

REGULAMIN TURNIEJU GLS CUP IV 2019

9-10 listopada 2019

1. Informacje ogólne

1. Nazwa turnieju: GLS CUP IV 2019
2. Organizator: RubiART
3. Partnerzy: Mercury Stare Miasto, Strefa Kostek s.c.
4. Turniej jest nadzorowany przez WCA / Delegaci Turnieju - Adam Polkowski i Przemysław Rogalski
5. Termin: 9-10 listopada 2019
6. Miejsce: Mercury Stare Miasto
7. Adres: ul. Jana Heweliusza 22, 80-890 Gdańsk
8. Limit zawodników: 110 osób
9. Konkurencje:
 - 3x3x3,
 - 2x2x2,
 - 5x5x5,
 - 3x3x3 OH,
 - Pyraminx,
 - Megaminx,
 - Skewb.

2. Warunki uczestnictwa

1. Rejestracja on-line
 - Rejestracja zamykana jest na 7 dni przed terminem turnieju lub po wyczerpaniu miejsc.
2. Dane osobowe uczestników turnieju będą przetwarzane jedynie w celach niezbędnych do przeprowadzenia turnieju i nie będą przetwarzane do innych celów.
3. Zgłoszenie uczestnika w ramach turnieju jest jednoznaczne z zaakceptowaniem przez niego zasad turnieju opisanych w Regulaminie. Akceptując Regulamin uczestnik wyraża zgodę na wykorzystywanie jego zgłoszenia konkursowego do celów turnieju.
4. Uiszczenie opłaty rejestracyjnej
 - Opłata wynosi 35 zł.
 - O wpisaniu na listę zawodniczą decyduje kolejność wpłat.
 - Zwrot 100% zapłaconego wpisowego jest możliwy w przypadku anulowania zgłoszenia przed 4 listopada 2019.
 - Po otwarciu rejestracji, w każdy wtorek, będą usuwane nieopłacone zgłoszenia.
 - Nie ma możliwości opłacania rejestracji na miejscu zawodów, chyba że do 4 listopada 2019 nie zostanie osiągnięty limit zawodników.

- Wpłaty otrzymane po zamknięciu rejestracji / wyczerpaniu miejsc będą zwracane z potrąceniem kosztów manipulacyjnych.

5. Rejestracja na miejscu zawodów, zgodnie z harmonogramem.

6. Uczestnicy turnieju zgadzają się na publikację zdjęć, filmów z wizerunkiem uczestnika/ów oraz imienia i nazwiska na stronach internetowych www.speedcubing.pl, www.rubiart.pl oraz portalach społecznościowych Facebook i YouTube Speedcubing.pl, Gdańskiej Ligi Speedcubingu oraz RubiART.

7. Organizator ma prawo do nieodpłatnego wykorzystywania w celach informacyjnych i promocyjnych materiałów audiowizualnych zrealizowanych podczas turnieju, a w szczególności zdjęć, materiałów filmowych, wywiadów i nagrań dźwiękowych przedstawiających uczestników.

3. Wymagania startowe

1. Zawodnicy zobowiązani są do punktualności względem harmonogramu.
2. Identyfikator startowy upoważnia zawodnika do startu. Jego posiadanie będzie weryfikowane przez koordynatora turnieju podczas każdego wejścia na scenę startową.
3. Brak identyfikatora wiąże się z dyskwalifikacją zawodnika. Zagubienie identyfikatora musi zostać natychmiast zgłoszone organizatorom.
4. Zawodnicy startują na własnych łamigłówkach spełniających wymagania regulaminu WCA.

4. Przebieg turnieju

1. Zawodnicy startują we wszystkich konkurencjach, w których zadeklarują udział.
2. Zawodnicy wchodzi na scenę zgodnie z kolejnością startową wyczytywaną przez prowadzącego.
 - Nie ma możliwości zmian w grupach startowych. Zawodnicy są zobowiązani do posiadania własnych łamigłówek oraz do terminowego dostarczania ich do strefy mieszania.
3. Zawodnicy mają obowiązek punktualnego przestrzegania harmonogramu zarówno w kwestii startów, jak i mieszania kostek. Nieobecność skutkuje dyskwalifikacją z konkurencji.
4. Liczba rund, liczba zawodników awansujących oraz wszelkie limity startowe są szczegółowo opisane w zakładce „Harmonogram”.

5. Wymagania obiektu

1. Każdy uczestnik musi przestrzegać regulaminu WCA.
2. Organizator zapewnia strefę gościnną czyli miejsce siedzące przy stole dla każdego uczestnika startującego w zawodach.
3. Na terenie całego obiektu obowiązuje bezwzględny zakaz palenia.

6. Nagrody

1. Organizatorzy zapewniają nagrody dla zawodników:
 - Nagrody rzeczowe (Dyplomy, Medale, Trofea).
2. Warunkiem przyznania nagród jest punktualna obecność na ceremonii wręczenia nagród. Nieobecność sprawi, że wszelkie nagrody, jakie zdobył nieobecny zawodnik zostaną przeznaczone na inne cele organizacyjne.

7. Incydenty

1. Turniej rozgrywany jest w świetle regulaminu WCA. Nieprzestrzeganie jego postanowień wiąże się z karami opisanymi w tym dokumencie.
2. Wszelkie zachowania wpływające negatywnie na wizerunek sponsora lub organizatora będą karane bezwzględną dyskwalifikacją z turnieju.
 - Organizatorzy nie zwracają opłaty rejestracyjnej, ani innych kosztów poniesionych przez zdyskwalifikowanego zawodnika.
 - Wszelkie nagrody zdobyte przez zawodnika zostają anulowane i przeznaczone na inne cele organizacyjne.

8. Postanowienia końcowe

1. Patronem wydarzenia jest Polskie Stowarzyszenie Speedcubingu.
2. Wspólnie dbajmy o wizerunek naszej społeczności oraz dyscypliny.

Życzymy wszystkim uczestnikom wspaniałej zabawy oraz spektakularnych rekordów!

Organizatorzy