

Προκήρυξη 2ου Πανελληνίου Διαδικτυακού Κυπέλλου 2021

12-03-2021

Η Διοικούσα Επιτροπή προκηρύσσει το 2^ο Πανελλήνιο Διαδικτυακό Κύπελλο Backgammon 2021.

Διευθυντές Αγώνων ορίζονται οι Μιχάλης Προυκάκης (proukakis@hotmail.com), Μιχάλης Μανωλιός (mmanolios@gmail.com) και Γιώργος Αυδής (avdisgeorge@yahoo.gr).

1. Οι αγώνες θα διεξαχθούν στην πλατφόρμα [Backgammon Studio Heroes](#). Για τη διεξαγωγή των αγώνων, τα ραντεβού και τις καθυστερήσεις ισχύουν κατ' αναλογία οι κανονισμοί τουρνουά της [WBIF](#). Οι κλήσεις σε αγώνα πρέπει να γίνονται από τους αντιπάλους μέσω του σχετικού room, το οποίο βρίσκεται στο μενού Room / External tournaments / Πανελλήνιο Διαδικτυακό Κύπελλο. Ματς που δεν παίζεται μέσω του συγκεκριμένου room δεν θα θεωρείται έγκυρο. Σε περίπτωση που λόγω υπερφόρτωσης της πλατφόρμας Backgammon Studio Heroes, η πρόσβαση είναι αδύνατη, ο παίκτης που αντιμετωπίζει το πρόβλημα, οφείλει να ενημερώσει άμεσα τον αντίπαλό του. Ακολούθως, οι παίκτες θα δίνουν τον αγώνα τους στην εναλλακτική πλατφόρμα, στη σελίδα Heroes 3 (με ίδια username και passwords) και μέσω του ομώνυμου room.

2. Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλοι οι Έλληνες παίκτες καθώς και αλλοδαποί που διαμένουν μόνιμα στην Ελλάδα.

3. Το δικαίωμα συμμετοχής στο Κύπελλο είναι 15 ευρώ και κατατίθεται σε οποιονδήποτε από τους λογαριασμούς:

Συνεταιριστική Τράπεζα Καρδίτσας
Νταλανίκας Χρήστος
GR5308900100001010103648400

Η συναλλαγή μπορεί να γίνει σε καταστήματα συνεταιριστικών τραπεζών ή σε τράπεζα Αττικής.

Τράπεζα Πειραιώς
Νταλανίκα Μαρία
GR9601726050005605053518599

Paypal
Νταλανίκας Χρήστος
@chdal61
chdal61@yahoo.gr

Οποιοσδήποτε τραπεζικές ή άλλες κρατήσεις βαρύνουν τους παίκτες.

Στην αιτιολογία θα πρέπει να αναφέρεται το ονοματεπώνυμο του παίκτη.

4. Έναρξη του Κυπέλλου ορίζεται η 15η Απριλίου 2021. Αιτήσεις συμμετοχής γίνονται δεκτές

έως τις 14-04-2021, με τη κατάθεση του δικαιώματος συμμετοχής σε οποιονδήποτε από τους ανωτέρω λογαριασμούς.

5. Η κλήρωση θα γίνει ηλεκτρονικά από το λογισμικό Drawboss. Υπερσύνδεσμος για το ladder του τουρνουά θα είναι διαθέσιμος στην ιστοσελίδα της Ελληνικής Ομοσπονδίας Backgammon και θα αποσταλεί με email σε όλους τους παίκτες.

6. Όλοι οι συμμετέχοντες οφείλουν να γνωστοποιήσουν το τηλέφωνο και το email τους στον Διευθυντή Αγώνων Γιώργο Αυδή (avdisgeorge@yahoo.gr), και σε περίπτωση που δεν γνωρίζουν τα στοιχεία επικοινωνίας των αντιπάλων τους, μπορούν να τα ζητούν από τον ίδιο. Οι παίκτες οφείλουν να επικοινωνήσουν με τον αντίπαλό τους σε κάθε γύρο το συντομότερο δυνατόν, επειδή θα παίζουν μαζί του όχι ένα, αλλά τουλάχιστον δύο, ίσως και τρία ματς.

7. Το Κύπελλο θα διεξαχθεί με σύστημα απλού αποκλεισμού, και στον πρώτο γύρο θα δοθούν τυχαία όσα bye προκύπτουν από τον αριθμό των συμμετεχόντων. Με εξαίρεση τον μεγάλο τελικό, όλοι οι γύροι θα είναι best of 3 (σειρά τριών ματς). Σε κάθε γύρο, οι δύο αντίπαλοι παίζουν δύο ή τρία ματς συνολικά, μέχρις ότου κάποιος φτάσει στα δύο νικηφόρα ματς. Έτσι, σε κάθε γύρο που προκρίνεται, ο κάθε παίκτης έχει δικαίωμα μίας ήττας. Παίκτης που χάνει μια σειρά ματς (δηλαδή ο αντίπαλος του έφτασε στα δύο νικηφόρα ματς) αποκλείεται από το τουρνουά. Ο μεγάλος τελικός θα είναι best of 5, δηλαδή ο τίτλος του κυπελλούχου θα κριθεί στις τρεις νίκες.

8. Με εξαίρεση τον μεγάλο τελικό, για κάθε γύρο οι παίκτες έχουν αυστηρή προθεσμία δύο εβδομάδων για να ολοκληρώσουν τη σειρά των ματς τους. Οι ημερομηνίες λήξης του κάθε γύρου θα ανακοινώνονται με email. Οι Διευθυντές Αγώνων έχουν δικαίωμα να παρατείνουν τις ημερομηνίες λήξης αν αυτό εξυπηρετεί την ομαλή διεξαγωγή του τουρνουά, ή να δώσουν, αν το κρίνουν απολύτως αναγκαίο και σε εξαιρετικές περιπτώσεις, μικρή παράταση για την ολοκλήρωση κάποιας σειράς ματς.

9. Παίκτες οι οποίοι έχουν ολοκληρώσει τα ματς του τρέχοντος γύρου και γνωρίζουν τον αντίπαλό τους στον επόμενο γύρο μπορούν να ξεκινήσουν τη νέα σειρά των ματς τους πριν τελειώσει ο τρέχων γύρος.

10. Εκτός από τον μεγάλο τελικό που θα κρίνει τον τίτλο, θα διεξαχθεί και μικρός τελικός, ο οποίος θα κρίνει την τρίτη θέση.

11. Όλοι οι αγώνες θα παιχτούν στους 11 πόντους, εκτός από τους ημιτελικούς και τους τελικούς που παιχτούν στους 13 πόντους. Ο χρόνος σε όλους τους γύρους θα είναι για κάθε παίκτη 60 δευτερόλεπτα time bank ανά πόντο μήκους ματς και 10 δευτερόλεπτα δωρεάν για κάθε κίνηση. Τα μήκη ματς και ο χρόνος θα ρυθμίζονται αυτόματα με την πρόσκληση μέσω του room “Πανελλήνιο Διαδικτυακό Κύπελλο”.

12. Οι παίκτες δεν χρειάζεται να στέλνουν τα αρχεία των ματς στους Διευθυντές Αγώνων, καθώς αυτό γίνεται αυτόματα από την πλατφόρμα του Backgammon Studio Heroes και του room

“Πανελλήνιο Διαδικτυακό Κύπελλο”. Τα ματς θα αναλύονται και θα ερευνώνται για τυχόν βοήθεια λογισμικού.

13. Οι Διευθυντές Αγώνων, είτε ύστερα από αίτημα του ενός αντιπάλου είτε με δική τους πρωτοβουλία, δύνανται να απαιτήσουν ένα ματς να παιχτεί με ανοιχτές τις κάμερες και για τους δύο παίκτες μέσω της σχετικής εφαρμογής του Backgammon Studio Heroes. Σε περίπτωση άρνησης ενός παίκτη να συμμορφωθεί με την τέτοια υπόδειξη, οι Διευθυντές Αγώνων δύνανται να κατακυρώσουν τον αγώνα υπέρ του αντιπάλου του.

14. Με την εγγραφή τους στη διοργάνωση, οι παίκτες συναινούν στη ζωντανή ή στη μαγνητοσκοπημένη αναμετάδοση και σχολιασμό των αγώνων τους από, ενδεικτικά και όχι περιοριστικά, οποιοδήποτε διαδικτυακό ή μη κανάλι, σύλλογο, ομάδα κοινωνικών μέσων δικτύωσης ή ιδιώτη έχει την πρότερη έγκριση των Διευθυντών Αγώνων. Σε περίπτωση άρνησης ενός παίκτη να παίξει κατά τη διάρκεια τέτοιας αναμετάδοσης, οι Διευθυντές Αγώνων δύνανται να κατακυρώσουν τον αγώνα υπέρ του αντιπάλου του.

ΕΠΑΘΛΑ

Ο νικητής του τελικού ανακηρύσσεται Κυπελλούχος Ελλάδος Διαδικτύου 2021 και θα εκπροσωπήσει τη χώρα μας στο World Cup 2022. Το κόστος συμμετοχής του θα είναι προπληρωμένο και συνεπώς η συμμετοχή του θα είναι δωρεάν.

Από το σύνολο των συγκεντρωθέντων χρημάτων, 5% παρακρατείται από τη Διοικούσα Επιτροπή για την κάλυψη του κόστους των αναμνηστικών κυπέλλων για τους τρεις πρώτους. Επίσης παρακρατείται το κόστος συμμετοχής του Κυπελλούχου στο World Cup (€20).

Το υπόλοιπο ποσό θα κατανεμηθεί στους νικητές ως εξής: Κυπελλούχος 50%, φιναλίστ 30% , τρίτος 20%.