

REGULAMIN

V Międzyszkolny Turniej 303 – Bitwa o Wielką Brytanię

11 – Alarm dla Warszawy

w Ropczycach

Zasady ogólne

1. W turnieju finałowym bierze udział 120 osób.
2. Jedna szkoła może wystawić reprezentację złożoną z 1 do 5 osób. W uzasadnionych przypadkach może zostać zaakceptowana zwiększona liczebność reprezentacji.
3. Zespół Szkół im. ks. dra J. Zwierza i Liceum Ogólnokształcące im. T. Kościuszki mają prawo wystawić reprezentację złożoną z większej liczby osób.

Eliminacje

4. Rozgrywane są cztery rundy eliminacyjne.
5. W każdej rundzie połowa zawodników rozgrywa mecze w **303**, a druga połowa w **111**.
6. Zawodnicy losują numery startowe.
7. Zawodnicy z jednej szkoły nie mogą się ze sobą grać w pierwszej rundzie.
8. 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.
9. Wykluczone jest dwukrotne spotkanie się w eliminacjach tych samych przeciwników.
10. W kolejnych rundach, w miarę możliwości, zawodnicy z jednej szkoły nie będą ze sobą grać.
11. Zawodnicy grają mecz i rewanż. Gracz z numerem niższym zaczyna grę aliantami/Polakami, w rewanżu następuje zmiana stron.

Punktacja

12. Za zwycięstwo w 303 zawodnicy zdobywają punkt. Możliwe są następujące rozstrzygnięcia: 2:0, 1:1, 0:2.
13. W 111 gracze muszą zanotować swoje wyniki (wg zasad str. 5.) i określić końcowy wynik. Jeśli jeden gracz wygrał obie partie (lit. c)), to mamy wynik 2:0 albo 0:2. Gdy w partiach jest remis (lit. a) i b)), to gracze notują wynik 2:1 albo 1:2. Wyjątkowo może zdarzyć się remis, wówczas gracze notują wynik **1:1**.

Finały

14. Do rozgrywki finałowej awansuje 4 najlepszych zawodników.
15. W finałach strony rozgrywki wyznacza gracz z wyższą pozycją po eliminacjach.
16. Pierwszy półfinał (1. zawodnik z 4. zawodnikiem) rozgrywany jest w **303** albo **111**, wg decyzji 1. zawodnika z eliminacji. Drugi półfinał (2. z 3.) rozgrywany jest w drugą grę spośród **303** i **111**.
17. Przegrani z półfinałów grają o miejsce 3. a zwycięzcy o miejsce 1.
18. Finały rozgrywane są systemem mecz-rewanż, aż do uzyskania rozstrzygnięcia.
19. O ile będzie to możliwe, finał o 1. miejsce zostanie rozegrany w grę **7: Obrona Lwowa**. W razie remisu gracze rozegrają partię **111: Alarm dla Warszawy** i ewentualnie **303: Bitwa o Wielką Brytanię**.
20. Mecz o 3. miejsce gracze rozegrają grę **111: Alarm dla Warszawy**, a w razie remisu **303: Bitwa o Wielką Brytanię**.

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. Wszelkie wątpliwości regulaminowe, o ile gracze sami nie dojdą do porozumienia, rozstrzygają sędziowie Turnieju. Ich decyzja jest ostateczna.
- IV. Po zakończeniu pojedynku gracze wypełniają Raport z rozgrywki, podpisują go i oddają sędziemu.
- V. Po zakończeniu pojedynku gracze przygotowują grę do kolejnej rozgrywki.