

# Regulamin Platformy i Turniejów ChessInCafe.com

## I. Postanowienia Organizacyjne i Rezerwacja

1. Warunkiem udziału w evencie jest dokonanie rezerwacji i opłacenie wpisowego zgodnie z cennikiem na stronie.
2. **Uczestnictwo osób niepełnoletnich:** Osoby poniżej 18 roku życia mogą brać udział w turnieju wyłącznie pod stałą opieką osoby dorosłej (opiekuna prawnego lub osoby upoważnionej). Opiekun prawny dokonuje wszelkich formalności związanych z rejestracją i płatnością w imieniu osoby niepełnoletniej.
3. **Pakiet uczestnika:** W ramach opłaty za udział w turnieju szachowym, każdemu zawodnikowi przysługuje jeden dowolny napój niealkoholowy wybrany z katalogu lokalu, którego cena mieści się w przedziale do 20 zł.
4. Napój można odebrać przy barze po okazaniu potwierdzenia zapisu na event (w aplikacji lub na stronie) w dowolnym momencie. Nieodebranie napoju nie podlega zwrotowi. Napój można odebrać w dniu turnieju, w godzinach pracy kawiarni lub innego miejsca goszczącego, zarówno przed, w trakcie, jak i po zakończeniu eventu.

## Artykuł 1: Przedmiot i zakres

- 1.1. Niniejszy regulamin określa zasady prowadzenia partii szachowej pomiędzy dwoma graczami w ramach platformy chessincafe.com. Turniej szachowy ma charakter otwarty, przeznaczony dla dorosłych oraz dzieci/młodzieży.
- 1.2. Celem gry jest zamatanie króla przeciwnika.

## Artykuł 2: Wybór przeciwnika i limit partii

- 2.1. Przeciwników wybiera się w sposób dowolny spośród zawodników zarejestrowanych i widocznych na liście uczestników na stronie wydarzenia.
- 2.2. **Gra Dzieci vs Dorośli:** Dzieci i dorośli mogą grać ze sobą partie, pod warunkiem obustronnej zgody na rozegranie meczu (akceptacja zaproszenia w systemie).
- 2.3. Liczba partii: Każdy uczestnik może rozegrać dowolną liczbę partii w wyznaczonym czasie trwania eventu.
- 2.4. Rozpoczęcie partii następuje poprzez wysłanie zaproszenia, które musi zostać zaakceptowane przez przeciwnika. Po akceptacji na telefonach obu graczy należy uruchomić zegar szachowy w momencie rozpoczęcia partii.

## Artykuł 3: Czas gry i ramy czasowe eventu

- 3.1. Każdy zawodnik dysponuje czasem 10 minut na rozegranie całej partii.
- 3.2. Ostatnia partia: Zaproszenie do gry i rejestracja partii w systemie mogą zostać dokonane najpóźniej na 1 minutę przed oficjalnym końcem eventu.
- 3.3. Partie rozpoczęte zgodnie z pkt 3.2 mogą zostać dokończone po czasie zakończenia eventu.

## Artykuł 4: Zasada „dotknięta – zagrana”

- 4.1. Z wyjątkiem wyraźnej deklaracji poprawienia bierki („poprawiam”), obowiązuje zasada:

- a) Dotknięcie własnej bierki wymusza ruch tą bierką.
  - b) Dotknięcie bierki przeciwnika wymusza jej zabicie.
- 4.2. Po puszczeniu bierki na polu docelowym, ruch jest ostateczny.

### **Artykuł 5: Szach, Mat i Remis**

- 5.1. Wszystkie ruchy (w tym roszada, bicie w przelocie i promocja) odbywają się zgodnie z przepisami FIDE.
- 5.2. Partia kończy się zwycięstwem przez mat, przekroczenie czasu przeciwnika (przy odpowiednim materiale) lub poddanie partii.
- 5.3. Remis następuje przez pat, wspólną zgodę, trzykrotne powtórzenie pozycji, zasadę 50 ruchów lub niewystarczający materiał.
- 5.4. Błędy formalne (nieprawidłowe ruchy): W przypadku wykonania nieprawidłowego (nieдозwolonego) ruchu, zawodnik musi cofnąć ruch i wykonać poprawny, o ile to możliwe, zgodnie z zasadą „dotknięta-zagrana” (Artykuł 4). Trzeci (trzeci) popełniony błąd formalny przez tego samego zawodnika w jednej partii oznacza automatyczną przegraną tej partii.

### **Artykuł 6: System Rankingowy, Sezony i Mistrzostwa**

- 6.1. Zmiany rankingu globalnego: Wynik każdej pojedynczej partii ma wpływ na globalny ranking ELO uczestnika.
- 6.2. System automatycznie przelicza punkty rankingowe po każdej zaakceptowanej partii. Zmiana rankingu zależy od siły (aktualnego rankingu) przeciwnika oraz końcowego wyniku konkretnej partii.
- 6.3. System Klasyfikacji: Wprowadza się trzy rodzaje klasyfikacji:
- a) Tabela Końcowa Turnieju: Klasyfikacja z danego, jednorazowego eventu (**szczegóły w Artykule 8**).
  - b) Klasyfikacja Sezonowa: Ranking sumujący wyniki graczy w ramach danego sezonu w konkretnej kawiarni/lokalizacji.
  - c) Ranking Globalny ELO: Ogólnoświatowy, ciągły ranking wszystkich graczy chessincafe.com. Stanowi on jedyną podstawę do wyłaniania zawodników uprawnionych do udziału w turniejach mistrzowskich. Na podstawie pozycji w Rankingu Globalnym wysyłane są oficjalne zaproszenia na Mistrzostwa Miasta, Regionu, Kraju oraz Mistrzostwa Wszechświata ChessInCafe.
- 6.4. Sezony: Rok kalendarzowy dzieli się na cztery sezony, zgodne z porami roku:
- Sezon Wiosenny
  - Sezon Letni
  - Sezon Jesienny
  - Sezon Zimowy
- 6.5. Odznaki Sezonowe: Najlepsi gracze w klasyfikacji sezonowej w danej kawiarni mogą otrzymać dedykowane odznaki (lub inne wyróżnienia) za osiągnięcia w danym sezonie.
- 6.6. Rozgrywki Mistrzowskie: Organizowane są cykliczne turnieje mistrzowskie o charakterze zamkniętym:
- Mistrzostwa Miasta / Regionu: Odbywają się raz na pół roku.
  - Mistrzostwa Kraju: Odbywają się raz na rok.
  - Mistrzostwa Wszechświata ChessInCafe: Odbywają się raz na dwa lata.
- Zasady kwalifikacji: Udział w powyższych mistrzostwach jest możliwy wyłącznie na podstawie oficjalnego zaproszenia wysłanego przez organizatora. Jedynym kryterium

wyboru zawodników jest ich aktualna pozycja w Rankingu Globalnym ELO na platformie chessincafe.com. Miejsce zajęte w tabeli końcowej pojedynczego turnieju w danej kawiarni nie gwarantuje kwalifikacji do rozgrywek mistrzowskich.

## **Artykuł 7: Rejestracja i zatwierdzanie wyniku**

7.1. Ciągłość gry: Zawodnik nie może rozpocząć kolejnej partii do momentu, aż wynik jego ostatniej partii zostanie obustronnie zaakceptowany w systemie.

7.2. Po zakończeniu partii jedna ze stron wskazuje wynik w systemie (wygrana, przegrana lub remis, partia odrzucona).

7.3. Status akceptacji: Druga strona musi zaakceptować zaproponowany wynik lub go odrzucić.

7.4. Terminy:

a) W trakcie trwania eventu Od momentu wysłania propozycji wyniku przez jednego gracza, druga strona ma **3 minuty** na jego akceptację lub odrzucenie. W przypadku braku reakcji w tym czasie, partia zostaje anulowana i uznana za nierozegraną.

b) Wynik partii rozegranej na koniec eventu musi zostać zaakceptowany najpóźniej 30 minut po oficjalnym zakończeniu eventu.

7.5. Niezatwierdzenie wyniku w terminie skutkuje uznaniem partii za nierozegraną.

## **Artykuł 8: Tabela Końcowa i Klasyfikacja Uczestników (Turniejowa)**

8.1. Ostateczna tabela końcowa danego eventu tworzona jest automatycznie przez system na podstawie zaakceptowanych wyników partii.

8.2. Wprowadza się trzy odrębne klasyfikacje końcowe turnieju:

a) Klasyfikacja Otwarta (Mieszana): Łączna tabela dla wszystkich uczestników (Dzieci + Dorośli).

b) Klasyfikacja Dzieci/Juniorzy (dla osób poniżej 18 roku życia).

c) Klasyfikacja Dorośli (dla osób pełnoletnich).

8.3. Głównym kryterium klasyfikacji turniejowej jest suma punktów turniejowych (1 pkt za wygraną, 0.5 pkt za remis, 0 pkt za przegraną).

8.4. Punkty Bonusowe za Wysokie Miejsca: Po zakończeniu turnieju, najlepsi zawodnicy otrzymują dodatkowe punkty, które wliczają się do ostatecznej sumy punktów turniejowych w danym sezonie kawiarni:

miejsce: 5 punktów bonusowych

miejsce: 4 punkty bonusowe

miejsce: 3 punkty bonusowe

miejsce: 2 punkty bonusowe

miejsce: 1 punkt bonusowy

8.5. W przypadku równej liczby punktów w danej klasyfikacji, o wyższym miejscu decydują kolejno kryteria dogrywki (tie-breaks):

a) Siła przeciwników (zmodyfikowany Buchholz).

b) Większa liczba odniesionych zwycięstw.

c) Wyższy aktualny globalny Ranking ELO gracza.

## **Artykuł 9: Postanowienia końcowe i Fair Play**

9.1. W sytuacjach spornych, gracze zobowiązani są do rozstrzygania konfliktu w duchu Fair Play. **Organizatorzy nie przewidują obecności sędziego głównego turnieju, a**

**wszelkie decyzje sporne muszą zostać podjęte polubownie przez zaangażowanych zawodników.**

9.2. Nagminne i nieuzasadnione odrzucanie wyników może negatywnie wpłynąć na reputację gracza w społeczności chessincafe.com. Należy liczyć się z faktem, że osoby regularnie nadużywające opcji odrzucenia wyniku mogą w przyszłości mieć trudności ze znalezieniem chętnych przeciwników do gry.

.