

Regulamin III Memoriału Andrzeja Żurka

- turnieju teamów brydża sportowego w Internecie

1. Organizatorami turnieju są: Espresso Service s.c, Piotr Żurek, Adolf Bocheński, Maciej Czajkowski oraz Polski Związek Brydża Sportowego.
2. Za sprawy sportowe odpowiada sędzia główny Maciej Czajkowski (nick BBO: czaja), tel. 515-787-663.
3. W turnieju mogą brać udział zespoły 4-6 osobowe.
4. Turniej zostanie rozegrany w dniach 28-31 maja 2020r. Każda z sesji rozpocznie się o godz. 16:00 na platformie BBO.
5. Turniej zostaje podzielony na cztery sesje:
 - sesja w grupach (czwartek 28 maja);
 - sesja na dochodzenie (piątek 29 maja);
 - ćwierćfinał i półfinał A oraz finały B, C, D... w grupach (sobota 30 maja);
 - finał A (niedziela 31 maja).
6. W czasie dwóch pierwszych sesji oraz finału B (oraz C, D...) zostaną rozegrane trzy mecze ośmiorozdaniowe na imp z przeliczeniem na VP (wg tabelki ułamkowej 20:0). Ćwierćfinał i półfinał A zostaną rozegrane jako mecze 12 rozdaniowe (2x6 rozdań) a finał i mecz o 3. miejsce jako mecze 24 rozdaniowe (2x12 rozdań). Carry-over w imp w meczach play-off wynosi 25% różnicy VP pomiędzy zainteresowanymi drużynami. Drużyny podczas meczów przeliczanych na VP zachowują swój dorobek punktowy.
 - a) **Czwartek** - Po rejestracji drużyn zostaną one podzielone systemem pętelowym na grupy trzydrużynowe (wg rankingu PZBS) i w pierwszej sesji rozegrają trzy mecze systemem „grupa na grupę” (w przypadku liczby drużyn niepodzielnej przez 6 niektóre grupy mogą być czterodrużynowe – dodatkową drużyną w grupie będzie drużyna ze średnim rankingiem).
 - b) **Piątek** - W drugiej sesji wszystkie teamy rozegrają trzy mecze na dochodzenie (dwa pierwsze mecze wg wyników w grupach, trzeci mecz wg wyniku po dwóch piątkowych meczach). Wszystkie mecze bez powtórzeń.
 - c) **Sobota** - Po drugiej sesji pierwsze osiem teamów awansuje do finału A i rozgrywa mecz play-off ¼ finału zgodnie ze standardową drabinką 1-8, 4-5, 3-6, 2-7 (przegrani kończą rozgrywki, miejsca zgodnie z kolejnością po sesji na dochodzenie) oraz ½ finału (wszystkie 4. teamy grają w niedzielę). Pozostałe teamy podzielone zostają na grupy czterodrużynowe i rozgrywają trzy mecze ośmiorozdaniowe o zwycięstwo w każdej grupie.
 - d) **Niedziela** – W ostatniej sesji zostanie rozegrany finał i mecz o 3. miejsce w finale A.
7. W czasie meczów ośmiorozdaniowych „bye” wynosi 12 VP. Jeśli pauza jest wynikiem błędów zawodników (np. zajęcie niewłaściwego miejsca) to wynik dla drużyny określa sędzia (dla strony wykraczającej nie więcej niż 7 VP, dla strony niewykraczającej 12 VP lub – po pierwszej sesji - średnia z własnych dotychczasowych meczów/dopełnienie do 20 VP średniej przeciwników).
8. O miejscu decydują:
 - a) w dwóch pierwszych sesjach oraz finałach w grupach:
 - większa liczba zdobytych VP,
 - w czasie fazy na dochodzenie wyższe miejsce przed ostatnią rundą,
 - większa liczba VP zdobytych w bezpośrednich meczach,
 - większa różnica zdobytych IMPów,
 - większy iloraz IMPów zdobytych do straconych,
 - losowanie.

- b) W przypadku remisu w fazie play-off zwycięzcą zostaje team z wyższego miejsca po rundzie na dochodzenie (wyjątek: w przypadku remisu w finale nastąpi czterorozdaniowa dogrywka; czterorozdaniowe dogrywki będą rozgrywane do czasu wyłonienia zwycięzcy meczu).
9. Nagrody:
- a) Za zwycięstwo w turnieju team otrzymuje zaproszenie (pobyt w wytypowanym przez organizatora hotelu oraz wpisowe) na najbliższy memoriał Andrzeja Żurka rozgrywany na żywo.
- b) Teamy za zdobycie drugiego i trzeciego miejsca otrzymują bezpłatne wpisowe na najbliższy memoriał Andrzeja Żurka rozgrywany na żywo.
- c) Dwa pierwsze teamy w kategorii teamy do 5.0 (gdzie żaden z zawodników w teamie nie będzie posiadał więcej niż 5.0 WK na dzień rozpoczęcia turnieju i jest zarejestrowany w PZBS) otrzymują bezpłatne wpisowe na najbliższy memoriał Andrzeja Żurka rozgrywany na żywo.
- d) Mając na względzie, iż całość wpisowego na memoriale jest przeznaczona na nagrody, „bezpłatne wpisowe” oznacza, iż sponsor opłaci wpisowe za powyższe teamy by nie zmniejszać „bezpłatnym wpisowym” puli nagród.
- e) Zawodnicy pierwszych ośmiu drużyn oraz zwycięzcy poszczególnych grup otrzymają puszkę kawy od sponsora. Puszki zostaną wręczone podczas pierwszego rozgrywanego na żywo mityngu rozgrywanego w Krakowie lub Warszawie (do odbioru u sędziego głównego).
10. PKL otrzymują wszyscy uczestnicy (wszystkie teamy). Zwycięzca otrzymuje 120 PKL. Aby obliczyć PKL-e dla pozostałych drużyn, przyjmuje się, że:
- podstawą do obliczeń jest liczba różnych miejsc, jakie można zająć w turnieju;
 - do obliczeń używa się kalkulatora <http://pzbs.pl/sedziowie/pkl/pkle2020.php>, przyjmując liczbę uczestników jako dwukrotność liczby miejsc, o której mowa w poprzednim podpunkcie, i przynajmniej PKL-e z górnej połowy tak otrzymanego zestawienia.
12. Aby otrzymać PKL-e, zawodnicy powinni rozegrać min. 25% rozdań przewidzianych dla danej drużyny oraz być [zarejestrowani w klubie BridgeNET](#).
13. Wpisowe do turnieju wynosi 100 zł od teamu do całej imprezy. Opłata przyjmowana jest tylko za pośrednictwem PayU.
14. Zgłoszenia będą zbierane internetowo do dnia 26 maja za pośrednictwem strony startowki.pzbs.pl. Podany w zgłoszeniu adres e-mail będzie rozumiany jako adres kapitana drużyny, a co za tym idzie będzie używany do kontaktu z drużyną.
15. Drużyna uzyska rejestrację po wpisaniu listy zawodników i opłaceniu wpisowego.
16. Istnieje absolutny zakaz nielegalnego przekazywania jakichkolwiek brydżowych informacji podczas gry. Nie wolno również wykorzystywać informacji nie wynikających z przebiegu gry. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość nieprzyjęcia teamu do turnieju bez podania przyczyny. Organizatorzy zastrzegają sobie również możliwość publikowania na stronie internetowej niestandardowych rozwiązań zastosowanych przez zawodników. Sędziowie w takich przypadkach mogą orzec wynik rozjemczy.
17. Turniej będzie prowadzony na platformie internetowej BBO oraz na stronie internetowej, gdzie będą publikowane wyniki oraz rozstawienia do kolejnych rund. Sędziami turnieju będą: Maciej Czajkowski (nick BBO: czaja), Aleksander Krych (nick BBO: krychu) i Jakub Kasprzak (nick BBO: kubusiu).
18. Drużyna gości przed rozpoczęciem meczu ma obowiązek przesłać kapitanowi drużyny gospodarzy nicki par uczestniczących w meczu (np. iksiński-igrekowski; zetowski-alfabetowski).
19. Kapitan gospodarzy zakłada mecz na BBO (**UWAGA! Zawodnik może założyć mecz o ile zalogował się na BBO minimum 101 razy!**) wpisując nicki ośmiu zawodników przy stołach (czyli drużyna gospodarzy ustala skład par przy stole). Nazwę meczu należy zakładać zgodnie ze schematem: zurekptr3st7 – nazwa

- turnieju, dzień tygodnia (cz, pt, so, nd), numer rundy danego dnia i numer stołu zgodnie z rozstawieniem. Opis zakładania meczu w załączniku.
20. Podczas zakładania meczu należy wyłączyć wszystkie opcje:
 - brak bieżących wyników dostępnych dla zawodników (bez barometru);
 - brak możliwości cofania ruchów (wyłączone undo);
 - bez kibiców. (wyjątkiem są mecze niedzielne, gdzie udział kibiców jest uzależniony od zgody kapitanów obu zainteresowanych drużyn);
 - po założeniu turnieju należy wpisać sędziów - czaja, kubusiu, krychu.
 21. Wszyscy zawodnicy desygnowani do gry w danym meczu mają być zalogowani na BBO dwie minuty przed jego założeniem (przy braku zawodnika system nie założy turnieju, co może skutkować karą porządkową, bo całe zakładanie meczu trzeba będzie zacząć od początku, co spowoduje skrócenie czasu na grę).
 22. Po rozegraniu meczu obowiązkiem kapitana drużyny gospodarzy jest podać/wpisać wynik meczu. Sposób zostanie ogłoszony na stronie zawodów. Sędzia komputerowy za uciążliwe, notoryczne błędne i nieprawidłowe podawanie wyniku (lub jego brak) może udzielić kar porządkowych w VP (lub uznać wynik jako obustronny walkower).
 23. Kapitan każdego teamu ma obowiązek sprawdzić prawidłowość wprowadzonego wyniku na stronie internetowej. Czas reklamacji wprowadzonego wyniku mija pół godziny po zakończeniu sesji (reklamacje składane później nie będą rozpatrywane). W szczególności dla rundy rozstawianej dokładnie wg wyniku oraz meczów play-off czas reklamacyjny jest skrócony do 5 min. po zakończeniu poprzedniego segmentu/meczu.
 24. W przypadkach problemów technicznych (np. zerwanie połączenia) o dopuszczeniu zmiennika/zastępcy zawodnika lub pary decyduje sędzia.
 25. W trakcie trwania zawodów obowiązuje zakaz stosowania systemów sztucznych i wysoce sztucznych.
 26. Każda para powinna wypełnić kartę konwencyjną w systemie BBO. Przy braku KK sędzia każdą wątpliwość powinien rozstrzygać na niekorzyść pary, która nie ma wypełnionej KK (co nie jest jednoznaczne z wydaniem pozytywnego wyniku na korzyść strony przeciwnej). Zawodnik ma obowiązek alertowania swoich sztucznych/niestandardowych zapowiedzi (zgodnie z [Zasadami Alertowania PZBS](#)).
 27. Wszelkie wątpliwości należy zgłaszać sędziemu natychmiast po ich zaistnieniu (nie później niż 10 min. po zdarzeniu). Sędziowie w oczywistych sytuacjach błędów spowodowanych oprogramowaniem (np. błąd spowodowany zamianą ułożenia kart przed pierwszym wistem) mogą orzec wynik rozjemczy.
 28. Udział w turnieju jest równoznaczny ze zgodą na postanowienia zawarte w niniejszym regulaminie.
 29. Wszystkie sprawy nie objęte niniejszym regulaminem wynikłe w trakcie trwania zawodów rozstrzyga sędzia główny.

Informacja o przetwarzaniu danych osobowych

Administratorem danych osobowych zawodników brydża sportowego jest Polski Związek Brydża Sportowego z siedzibą przy ul. Złotej 7/3, 00 – 019 Warszawa, NIP: 5251656918, KRS: 0000219753, tel.: 22 827 24 29 (dalej: PZBS).

Dane kontaktowe Inspektora Ochrony Danych wyznaczonego przez PZBS to: iod@pzbs.pl

[Szczegółowe informacje o przetwarzaniu Twoich danych osobowych.](#)

W celu przeprowadzenia memoriału uczestnicy w szczególności mogą otrzymywać wzajemnie swoje dane kontaktowe (adres e – mail, nazwę BBO etc), w tym możliwa jest publikacja wszystkich danych kontaktowych kapitanów drużyn tak, by drużyny mogły się swobodnie umawiać na mecze.