



MIĘDZYWYDZIAŁOWE TYPOWANIE F1'24

§ 1

ZASADY OGÓLNE

1. Międzywydziałowe Typowanie "F1'24" dotyczy mistrzostw świata w wyścigach Formuły 1 w roku 2024.
2. Podstawowym celem Międzywydziałowego Typowania jest DOBRA ZABAWA !
3. Udział w Typowaniu jest dobrowolny i bezpłatny.
4. Oddanie typu przez uczestnika Zabawy oznacza Jego zapoznanie się z niniejszym Regulaminem.
5. Każdy uczestnik Zabawy jest dalej nazywany Graczem.
6. Gracz nie ma obowiązku uczestniczyć we wszystkich rodzajach współzawodnictwa, może typować określone wyścigi lub konkurencje, jednakże stan punktowy zsumowany będzie dla wszystkich konkurencji łącznie i brak uczestnictwa w którejkolwiek z nich, może obniżyć Jego ostateczny wynik.

§ 2

KOMISARZ MIĘDZYWYDZIAŁOWEGO TYPOWANIA

1. Pieczę nad przebiegiem Międzywydziałowego Typowania sprawuje Komisarz Międzywydziałowego Typowania, zwany dalej KMT.
2. Wszelkie sprawy niewyjaśnione w niniejszym Regulaminie podlegają ustaleniu i osądzeniu przez KMT.

§ 3

TYPOWANIE

1. Typowanie składa się z trzech elementów:
 - 1) wytypowanie pierwszej trójki zespołów-konstruktorów w całym sezonie,
 - 2) wytypowanie pierwszej trójki kierowców Formuły 1 w całym sezonie,
 - 3) wytypowanie wyników poszczególnych wyścigów poprzez:
 - a) określenie pierwszej dziesiątki kierowców w wyścigu,
 - b) wskazanie kierowcy, który w konkretnym wyścigu zdobędzie bonusowy punkt za najszybsze okrążenie,
 - c) wytypowanie liczby kierowców, którzy nie zostaną sklasyfikowani (NC).
2. Typowanie odbywa się w jeden z następujących sposobów:
 - poprzez wypełnienie formularza na stronie internetowej typowania (typowanie.sileman.net.pl),
 - poprzez wystanie SMS na numer telefonu KMT,
 - poprzez wpisanie typów Gracza w odpowiednie formularze dostępne w Wydziale AU, dostępne w godzinach pracy Wydziału.
3. Wytypowanie pierwszej trójki najlepszych zespołów-konstruktorów w całym sezonie, odbywa się poprzez wskazanie nazw trzech zespołów, które zdaniem Gracza zajmą odpowiednio pierwsze, drugie i trzecie miejsce w całym sezonie wyścigów Formuły 1 w 2024 roku.
4. Wytypowanie pierwszej trójki kierowców F1 w całym sezonie odbywa się poprzez wskazanie nazwisk trzech kierowców, którzy zdaniem Gracza zajmą odpowiednio pierwsze, drugie i trzecie miejsce w całym sezonie wyścigów Formuły 1 w 2024 roku.
5. Wytypowanie wyników poszczególnych wyścigów o Grand Prix, odbywa się poprzez:
 - a) Wskazanie nazwisk dziesięciu kierowców, którzy zdaniem Gracza zajmą w wyścigu odpowiednio miejsca od pierwszego do dziesiątego,
 - b) Wskazanie, kierowcy, który w wyścigu uzyska bonusowy punkt za najszybsze okrążenie toru,
 - c) Wskazanie liczby kierowców, którzy zdaniem Gracza, nie zostaną sklasyfikowani w konkretnym wyścigu (NC).
6. Zabronione jest podawanie wykluczających się typów (np. wpisanie tego samego kierowcy na różnych lokatach równocześnie). Wszystkie sprzeczne typy zostaną anulowane i nie podlegną punktacji.
7. W przypadku oddania typów przez tego samego Gracza w tym samym temacie na kilka sposobów, najważniejsze są głosy oddane jako ostatnie w regulaminowym czasie. W przypadku wątpliwości - rozstrzyga KMT.
8. Wytypowanie danych, o których mowa w ust. 3 i 4, jest możliwe do godziny 23:59 dnia **29 LUTEGO 2024 r.** Głosy, które dotrą po tym terminie nie zostaną zaliczone.
9. Wytypowanie danych, o których mowa w ust. 5, musi zostać zakończone wraz z upływem dnia, w którym odbędą się pierwsze testy weekendu wyścigowego. Głosy, które dotrą po godzinie 23:59 tego dnia, nie zostaną uznane. **Uwaga ! W 2024 roku trzy wyścigi sezonu (Bahrajn, Arabia Saudyjska, USA-Las Vegas) odbywają się w sobotę, zatem termin oddania typów mija w czwartek przed wyścigiem !**
10. Terminarz wyścigów oraz terminów typowania określa „Kalendarz wyścigów F1 w 2024 r.”, stanowiący załącznik do niniejszego Regulaminu. W trakcie sezonu, z przyczyn niezależnych od KMT, kalendarz może ulegać zmianom.
11. Zbieranie głosów Graczy przez KMT powinno rozpocząć się nie później niż tydzień przed rozpoczęciem kwalifikacji do pierwszego wyścigu o Grand Prix.
12. W wyjątkowych sytuacjach w trakcie sezonu KMT może organizować dodatkowe typowania wliczane do sumarycznych wyników. Zasady dodatkowych typowań oraz punktacja będą ogłoszone odrębnie.

§ 4

PUNKTACJA

1. Za prawidłowo wytypowane dane, Gracze otrzymają punkty, z uwzględnieniem § 3 ust. 6.
2. Podstawą do uzyskania nagród, o których mowa w § 5, stanowi zdobycie jednej z trzech najwyższych sum punktów uzyskanych łącznie we wszystkich kategoriach, określonych w § 3 ust. 1. Lokata Graczy w klasyfikacjach, zarówno tymczasowej jak i ostatecznej, ustalana będzie według aktualnie posiadanej liczby punktów. W przypadku większej liczby Graczy o takiej samej liczbie punktów, o kolejności decydować będzie wysokość wcześniej zajmowanych przez tych Graczy pozycji a w drugiej kolejności alfabetycznie.
3. Informacja o zdobytych punktach udostępniana będzie przez KMT na stronie Typowania bez zbędnej zwłoki po podliczeniu punktów.
4. Za każdy zespół wytypowany na prawidłowym miejscu w typowaniu, o którym mowa § 3 ust. 3, Gracz otrzymuje 8 punktów, zaś w przypadku lokalizacji zespołu w pierwszej trójce, jednak na innym miejscu, otrzymuje 5 punktów za pomyłkę o jedno miejsce i 2 punkty za pomyłkę o dwa miejsca. Prawidłowe wytypowanie całej pierwszej trójki na właściwym miejscu premiowane jest 1 dodatkowym punktem, zatem, w przypadku prawidłowego wytypowania wszystkich trzech zespołów w pierwszej trójce na odpowiednich miejscach, Gracz otrzymuje łącznie 25 punktów.
5. Za każdego zawodnika wytypowanego na prawidłowym miejscu w typowaniu, o którym mowa w § 3 ust. 4, Gracz otrzymuje 8 punktów, zaś w przypadku lokalizacji zawodnika w pierwszej trójce, jednak na innym miejscu, otrzymuje 5 punktów za pomyłkę o jedno miejsce i 2 punkty za pomyłkę o dwa miejsca. Prawidłowe wytypowanie całej pierwszej trójki we właściwej konfiguracji premiowane jest 1 dodatkowym punktem, zatem, w przypadku prawidłowego wytypowania wszystkich trzech zawodników w pierwszej trójce na odpowiednich miejscach, Gracz otrzymuje łącznie 25 punktów.
6. W typowaniu, o którym mowa § 3 ust. 5, przewidziana jest następująca punktacja:
 - a) za każdego wytypowanego zawodnika, który zakończy wyścig w pierwszej dziesiątce (niekoniecznie na właściwym miejscu), Gracz otrzyma 1 punkt,
 - b) za każdego wytypowanego zawodnika, który znalazł się w pierwszej trójce konkretnego wyścigu (niekoniecznie na właściwym miejscu), Gracz otrzyma dodatkowo 2 punkty,
 - c) za każdego zawodnika wytypowanego na właściwym miejscu od 1 do 10, Gracz otrzyma dodatkowo 5 punktów.
 - d) za prawidłowe wytypowanie zawodnika uhonorowanego w wyścigu bonusowym punktem za najszybsze okrążenie Gracz otrzyma dodatkowo 5 punktów,
 - e) za prawidłowe wytypowanie liczby kierowców, którzy nie zostaną sklasyfikowani na koniec wyścigu, Gracz otrzyma 5 punktów. W przypadku pomyłki o jednego kierowcę, Gracz otrzyma 2 punkty, zaś przy pomyłce o 2 kierowców - 1 punkt.

§ 5

NAGRODY

1. Zajęcie trzech pierwszych miejsc będzie nagrodzone dyplomami.
2. Zajęcie pierwszego miejsca upoważnia do przejścia na okres roku przechodniego pucharu typowania.
3. KMT zastrzega sobie prawo ustanowienia dodatkowych nagród.
4. Wręczenie nagród odbędzie się bez zbędnej zwłoki, po zakończeniu sezonu, w Wydziale AU.

Komisarz Międzywydziałowego Typowania "F1'24"