

REGULAMIN

konkursu typowania meczów fazy grupowej Mistrzostw Europy w piłce nożnej Portugalia 2004

§1

Sprawy organizacyjne

1. Organizatorami konkursu są Joanna i Paweł Badura.
2. Uczestnikiem konkursu może być każdy, do kogo dotrze informacja o konkursie, kto wyrazi chęć gry oraz w przewidzianym terminie wypełni i dostarczy organizatorom otrzymany wcześniej formularz zgłoszeniowy wraz z wyznaczoną kwotą wpisowego.
3. Każdy uczestnik może wypełnić co najwyżej jeden formularz zgłoszeniowy.
4. Organizatorzy w wyjątkowych przypadkach zastrzegają sobie prawo do decyzji o niedopuszczeniu lub usunięciu gracza. W przypadku usunięcia gracza jego wpisowe podlega zwrotowi.
5. Konkurs rozpoczyna się w dniu 30 listopada 2003r. – dniu rozlosowania grup turnieju głównego Mistrzostw Europy w piłce nożnej Portugalia 2004. Konkurs kończy się w dniu 23 czerwca 2004r. – dniu ostatnich meczów fazy grupowej Mistrzostw.

§2

Zakres konkursu

1. Typowanie w konkursie składa się z trzech części.
2. Część pierwsza polega na wytypowaniu dokładnych wyników 24 (4 grupy po 6) meczów fazy grupowej Mistrzostw Europy Portugalia 2004.
3. Część druga polega na wytypowaniu kompletu 8 (4 grupy po 2) drużyn, które awansują z grup do ćwierćfinałów. Wytypowanie polega na wskazaniu, która z drużyn wyjdzie z grupy *i* z pierwszego, a która z drugiego miejsca (gdzie *i* = A, B, C, D).
4. Kolejność w grupach wytypowana według pkt.3 nie ma żadnego związku z wynikami meczów w danej grupie wytypowanymi według pkt.2. Oznacza to, że tabela powstała z zestawienia wyników wytypowanych meczów nie musi wcale pokrywać się z połową tabeli wskazaną w części dotyczącej „wyjścia z grupy”.
5. Część trzecia polega na wskazaniu jednej drużyny, typowanej do zdobycia tytułu Mistrza Europy 2004.
6. Nie ma żadnego związku między drużyną wytypowaną według pkt.5 i drużynami wskazanymi według pkt.3 oraz wynikami meczów wytypowanymi według pkt.2. Oznacza to, że drużyna wytypowana do zdobycia tytułu Mistrza Europy nie musi wcale być wcześniej wytypowana do „wyjścia z grupy”, jak również jej awans do dalszych gier nie musi wynikać z zestawienia wyników wytypowanych meczów w grupie, w której grała.

§3

Formularze zgłoszeniowe. Wpisowe

1. Organizatorzy zobowiązują się do rozpowszechniania informacji o konkursie oraz do dostarczania formularzy zgłoszeniowych wszystkim chętnym wszystkimi możliwymi sposobami.

2. Każdy uczestnik konkursu zobowiązany jest do czytelnego wypełnienia w całości formularza zgłoszeniowego według zasad wymienionych w §2 i dostarczenia go organizatorom wraz z ustaloną kwotą wpisowego.

3. Kwotę wpisowego ustala się na 5 złotych.

4. Ostateczny termin dostarczania organizatorom kuponów wraz z wpisowym upływa 10 czerwca 2004r. (czwartek) o godzinie 24.00.

5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przyjmowania formularzy oraz wpisowego po terminie zapisanym w pkt.4, lecz może się to odbywać tylko w uzasadnionych przypadkach nie wynikających z winy (jak lenistwo, słaba pamięć) uczestnika i nie budzących podejrzeń o nieuczciwą grę.

§4

Zasady punktacji

Obowiązują następujące zasady zdobywania punktów:

1. Typowanie wyników meczów:

1.1. Za prawidłowo wytypowany wynik meczu – 3 punkty.

1.2. Za prawidłowo wytypowane rozstrzygnięcie meczu – 1 punkt. Przez prawidłowo wytypowane rozstrzygnięcie meczu należy rozumieć sytuację prawidłowego wytypowania zwycięstwa drużyny X nad drużyną Y przy nie zgadzającym się dokładnym wyniku (np. typ: 1-0, a wynik: 2-1) lub prawidłowego wytypowania remisu przy nie zgadzającym się dokładnym wyniku (np. typ: 1-1, a wynik: 0-0).

1.3. W pozostałych przypadkach – 0 punktów.

2. Typowanie „wyjścia z grupy”:

2.1. Jeśli drużyna wyjdzie z grupy dokładnie z wytypowanego miejsca – 3 punkty.

2.2. Jeśli wytypowana do tego drużyna wyjdzie z grupy, ale nie ze wskazanego miejsca – 1 punkt.

2.3. W pozostałych przypadkach – 0 punktów.

3. Za prawidłowe wytypowanie Mistrza Europy nie uzyskuje się punktów. Wpływ tego faktu na pozycję w klasyfikacji opisany jest w §5.

§5

Zasady klasyfikacji

Obowiązuje następująca hierarchia kryteriów klasyfikacji uczestników konkursu:

1. Większa ilość zgromadzonych punktów.

2. Większa ilość rezultatów 3-punktowych.

3. Większa ilość rezultatów 3-punktowych za wyniki meczów.

4. Większa ilość rezultatów 1-punktowych za wyniki meczów.

5. Jeśli powyższe kryteria nie wyłonią zwycięzcy rozstrzyga trafne wytypowanie Mistrza Europy.

6. Powyższa hierarchia obowiązuje także podczas tworzenia tabel pośrednich, tj. w trakcie trwania fazy grupowej Mistrzostw Europy.

§6

Informacja o typach i wynikach

1. Organizatorzy zobowiązują się do umieszczenia zestawienia typów wszystkich uczestników konkursu na odpowiedniej podstronie strony internetowej: <http://zeus.polsl.gliwice.pl/~badurapl> (inaczej: 157.158.1.3/~badurapl) w terminie 11 czerwca 2004r. (piątek) – dzień po terminie przyjmowania zgłoszeń i dzień przed rozpoczęciem Mistrzostw Europy. W przypadku wystąpienia okoliczności opisanych w §3 pkt.5 zestawienie może być uzupełnione po wymienionym terminie.

2. Organizatorzy zobowiązują się do umieszczania na stronie wymienionej w pkt.1 aktualizowanych na bieżąco wyników oraz klasyfikacji uczestników gry. Informacje te zawarte będą w wyraźnie wskazanym pliku ME2004.xls, ponadto w miarę możliwości bezpośrednio na stronie umieszczana będzie tabela. Przez pojęcie „na bieżąco” należy rozumieć „codziennie wieczorem podczas trwania fazy grupowej Mistrzostw Europy”, z zastrzeżeniem możliwych opóźnień nie wynikających z winy organizatorów.

3. Adres strony poświęconej konkursowi każdy z uczestników otrzyma na formularzu zgłoszeniowym.

4. Każdy z uczestników może wyrazić życzenie otrzymywania na bieżąco (według definicji z pkt.2) pliku ME2004.xls z wynikami konkursu. Może to uczynić wpisując swój adres e-mail na odpowiedniej pozycji formularza zgłoszeniowego. Organizatorzy zobowiązują się do spełnienia tego życzenia.

§7

Nagrody

1. Nagrodę za wygranie konkursu stanowi suma wpisowego wszystkich uczestników konkursu. Oznacza to kwotę (Liczba uczestników) x 5 złotych.

2. W przypadku zajęcia pierwszego miejsca ex-aequo przez n uczestników każdy z nich otrzymuje jako wygraną n -tą część kwoty wymienionej w pkt.1.

3. Wypłata nagrody nastąpi przy pierwszej okazji po zakończeniu konkursu, jednak nie później niż 30 września 2004r.

4. Organizatorzy zobowiązują się do pełnego pokrycia kosztów organizacji konkursu.

§8

Uwagi końcowe

1. Regulamin napisany jest poważnym (czasami może aż śmiesznym;) językiem tylko dlatego, że w zabawie bierze udział docelowo kilkadziesiąt osób z różnych środowisk, stąd dążność do przejrzystości i jasnych zasad. Tak naprawdę zasady są szalenie proste i praktycznie w całości streszczone na odwrocie formularzy zgłoszeniowych.

2. W zabawie przewijają się, niewielkie co prawda, pieniądze, więc jeśli ktoś doniesie na nas do Urzędu Skarbowego, to organizatorzy zastrzegają sobie możliwość potrącenia z puli nagród kwoty na ewentualny podatek lub karę :).

3. Konkurs ma na celu dobrą zabawę i zdrowe sportowe emocje, jak również sprawdzenie się w roli znawcy piłki nożnej. Nie ma tu żadnych ukrytych celów komercyjnych! Życzymy wszystkim udanej zabawy i zwycięstwa!