



REGULAMIN Pucharu Polski Online 2020

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. W lidze może wystartować każdy kto potrafi ułożyć przynajmniej jedną z łamigłówek przewidzianych na liście konkurencji. Można wystartować w dowolnej liczbie konkurencji.
2. Do Pucharu Polski można dołączyć w dowolnym momencie.
3. Aby wziąć udział w turnieju niezbędna jest rejestracja online wskazana na stronie konkretnego turnieju. Strony turniejowe znajdziesz w zakładce [KALENDARZ IMPREZ](#)
4. Zawody odbywają się w dwóch częściach: korespondencyjnej oraz "discord"
5. Wpisowe na każdy turniej wynosi 10 zł
6. Opłaty turniejowe należy uregulować na poniższy rachunek organizatora:

RubiART, ul. Burzyńskiego 6A/21, 80-462 Gdańsk, NIP: 742-217-01-36, ING Bank Śląski: 44 1050 1764 1000 0091 3445 2888 tytuł przelewu: "edycję turnieju, imię i nazwisko zawodnika"
Opłaty można dokonać jedynie po wcześniejszej rejestracji na konkretny turniej. Opłaty zrobione przed lub po terminie rejestracji będą zwracane na konto wpłacającego.

7. Zarejestrowani uczestnicy będą zatwierdzani na liście zawodników po zaksięgowaniu opłaty rejestracyjnej na koncie organizatora. Aktualizacja listy startowej robiona jest codziennie (dni robocze) w godzinach wieczornych.

PIERWSZY ETAP TURNIEJU - CZĘŚĆ KORESPONDENCYJNA

9. W tej formie przeprowadzane są wszystkie pierwsze rundy konkurencji (poza konkurencją główną - 3x3x3).
10. Wszelkie procedury startowe znajdziesz w regulaminie na bezpośredniej stronie zawodów jakimi jesteś zainteresowany.
11. W konkurencjach korespondencyjnych zawodnicy samodzielnie wprowadzają swoje wyniki za pomocą platformy [LIVE.RUBIART.PL](#). Po wejściu na platformę wystarczy wybrać właściwą konkurencję oraz wykorzystać formularz do wysyłania wyników.
12. Nagranie VIDEO jest obowiązkowym elementem udziału w tym etapie każdego turnieju. Należy nagrać wszystkie swoje próby, a następnie w formie jednego filmu dołączyć nagranie do formularza wyników.
13. Na nagraniu wideo musi być pokazana kostka po wymieszaniu (jedna ściana wystarczy) ułożenie kostki oraz osiągnięty czas.
14. Zawodnicy początkujący, którzy nie potrafią wymieszać kostki zgodnie z notacją WCA, mogą wymieszać kostkę ręcznie z zachowaniem staranności. Kostkę pomieszaną w ten sposób również należy pokazać na nagraniu.

15. KARY - Uzyskane wyniki wpisujemy z uwzględnieniem ewentualnych kar: DNF za przerwane ułożenie lub zatrzymany czas z nieułożoną kostką. Kara +2 sekund za nie dokręcenie jednej ściany.
16. Pełne zgłoszenie (zawierające nagranie video) należy wysłać do godziny 19:30 w dniu rozgrywania konkretnej konkurencji.

DRUGI ETAP - CZĘŚĆ DISCORD - Z OBSŁUGĄ SĘDZIOWSKĄ

17. W tym trybie rozgrywana jest cała konkurencja główna - Kostka Rubika 3x3x3 oraz finały wszystkich innych konkurencji.
18. Podstawą dołączenia do zabawy jest zainstalowanie aplikacji **DISCORD**. Oraz dołączenia do serwera PPO 2020. Aby to zrobić należy w aplikacji podać następujący link: <https://discord.gg/haKC66d>. W dniu startu turnieju otwierany jest chat ogólny na którym można prowadzić luźne rozmowy z innymi zawodnikami.
19. Wewnątrz serwera obowiązuje zasada posługiwaniem się nazwą "IMIE I NAZWISKO". To umożliwi nam szybką identyfikację zawodników oraz połączenia WIDEO.
20. Dzień po zamknięciu rejestracji wszyscy zawodnicy startujący w głównej konkurencji 3x3x3 otrzymają szczegółowy harmonogram z informacją, o której godzinie startują oraz jaki sędzia będzie się nimi opiekował w dniu rozgrywania 3x3x3. (**Zawsze jest to sobota w godzinach 10:00-14:00**) Szczegółowy harmonogram wszystkich konkurencji znajdziecie na stronie konkretnego turnieju.
21. Połączenie video jest jedyną formą startu w tej części turnieju. Po wejściu na serwer we właściwym czasie (najlepiej parę minut wcześniej) sędzia zaprosi Was do indywidualnej rozmowy i połączy się z Wami w wideokonferencję.
22. **UWAGA!!!** Sprawdź stan techniczny swojej kamery oraz mikrofonu przed zawodami. Można to zrobić na serwerze dzień lub dwa wcześniej z administratorem lub innymi zawodnikami na serwerze. Pozwoli nam to uniknąć zbędnego zamieszania w dniu zawodów.
23. Łącząc się z sędzią należy mieć przygotowane: ułożoną kostkę oraz narzędzie pomiaru czasu - Stackmat, telefon ze stoperem lub inne narzędzie, które zmierzy czas z dokładnością do 2 miejsca po przecinku. Pamiętaj, że na nagraniu musisz pokazać uzyskany czas sędziemu.
24. Po nawiązaniu połączenia wideo, sędzia przekazuje zawodnikowi algorytmy mieszające.
25. Zawodnik samodzielnie miesza kostkę zgodnie z notacją WCA. Każdorazowo pokazując koordynatorowi poprawność wymieszania (pokazujemy koordynatorowi białą ścianę) **UWAGA**, w przypadku zawodników, którzy mają potwierdzony rekord średniej z 5 ułożeń powyżej 20 sekund umiejętność mieszania zgodnie z notacją **NIE JEST** wymagana, ale w dalszym ciągu mile widziana! W przypadku pomyłki w mieszanii **KOORDYNATOR** podejmuje decyzję o dopuszczeniu pomieszania lub nie. Koordynator ma prawo wymagać ponownego wymieszania kostki.
26. W przypadku startu na stacku, start i zatrzymanie ułożenia jest takie samo jak na zawodach WCA. W przypadku startu na telefonie startujemy tak aby jedna ręka włączała **STOPER**, druga ręka leżała płasko obok kostki, a pomieszana kostka pomiędzy nimi. Zatrzymując czas **NIE WOLNO** trzymać kostki w ręce. (kara +2 sekundy)
27. Zawodnik ma **około 15 sekund** na obejrzenie kostki. Zawodnik może wystartować w dowolnym momencie, natomiast kiedy przekroczy 15 sekund oglądania kostki **KOORDYNATOR** może wydać polecenie startu ułożenia. Brak reakcji zawodnika skutkuje dyskwalifikacją ułożenia.
28. Każdy zawodnik wykonuje 5 prób jedna po drugiej.
29. Zawodnik ma 3 min na rozwiązanie kostki Rubika. Ułożenia, trwające dłużej będą przerywane i dyskwalifikowane (DNF)

30. Kara DNF dyskwalifikacja ułożenia:

- przerwane ułożenie
- przekroczenie limitu 3 min

Kara +2 sekundy:

- nie dokręcenie jednego ruchu
- błędny start lub zakończenie ułożenia

31. Po zakończeniu 5 prób, start w danej rundzie się kończy.

PRZEBIEG TURNIEJU

33. W I RUNDZIE 3X3X3 może wziąć udział każdy, kto we właściwym terminie zarejestruje się na turniej oraz we wskazanym czasie wejdzie na serwer DISCORD. Do półfinału przechodzi 50% zawodników.
34. W PÓŁFINALE podobnie jak w rundzie I zawodnicy zostaną podzieleni na grupy, w kolejności bazującej na wynikach jakie zaprezentowali w I rundzie. Procedura startowa nie ulega zmianie. Do finału awansuje 10 najlepszych zawodników.
35. FINAŁY 3X3X3 rozgrywamy w turniejowym systemie PAR - na zmianę. Zawodnicy, którzy trafią do jednej pary zostaną połączeni w wideokonferencje z prowadzącym finał.
36. UWAGA wszystkie pary finałowe będą stream'owane na platformie [YOUTUBE!](#) Gospodarzami finału są Grzegorz Pacewicz oraz Adam Polkowski.
37. Podczas transmisji finału zawodników obowiązują zasady kulturalnego zachowania. W przypadku zachowań wykraczających poza strefę ogólnie przyjętej kultury osobistej organizator turnieju może podjąć decyzję o dyskwalifikacji zawodnika.

GRUPY WIEKOWE oraz INNE KATEGORIE 3X3X3

38. Spośród wszystkich startujących zawodników wyłonimy również najlepszych zawodników w różnych kategoriach wiekowych (**do lat 8, 9-10 lat, 11-12 lat, 13-14 lat, 15-16 lat**).
39. Zawodnicy trafiają do poszczególnych grup wiekowych ROCZNIKOWO.
40. Wyłonimy również najlepszych zawodników w kategorii Kobiet oraz oddzielnie w kategorii Rodziców.
41. Wyniki do poszczególnych kategorii zostaną pobrane z normalnych rund 3x3x3. Nie będą organizowane żadne dodatkowe finały.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

42. W przypadku zachowań zawodników rażąco naruszających przyjęte zasady kulturalnego zachowania lub negatywnie wpływających na wizerunek organizatorów oraz sponsorów, organizator ma prawo zdyskwalifikować zawodnika z konkurencji lub całego turnieju bez zwrotu kosztów rejestracji.
43. Turniej ma na celu popularyzację speedcubingu oraz integrację pasjonatów tego sportu.
44. Poprzez rywalizację online pragniemy umożliwić sportową rywalizację każdemu, kto na codzień nie może uczestniczyć w stacjonarnych zawodach.

Z wyrazami szacunku

Organizatorzy Pucharu Polski Online 2020