

Regulamin

Mistrzostw Polski 2019

W Twilight Struggle – Zimna Wojna 1945 - 89

1. Organizator i definicje

- 1.1. Organizatorem Mistrzostw Polski w Twilight Struggle – Zimna Wojna 1945 - 89 na rok 2019, dalej zwanego „Turniejem”, jest VERTIMA Sp. z o.o. Sp. k. z siedzibą w Opolu, Aleja Przyjaźni 59L/7, NIP 754 312 03 50, REGON 36462956900000, KRS 0000621551.
- 1.2. Słowniczek - użyte w niniejszym regulaminie pojęcia oznaczają:
 - a) Uczestnika
 - b) Ranking AREA – Ranking graczy Twilight Struggle znajdujący się pod adresem https://area.kww.us/area/G_TWS.html# którego administratorem jest Glenn Petroski.
 - c) System szwajcarski – https://pl.wikipedia.org/wiki/System_szwajcarski
 - d) System kołowy – https://pl.wikipedia.org/wiki/System_ko%C5%82owy
 - e) System Sonneborna – Bergera
https://en.wikipedia.org/wiki/Sonneborn%E2%80%93Berger_score?fbclid=IwAR0Tds6PegjORXh5MR9AcCWcVI0fnd3G7VFUY2-xa4eAUW_YC3yKAHb75M

2. Czas i miejsce

- a) Mistrzostwa Polski odbędą się w dniach 5/6.10.2019 w Paradox Cafe przy ul. Anielewicza 2 w Warszawie.
- b) Maksymalna liczba uczestników wynosi 30 osób – decydująca będzie kolejność zgłoszeń.
- c) Rozpoczęcie pierwszej rundy nastąpi 5 października 2019 roku o 9:30. Zawodnicy obowiązani są stawić się na sali gry i potwierdzić swoje uczestnictwo najpóźniej do godziny 9:15 pod rygorem dopuszczenia do gry od drugiej rundy (w przypadku systemu szwajcarskiego) lub niedopuszczenia do gry w ogóle (w przypadku systemu kołowego).

3. Rejestracja

- 3.1. Aby zarejestrować się w turnieju należy wypełnić formularz zgłoszeniowy na stronie: <https://forms.gle/eGEJ8u2yS2Vq5eUy9> w terminie do 20 września 2019. Liczba miejsc jest ograniczona, tak więc po zarejestrowaniu pierwszych 30 graczy, pozostali zostaną wpisani na listę rezerwową - decyduje kolejność zgłoszeń. Zgłoszenia wysłane po terminie, nawet jeśli zmieszczą się w limicie zgłoszeń, nie gwarantują dopuszczenia do turnieju.
- 3.2. Rejestrując się do Turnieju Uczestnik wyraża zgodę na zgłoszenie do rankingu AREA.
- 3.3. Uczestnik zobowiązany jest również do złożenia stosownych oświadczeń będących częścią Formularza zgłoszeniowego, a także do akceptacji niniejszego Regulaminu. Uczestnik Turnieju wypełniając i przesyłając Formularz zgłoszeniowy składa oświadczenie, iż zapoznał się z Regulaminem, a także wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika zawartych w Formularzu zgłoszeniowym na potrzeby Turnieju, w celach promocji Turnieju oraz Organizatora i Współorganizatorów Turnieju.

4. Wpisowe i nagrody

- 4.1. Koszty organizacyjne są pokrywane przez firmę Phalanx.
- 4.2. Uczestnicy, którzy zajmą miejsca od I do IV otrzymają kupony do wykorzystania w sklepie internetowym Phalanx - <https://sklep.phalanxgames.pl/>
 - Za zajęcie I miejsca – kupon o wartości 400,00 PLN
 - Za zajęcie II miejsca – kupon o wartości 300,00 PLN
 - Za zajęcie III miejsca – kupon o wartości 200,00 PLN
 - Za zajęcie IV miejsca – kupon o wartości 100,00 PLN
- 4.3. Nagrody należy odebrać osobiście, po zakończeniu turnieju. Nagrody nieodebrane przypadają na rzecz Organizatora lub osób przez niego wskazanych.
- 4.4. Kupon musi zostać wykorzystany jednorazowo. Nie ma możliwości częściowego wykorzystania kuponu. Jeśli Kupon nie zostanie zrealizowany w całości, pozostałe środki z Kuponu przypadają. Nie ma możliwości zwrotu niewykorzystanej części środków z Kuponu.
- 4.5. Jeżeli wartość zakupionego towaru na podstawie kuponu przekroczy jego wartość nominalną, kupujący jest obowiązany uiścić opłatę dodatkową opiewającą na wartość nadwyżki zakupionego towaru.
- 4.6. Każdy z Uczestników otrzyma kartę promocyjną, która zostanie wysłana do Uczestnika w późniejszym terminie na adres podany w formularzu zgłoszeniowym.

5. System i tempo gry

- a) Podczas turnieju zostanie rozegranych 7 rund systemem szwajcarskim (dla 9 i więcej zawodników) lub turniej kołowy (każdy z każdym po jednej partii) w przypadku mniejszej liczby zawodników
- b) 4 rundy zostaną rozegrane w sobotę 5 października 2019 roku, pozostałe rundy będą rozegrane w niedzielę 6 października 2019 roku
- c) W sobotę pierwsza runda odbędzie się o 9:30, w niedzielę pierwsza runda odbędzie się o 10:00, kolejne w zależności od realnego czasu trwania poprzednich rund
- d) po drugiej rundzie każdego dnia przewidziana będzie przerwa o długości co najmniej 1 godziny przed rozpoczęciem kolejnej rundy
- e) Każda partia będzie się toczyć w czasie nie dłuższym niż 60 minut na każdego gracza, do odmierzenia czasu zostaną użyte zegary szachowe. Czynności mechaniczne (tasowanie i rozdawanie kart, przygotowanie do gry, punktacja końcowa itp.) wykonywane są na zatrzymanym zegarze.
- f) Przekroczenie czasu oznacza natychmiastową porażkę. Jeśli obaj gracze przekroczyli czas, wynikiem partii jest remis.
- g) Dozwolone jest korzystanie przez Uczestników z Kart Pomocy Gracza dostarczonych przez Organizatora oraz używanie własnych w formie analogowej. Na dostarczonych przez Organizatora KPG zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek wpisów. Zabronione jest używanie jakichkolwiek KPG oraz własnych w formie cyfrowej. W trakcie gry zabronione jest korzystanie z porad i innych źródeł informacji.

6. Punktacja i kolejność

- a) Uczestnik otrzymuje 1 punkt za zwycięstwo, 1/2 za remis, 0 za porażkę. W przypadku turnieju rozgrywanego systemem szwajcarskim w razie nieparzystej

liczby zawodników jeden zawodnik w każdej rundzie musi pauzować. Taki zawodnik otrzymuje 1 punkt.

- b) W przypadku walkowera gracz otrzymuje 1 punkt, a jego przeciwnik 0 punktów.
- c) O kolejności w tabeli (w przypadku turnieju szwajcarskiego) decydują kolejno:
 - liczba punktów
 - suma punktów przeciwników z odrzuceniem najslabszego wyniku (Bch1)
 - suma punktów przeciwników
 - bezpośredni pojedynek (tzw. mała tabela) - jeśli wszyscy gracze z danej grupy punktowej grali ze sobą
- d) O kolejności w tabeli (w przypadku turnieju kołowego) decydują kolejno:
 - liczba punktów
 - punktacja Sonneborna – Bergera
 - bezpośredni pojedynek (tzw. mała tabela)
- e) Uczestnik, który odda walkowera, zobowiązany jest przedstawić usprawiedliwienie najpóźniej do końca trwania rundy, podczas której oddał walkowera. Nieprzedstawienie tego usprawiedliwienia oznacza wykluczenie uczestnika z turnieju. W przypadku wykluczenia z turnieju granego systemem kołowym uczestnika, który rozegra mniej niż 50% przewidzianych partii, wszystkie jego wyniki zostaną anulowane tak, jakby oddał walkowera (ale rozegrane partie nadal będą zgłoszone do rankingu AREA).
- f) W przypadku turnieju rozgrywanego systemem szwajcarskim uczestnik który wie, że nie będzie mógł uczestniczyć w jednej lub większej liczbie rund, powinien zgłosić to z wyprzedzeniem. Nie będzie wówczas kojarzony w tych rundach, otrzyma za nie 0 punktów i nie będzie to traktowane jak walkower skutkujący wykluczeniem z turnieju.
- g) Turniej jest zgłaszany do międzynarodowego rankingu AREA.

7. Licytacja o strony

- a) Licytacja oznacza oferowanie przeciwnikowi wybranej liczby Punktów Wpływów w zamian za prawo gry ZSRR (Np. Gracz mówi: dam ci dodatkowe 2 PW za granie ZSRR). Przeciwnik w odpowiedzi albo akceptuje ofertę, albo ją przebija.
- b) Na początku gry, przed rozdaniem kart, gracz wymieniony w kojarzeniu jako pierwszy decyduje, czy woli zaczynać licytację, czy też wybrać stronę stołu, po której będzie siedział. Gracz wymieniony w kojarzeniu jako drugi automatycznie uzyskuje niewybrany przywilej.
- c) Dodatkowe PW rozmieszczane są po fazie rozmieszczania podstawowych PW i mogą być umieszczone gdziekolwiek, gdzie gracz już posiada jakieś wpływy. Kontrola z nadmiarem jest dozwolona.

8. Sędziowanie

- a) Turniej sędziowany będzie przez osobę lub osoby wskazane przez Organizatora.
- b) Zawodnicy mają prawo rozstrzygać sporne sytuacje we własnym zakresie lub odwołując się do pomocy innych zawodników, a nie wskazanego sędziego, pod warunkiem akceptacji takiego rozwiązania przez obu zawodników, a także przez ewentualnego trzeciego zawodnika poproszonego o rozstrzygnięcie.
- c) Decyzje podejmowane przez sędziów lub poproszonych zawodników są ostateczne.

- d) Sędziowie, ich małżonkowie, rodzeństwo, wstępni lub zstępni w linii prostej oraz powinowaci do drugiego stopnia powinowactwa włącznie nie mają prawa udziału w Turnieju w charakterze zawodników.

9. Klauzula RODO

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. informujemy, iż:

- a) Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Organizator Turnieju. Więcej danych kontaktowych można znaleźć tutaj: vertima.trade
- b) Kontakt z osobą odpowiedzialną za przechowywanie Państwa danych osobowych można uzyskać pod adresem: daneosobowe@vertima.trade
- c) Pani/Pana dane osobowe przetwarzane będą w celu obsługi Turnieju.
- d) Pani/Pana dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego/organizacji międzynarodowej.
- e) Dane osobowe Uczestników będą przechowywane przez okres nie dłuższy niż wymagany przez przepisy prawa (przedawnienie roszczeń dotyczących przebiegu Turnieju).
- f) Administrator nie podejmuje automatycznych decyzji w oparciu o profilowanie.
- g) Dane osobowe Uczestników mogą być udostępnione podmiotom i organom upoważnionym do przetwarzania tych danych na podstawie przepisów prawa.
- h) Dane osobowe Uczestników mogą być przekazywane podmiotom przetwarzającym takie dane na zlecenie Administratora, m.in. sędziom oraz osobom odpowiedzialnym za prawidłowe przygotowanie i przebieg Turnieju, przy czym takie podmioty przetwarzają dane na podstawie umowy z Administratorem i wyłącznie zgodnie z poleceniami Administratora.
- i) Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do swoich danych osobowych oraz prawo żądania ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania. Uczestnikowi przysługuje również prawo do przenoszenia danych osobowych, tj. do otrzymania od Administratora danych osobowych, w ustrukturyzowanym, powszechnie używanym formacie nadającym się do odczytu maszynowego.
- j) W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z Administratorem, korzystając ze wskazanych wyżej danych kontaktowych.
- k) Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych.
- l) Podanie przez Pana/Panią danych osobowych jest warunkiem koniecznym do uczestnictwa w Turnieju. Jest Pan/Pani zobowiązana do ich podania a konsekwencją niepodania danych osobowych będzie niemożność uczestnictwa w Turnieju.

10. Postanowienia końcowe

- a) Mistrzostwa Polski będą rozgrywane na kopiach Twilight Struggle – Zimna Wojna 1945 - 89 wydanych przez firmę Phalanx i przez nią dostarczone.
- b) W celu zaznajomienia się z nazewnictwem, zalecamy zapoznanie się z instrukcją gry - <https://phalanxgames.pl/pliki/TS%20Rules-PL-210419.pdf> oraz erratą - <https://phalanxgames.pl/pliki/TS-Errata-090519.pdf>
- c) Uczestnicy ubezpieczają się na własny rachunek.
- d) Zwycięzca Turnieju zostanie ogłoszony nowym Mistrzem Polski.

- e) Do czasu zakończenia Turnieju aktualnym Mistrzem Polski i obrońcą tytułu pozostaje Janusz Szulc.
- f) W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem mają zastosowanie przepisy powszechnie obowiązującego prawa polskiego.
- g) Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu, w szczególności gdy będzie to konieczne z powodu zmiany przepisów prawa lub z przyczyn organizacyjnych.