

Międzyszkolny Turniej 303 – Bitwa o Wielką Brytanię w Ropczycach

REGULAMIN

Zasady ogólne

1. W turnieju finałowym bierze udział 120 osób.
2. Jedna szkoła może wystawić reprezentację złożoną z 1 do 5 osób.
3. Zespół Szkół im. ks. dra J. Zwierza i Liceum Ogólnokształcące im. T. Kościuszki mają prawo wystawić reprezentację złożoną z większej ilości osób.

Eliminacje

4. Rozgrywane są cztery rundy eliminacyjne.
5. Zawodnicy losują numery startowe.
6. Zawodnicy z jednej szkoły nie mogą się ze sobą grać w pierwszej rundzie.
7. W kolejnych rundach eliminacyjnych pary dobierane są wg zmodyfikowanego systemu szwajcarskiego. Pary dobiera się w miarę możliwości spośród tych uczestników, którzy dotychczas zdobyli jednakową liczbę punktów.
8. Wykluczone jest dwukrotne spotkanie się w eliminacjach tych samych przeciwników.
9. W kolejnych rundach, w miarę możliwości, zawodnicy z jednej szkoły nie będą ze sobą grać.
10. Zawodnicy grają mecz i rewanż. Gracz z numerem niższym zaczyna grę aliantami, w rewanżu następuje zmiana stron.

Punktacja

11. Za zwycięstwo zawodnicy zdobywają punkt. Zatem możliwe są następujące rozstrzygnięcia: 2:0, 1:1, 0:2.

Dogrywka

12. W przypadku, gdy po czterech rundach eliminacji nie można wskazać czwórki finalistów rozgrywana jest dogrywka, w której uczestniczą zawodnicy z największą ilością punktów. Ilość uczestników dogrywki określa sędzia główny. Zawodnicy grają jedną grę, strony wybiera gracz z wyższą punktacją po eliminacjach albo przez losowanie przy równej ilości punktów.

Finały

13. Do rozgrywki finałowej awansuje 4 najlepszych zawodników.
14. W finałach strony rozgrywki wyznacza gracz z wyższą pozycją po eliminacjach.
15. Finały rozgrywane są systemem mecz-rewanż aż do uzyskania rozstrzygnięcia. Po drugim remisie zwycięzcą jest gracz z wyższą pozycją po eliminacjach. Zatem możliwe są następujące rozstrzygnięcia: 2:0, 0:2, 3:1, 1:3, 2:2.
16. Najpierw rozgrywane są półfinały: 1-4 oraz 2-3.
17. Przegrani z półfinałów grają o miejsce 3. a zwycięzcy o miejsce 1.

Zasady szczegółowe rozgrywek

- I. Dla uniknięcia nieporozumień, kostki turlamy wewnątrz pudełka. Jeżeli kostka nie leży zupełnie poziomo rzut należy powtórzyć.
- II. Nawet jeżeli cel zostanie zestrzelony wcześniej, to samoloty, które deklarowały strzał **muszą** przelecieć na drugą stronę (zgodnie z zasadami).
- III. W fazie uzupełnień gracz aliancki wybiera lotnisko (o ile są one wolne) na którym umieści Spitfire'a.
- IV. Wszelkie wątpliwości regulaminowe, o ile gracze sami nie dojdą do porozumienia, rozstrzygają sędziowie Turnieju. Ich decyzja jest ostateczna.
- V. Po zakończeniu pojedynku gracze wypełniają Raport z rozgrywki, podpisują go i oddają sędziemu.
- VI. Po zakończeniu pojedynku gracze przygotowują grę do kolejnej rozgrywki.