**.
9. W ciągu ostatnich **dziesięciu sekund** pozostałego czasu na wykonywanie ruchów przez danego gracza pojedynczy ruch zawodnika może trwać maksymalnie **5 sekund**, z zastrzeżeniem **obowiązku wykonania przynajmniej jednorazowego ruchu w ciągu ostatnich pięciu sekund** pozostałego czasu.
10. W przypadku **utrąty połączenia internetowego** przez któregoś z graczy **mecz zostanie powtórzony**. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy jeden z zawodników ma **4 lub więcej** pionków różnicy (niezależnie czy są to damki czy zwykłe pionki) wtedy mecz kończy się wynikiem, który widnieje

podczas utraty połączenia. W takiej sytuacji wynik ustalany jest na podstawie zapisu wideo lub wysłanego zrzutu ekranu.

11. W przypadku **problemów z połączeniem internetowym ze strony organizatorów** wynik meczu rozstrzygany jest na podstawie zrzutu ekranu wysłanego do organizatorów po zakończeniu spotkania.
12. **Jeden z zawodników** toczących bój w danym spotkaniu **ma obowiązek wykonać zrzut ekranu po zakończeniu spotkania, na którym widnieje plansza gry oraz nazwy użytkowników i wysłać do Organizatorów**. O tym, który z zawodników będzie za to odpowiedzialny **należy zdecydować przed rozpoczęciem danego spotkania lub w ostateczności w trakcie trwania meczu**. Jeśli żaden z zawodników nie zdecyduje się na wykonanie zrzutu ekranu, obowiązek ten spoczywa na Gospodarzu danego spotkania. W przypadku niedostosowania się do tego punktu regulaminu mecz zostanie powtórzony.
13. Gdy upłynie czas któremuś zawodnikowi na wykonanie ruchów, a mecz nie został rozstrzygnięty poprzez zabicie wszystkich pionków przeciwnika, wtedy wygrywa gracz, który posiada **większą ilość pionków**, niezależnie od tego, czy są to pionki czy damki.
14. Gdy po upływie wyznaczonego czasu na wykonanie ruchów gracze mają po tyle samo pionków (niezależnie od tego, czy są to pionki czy damki) mecz kończy się **remisem**.
15. Mecz **uważa się za zakończony** w następujących przypadkach:
  - a. każdy zawodnik ma **tylko i wyłącznie** po jednej damce (wynik 1:1);
  - b. każdy zawodnik ma **tylko i wyłącznie** po dwie damki (2:2);
  - c. jeden zawodnik ma **tylko i wyłącznie** damkę, a drugi ma **jedną damkę i jednego pionka** (wynik 2:1);
  - d. jeden zawodnik ma **tylko i wyłącznie** trzy damki, a drugi ma **tylko i wyłącznie** dwie damki (wynik 3:2).
  - e. **zbite zostały wszystkie pionki przeciwnika**;
  - f. **brak możliwości ruchu**.
16. Mecz **toczy się dalej** w następujących przypadkach:
  - a. obaj zawodnicy mają **tylko i wyłącznie trzy lub więcej damek**;
  - b. obaj zawodnicy mają po **dwie damki**, lecz **jeden z zawodników posiada pionki**;
  - c. obaj zawodnicy mają po **jednej damce**, lecz **posiadają jeszcze pionki**;
  - d. gdy **przegrywający ma więcej damek od wygrywającego (wygrywający ma dodatkowo pionki)**.

W takich sytuacjach **gra toczy się do blokady gry przez serwis kurnik.pl** lub do sytuacji, która opisana jest w **puncie regulaminu dotyczącym kończenia meczu** (15 punkt).

17. W związku z wprowadzeniem technologii YTLT (YouTube Live Transmission) **dopuszcza się możliwość wideoweryfikacji** zdarzenia po zakończonym spotkaniu w następujących przypadkach:

- a. Gracz zgłosił złamanie regulaminu przez przeciwnika z dokładnym opisem zdarzenia;
  - b. Organizator tworzący stół zauważył podczas rozgrywki zdarzenie, które jest potencjalnym wykroczeniem może po meczu dokonać wideoweryfikacji i na tej podstawie podjąć decyzję odnośnie tej sprawy.
18. Czas na wystąpienie przez gracza do Organizatorów zgłoszenia potencjalnego wykroczenia przez przeciwnika to **3 minuty**. Przez ten czas transmisja nie będzie zatrzymywana (by uniemożliwić zawodnikowi znalezienie wykroczenia dopiero po zakończonym meczu). Zdarzenie powinno zostać zauważone podczas trwającego spotkania i zgłoszone natychmiast po zakończeniu spotkania.
19. Wideoweryfikacja nie może być podstawą sprawdzenia potencjalnego wykroczenia w sytuacji, gdy nie zostało to zgłoszone przez zawodnika oraz gdy Organizator nie zauważył tego podczas spotkania.

### § 3

#### **Przepisy ogólne:**

1. Za zwycięstwo w meczu ligowym lub grupowym otrzymuje się 3 pkt.
2. Za remis w meczu ligowym lub grupowym otrzymuje się 1 pkt.
3. Za porażkę w meczu ligowym lub grupowym otrzymuje się 0 pkt.
4. Małe punkty oznaczają ilość pozostałych pionków na placu gry.
5. O kolejności w grupie lub tabeli ligowej decydują:
  - a) uzyskane punkty;
  - b) bilans małych punktów;
  - c) mecze bezpośrednie;
  - d) miejsce w ogólnej klasyfikacji medalowej;
  - e) losowanie.
6. Wynik **walkowera podstawowego** to **7:0**.
7. Wynik **walkowera obustronnego** to **7:7**. Walkower obustronny to nie jest remis, dlatego w przypadku takiego walkowera nie przyznaje się żadnych punktów. Wynik wliczany jest tylko w bilans bramkowy.
8. **Oficjalny wynik meczu zostanie podany po dokładnej analizie wysłanego przez jednego z graczy zrzutu ekranu. Organizatorzy o wyniku poinformują zainteresowane osoby oraz umieszczą wynik na Stronie Internetowej turnieju PrezesTeam Checkers Cup.**
9. Mecze półfinałowe rozgrywane są systemem pierwszy mecz – rewanż. O awansie do Finału decyduje lepszy bilans w dwumeczu. W przypadku identycznego bilansu po dwóch meczach rozgrywane są dogrywki, aż do zwycięstwa jednej z osób.

10. W meczach o 7., 5., oraz o 3. miejsce, również w Finale nie może paść remis. W przypadku remisu rozgrywane są dogrywki, aż do zwycięstwa jednej z osób.
11. W półfinałach (pierwszy mecz) oraz w meczach o 7., 5., i o 3. miejsce, a także w Finale Gospodarz meczu będzie losowany poprzez rzut monetą.

#### § 4

##### Rekrutacja:

1. Rekrutacja odbywa się poprzez wypełnienie formularza znajdującego się na Stronie Internetowej turnieju PrezesTeam Checkers Cup: <http://checkers-cup.cba.pl/recruitment.php>.
2. Podczas rekrutacji respektowana jest zasada „kto pierwszy ten lepszy”.
3. Organizatorzy turnieju (Prezes oraz Wiceprezes PrezesTeam) mają zapewniony udział w turnieju po wcześniejszym wyrażeniu chęci gry w danej edycji.
4. Podczas wypełniania formularza zgłoszeniowego należy podać nazwę użytkownika (nick) używany w serwisie KURNIK.PL.

#### § 5

##### Działania zabronione i kary:

1. Następujące działania będą uznawane za niesportową grę:
  - a. Gra na czas poprzez celowe i rażące przekraczanie czasu przeznaczonego na pojedynczy ruch;
  - b. Celowe poddanie meczu;
  - c. Wyzywanie przeciwnika lub Organizatorów na czacie.
2. W przypadku wykrycia niesportowego zachowania, opisanego w podpunkcie a punktu 1. paragrafu § 5, gracz, który dopuścił się wykroczenia może zostać ukarany walkowerem.
3. W przypadku wykrycia niesportowego zachowania, opisanego w podpunkcie b punktu 1. paragrafu § 5, na gracza, który dopuścił się wykroczenia może zostać nałożona jedna z poniższych kar:
  - a. W przypadku **poddania meczu** przy wyniku różniącym się **o 7 lub mniej** małych punktów (różnica pozostałych pionków na placu gry) przyznawany jest **podstawowy walkower**.
  - b. W przypadku **poddania meczu** przy wyniku różniącym się **o 8 lub więcej** małych punktów (różnica pozostałych pionków na placu gry) przyznawany jest **podstawowy walkower** oraz **nakładana jest kara** na tego zawodnika zgodnie z poniższymi regułami:

- I. wynik różni się o 8 małych punktów - odjęcie 1 punktu w najbliższej fazie grupowej lub ligowej (może to być obecna lub przyszła edycja);
  - II. wynik różni się o 9 małych punktów - odjęcie 2 punktów w najbliższej fazie grupowej lub ligowej (może to być obecna lub przyszła edycja);
  - III. wynik różni się o 10 małych punktów - odjęcie 3 punktów w najbliższej fazie grupowej lub ligowej (może to być obecna lub przyszła edycja);
  - IV. wynik różni się o 11 małych punktów - odjęcie 4 punktów w najbliższej fazie grupowej lub ligowej (może to być obecna lub przyszła edycja);
  - V. wynik różni się o 12 małych punktów - odjęcie 5 punktów w najbliższej fazie grupowej lub ligowej (może to być obecna lub przyszła edycja).
4. W przypadku wykrycia niesportowego zachowania, opisanego w podpunkcie c punktu 1. paragrafu § 5, gracz, który dopuścił się wykroczenia może zostać ukarany wedle uznania Organizatorów turnieju poprzez: ostrzeżenie, przegraną przez walkower, ujemne punkty lub dyskwalifikację z turnieju.

## § 6

### Nagrody:

1. Zwycięzca turnieju otrzymuje **paczkę chipsów „Snack Day”**.
2. Osoba, która zajmie drugie miejsce w turnieju otrzymuje **pierniki „Tastino” z nadzieniem owocowym w czekoladzie**.
3. Zawodnik, który uplasuje się na trzecim miejscu otrzymuje **krakersy „Snack Day”**
4. Nagrodę należy odebrać z rąk Organizatorów **maksymalnie 31 dni po zakupie**. Po upływie tego czasu nagroda przechodzi do dyspozycji Organizatorów turnieju.

## § 7

### Postanowienia końcowe:

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. Turniej PrezesTeam Checkers Cup nie jest powiązany ani sponsorowany przez KURNIK.PL. Jest to darmowa platforma, za pomocą której turniej może zostać zorganizowany.