



PrezesTeam
PZPO/PrezesTeam - Respect&Quality/R&Q-PZPO - PrezesTeam

**2013
2023**

Checkers Cup

10th Anniversary Edition

31.07.2023 - 04.08.2023

REGULAMIN TURNIEJU PREZESTEAM CHECKERS CUP 10TH ANNIVERSARY EDITION

ROZDZIAŁ I

INFORMACJE OGÓLNE

§ 1

1. Organizatorem turnieju jest Stowarzyszenie PrezesTeam.
2. Specjalna jubileuszowa edycja turnieju PrezesTeam Checkers Cup organizowana jest w związku z obchodami dziesiątej rocznicy powstania tego turnieju. Pierwsza edycja tego turnieju odbyła się w dniach 31.07.2013 – 04.08.2013.
3. Specjalna jubileuszowa edycja turnieju odbędzie się dokładnie w dziesiątą rocznicę rozegrania pierwszej edycji turnieju Checkers Cup, w dniach 31 lipca – 4 sierpnia 2023 r.
4. Turniej odbędzie się w trybie online, za pomocą serwisu internetowego <http://kurnik.pl/>.
5. Każdy z uczestników turnieju zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem turnieju oraz jego przestrzegania.
6. Za złamanie Regulaminu grożą kary opisane w oddzielnej sekcji Regulaminu pt. „Działania zabronione i kary”.
7. Oficjalnym Hymnem PrezesTeam Checkers Cup 10th Anniversary Edition jest utwór „Charli XCX – Break The Rules (Sava & Razz Remix).

ROZDZIAŁ II

ROZGRYWKA MECZOWA

§ 2

1. Przed rozpoczęciem spotkania Organizatorzy turnieju (Prezes lub Wiceprezes Stowarzyszenia PrezesTeam) tworzą tzw. stół do gry na serwerze #200 (curitiba) na stronie <http://kurnik.pl/warcaby>, przygotowują ustawienia rozgrywki zgodnie 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 15 minut na wykonanie wszystkich ruchów. Mecz trwa około 30 minut maksymalnie (15+15).
6. Górna granica czasu na przeprowadzenie pojedynczego ruchu to 2 minuty. Nie dotyczy to sytuacji, gdy graczowi pozostały ostatnie dwie minuty na wykonanie ruchu. Mecz powinien zakończyć się w regulaminowym czasie gry. Wobec tego gracz, który korzystał z górnej granicy czasu na wykonanie ruchu przez większość spotkania ma obowiązek w ciągu ostatnich dwóch minut wykonywać ruch jak najszybciej. W przeciwnym wypadku takie postępowanie może zostać zakwalifikowane jako gra na czas.
7. W przypadku utraty 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 historii spotkania dostępnej w serwisie KURNIK.PL.
8. W przypadku problemów z połączeniem internetowym ze strony organizatorów wynik meczu rozstrzygany jest na zapisu wideo lub historii spotkania dostępnej w serwisie KURNIK.PL.
9. 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.
10. 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.
 11. 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.
 12. 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).
 13. W sytuacjach opisanych w § 2 ust. 12 gra toczy się do blokady gry przez serwis kurnik.pl lub do zaistnienia jednej z sytuacji, które opisane są w § 2 ust. 11.
 14. W związku z używaniem 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.
 15. Czas na wystanie przez gracza zgłoszenia potencjalnego wykroczenia przez przeciwnika to 3 minuty. Zdarzenie powinno zostać zauważone podczas trwającego spotkania i zgłoszone natychmiast po zakończeniu spotkania.
 16. 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.

ROZDZIAŁ III

PRZEPISY OGÓLNE

§ 3

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. zsumowana liczba pozostałych pionków na placu gry;
 - e. liczba wygranych meczów;
 - f. miejsce w Ogólnej Klasyfikacji Medalowej;
 - g. 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 małych punktów.
8. Oficjalny wynik meczu zostanie podany po dokładnej analizie zapisu meczu w historii spotkań dostępnej w serwisie KURNIK.PL oraz po ewentualnej wideoweryfikacji. Organizatorzy o wyniku poinformują zainteresowane osoby oraz umieszczą wynik na Stronie Internetowej Stowarzyszenia w zakładce „Turnieje -> Checkers Cup -> 10th Anniversary Edition”.
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.

ROZDZIAŁ IV

DZIAŁANIA ZABRONIONE I KARY

§ 4

1. Następujące działania będą uznawane za niesportową grę:
 - a. Celowe poddanie meczu;
 - b. Gra na czas poprzez celowe i rażące przekraczanie czasu przeznaczonego na pojedynczy ruch;
 - c. Zakłócanie rozgrywki w różny niesportowy sposób;
 - d. Korzystanie z nielegalnego oprogramowania lub oprogramowania wspomagającego grę.
2. W przypadku złamania przepisów § 4 ust. 1 lit. a., 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:
 - wynik różni się o 8 małych punktów - odjęcie 1 punktu;
 - wynik różni się o 9 małych punktów - odjęcie 2 punktów;
 - wynik różni się o 10 małych punktów - odjęcie 3 punktów;
 - wynik różni się o 11 małych punktów - odjęcie 4 punktów;
 - wynik różni się o 12 małych punktów - odjęcie 5 punktów.
3. W przypadku wykrycia naruszeń opisanych w § 4 ust. 1 lit. b., gracz, który dopuścił się wykroczenia może zostać ukarany walkowerem.
4. W przypadku wykrycia naruszeń opisanych w § 4 ust. 1. lit. c., gracz, który dopuścił się wykroczenia może zostać ukarany wedle uznania Organizatorów turnieju poprzez: ostrzeżenie, przegraną przez walkower, ujemne punkty lub dyskwalifikację z turnieju.
5. W przypadku podejrzenia o korzystanie z oprogramowania wspomagającego grę przez gracza, dany gracz zostaje poinformowany o możliwym walkowerze w spotkaniu, w którym takie podejrzenie nastąpiło. W takiej sytuacji gracz ma obowiązek od następnego meczu podczas wszystkich spotkań w danej edycji turnieju udostępnić WSZYSTKIE ekrany komputera poprzez jedną z platform umożliwiających zdalne udostępnianie pulpitu (np. Discord lub MS Teams). Decyzję podejmuje się odpowiednio:
 - a. W przypadku niedostosowania się do opisanego wyżej obowiązku i korzystania w dalszym ciągu z oprogramowania

wspomagającego grę (nawet jeśli jest to tylko podejrzenie) gracz może zostać ukarany poprzez dyskwalifikację z turnieju.

- b. Jeśli gracz, który jest podejrzany o złamanie regulaminu pod tym kątem, wywiąże się z obowiązku opisanego wyżej oraz nie zostanie wykryte nielegalne działanie – nie zostanie ukarany walkowerem w spotkaniu, w którym wynikło podejrzenie o korzystanie z oprogramowania wspomagającego grę, a także w spotkaniach następujących po tym zdarzeniu.
6. Za niedopuszczalne zachowanie uważa się także obrażanie podczas turnieju innych zawodników oraz Organizatorów turnieju w każdy możliwy sposób (również na czacie, w przypadku rozgrywania turnieju w trybie online). Takie zachowanie karane jest natychmiastowym wykluczeniem z rozgrywek oraz zakazem uczestnictwa w kolejnych edycjach aż do odwołania.
7. Podczas trwania rozgrywek Organizatorzy turnieju mogą określić inne działania określające niesportową grę.
8. Ostateczną decyzję w każdej sprawie podejmują Organizatorzy turnieju.
9. Za złamanie Regulaminu grozi dyskwalifikacja z turnieju, otrzymanie ujemnych punktów lub przegrana meczu walkowerem.

ROZDZIAŁ V

NAGRODY

§ 5

1. Zwycięzca turnieju otrzymuje **puchar oraz złoty medal**.
2. Osoba, która zajmie drugie miejsce otrzymuje **srebrny medal**.
3. Zawodnik, który zajmie trzecie miejsce otrzymuje **brązowy medal**.

ROZDZIAŁ VI

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 6

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 Checkers Cup 10th Anniversary Edition nie jest powiązany ani sponsorowany przez KURNIK.PL. Jest to darmowy serwis, za pomocą którego możliwe jest rozegranie turnieju w trybie online.