

REGULAMIN

I Ogólnopolskiego Turnieju Gwiazdzistej Eskadry z okazji 100. rocznicy powstania polskiego lotnictwa wojskowego

Rozdział I

Postanowienia ogólne

§ 1.

Celem Turnieju jest zapoznanie uczniów z historią polskiego lotnictwa oraz z zasadami rywalizacji w duchu fair play „zwyciężaj bez pychy, przegrywaj bez urazy”.

§ 2.

Podmiotem prowadzącym i realizującym turniej jest Instytut Pamięci Narodowej – Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, zwany dalej Organizatorem, z siedzibą w Warszawie (02-675) ul. Wołoska 7

§ 3.

Turniej odbywa się w dwóch fazach

- a) kwalifikacje regionalne w okresie **od 1 marca do 30 kwietnia 2018 r.**
- b) finał ogólnopolski **w czerwcu 2018 r.**

Rozdział II

Kwalifikacje regionalne

§ 4.

Do **10 lutego 2018 r.** Organizator ogłasza listę miejsc i terminów kwalifikacji regionalnych na swoich stronach internetowych i w mediach społecznościowych.

§ 5.

Do **15 marca 2018 r.** szkoły mailowo zgłaszają swoje uczestnictwo do organizatorów kwalifikacji regionalnych /adresy koordynatorów regionalnych znajdują się na stronie Organizatora).

§ 6.

Do kwalifikacji regionalnych mogą się zgłaszać drużyny złożone z **3 osób** z jednej szkoły. W uzasadnionych przypadkach Organizator może wyrazić zgodę na drużynę mieszaną.

§ 7.

Jedna szkoła może zgłosić co najwyżej **3 drużyny** w każdej kategorii wiekowej. W uzasadnionych przypadkach Organizator może zaakceptować więcej drużyn z jednej szkoły.

§ 8.

Drużyny startują w kategoriach wiekowych:

- a) Kadeci – szkoły podstawowe
- b) Juniorzy – szkoły średnie

Uczniowie gimnazjów przypisani zostają do kategorii zależnej od typu szkoły przy której funkcjonuje gimnazjum. Wyjątkiem są drużyny złożone w większości z uczniów klas trzecich gimnazjum, które są przypisane do kategorii juniorów.

§ 9.

Uczestnik turnieju (lub oboje rodzice/opiekunowie prawni w przypadku uczestników niepełnoletnich) wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby turnieju zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2016 r., poz. 922 tj.) oraz wyraża zgodę na publikację swojego nazwiska i wizerunku na stronie internetowej turnieju i innych kanałach komunikacyjnych Organizatora.

Uczestnik turnieju (lub oboje rodzice/opiekunowie prawni w przypadku uczestników niepełnoletnich) podaje swoje dane osobowe dobrowolnie.

Uczestnik turnieju (lub oboje rodzice/opiekunowie prawni w przypadku uczestników niepełnoletnich) przystępując do turnieju wyraża zgodę na przetwarzanie przez Organizatora i Partnera swoich danych osobowych w celach komunikacyjnych, naukowych, dydaktycznych, statystycznych i podatkowych.

Na zasadach określonych w ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2016 r., poz. 922 tj.) uczestnik turnieju (lub oboje rodzice/opiekunowie prawni w przypadku uczestników niepełnoletnich) ma prawo dostępu do swoich danych osobowych, ich poprawiania oraz żądania zaprzestania ich przetwarzania.

Żądanie zaprzestania przetwarzania danych osobowych, o których mowa w ust. 4, jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w turnieju.

Uczestnik turnieju wyraża zgodę na przekazanie Organizatorowi swoich danych kontaktowych (imię, nazwisko, adres e-mail, telefon, miasto zamieszkania).

§ 10.

W drużynie każdy z zawodników rozgrywa mecze w jedną z gier cyklu Gwiazdziej Eskadry:

- a) 303: Bitwa o Wielką Brytanię
- b) 111: Alarm dla Warszawy
- c) 7: W obronie Lwowa

§ 11.

W przypadku dużej liczby zgłoszeń do kwalifikacji regionalnych Organizator zastrzega sobie możliwość zorganizowania turniejów prekwalifikacyjnych.

§ 12.

W kwalifikacjach regionalnych drużyny z jednej szkoły nie mogą ze sobą grać w pierwszej rundzie. W kolejnych rundach, w miarę możliwości, należy unikać parowania przeciw sobie drużyn z tej samej szkoły.

§ 13.

Nagrodą dla osób, które osiągnęły najlepsze wyniki w kwalifikacjach regionalnych, są publikacje i gry wydane przez IPN.

§ 14.

Po kwalifikacjach regionalnych należy sporządzić protokół zawierający **LISTĘ RANKINGOWĄ** drużyn zgodnie ze wzorem, który stanowi **ZALĄCZNIK NR 1** do niniejszego Regulaminu.

Rozdział III

Finał ogólnopolski

§ 15.

W turnieju finałowym udział bierze 32 drużyny w każdej kategorii wiekowej.

§ 16.

Do turnieju finałowego z każdych kwalifikacji regionalnych awansują drużyny, które zajęły miejsca 1. i 2. w swoich kategoriach wiekowych.

§ 17.

W przypadku rezygnacji z udziału w turnieju finałowym drużyny, która zajęła miejsca 1. albo 2. w kwalifikacjach, Organizator zaprasza następną w kolejności drużynę z danych kwalifikacji.

§ 18.

Organizator uzupełnia pulę finalistów przydzielając dzikie karty okręgom, w których w kwalifikacjach wzięło udział największej drużyn.

§ 19.

W turnieju finałowym dopuszczalne jest zastąpienie jednego członka drużyny rezerwowym z zachowaniem zasad podziału na kategorie wiekowe.

§ 20.

Każdy uczestnik finału ogólnopolskiego otrzymuje nagrodę pieniężną w wysokości **300 zł**. Nieobecność uczestnika podczas finału ogólnopolskiego jest równoznaczna z rezygnacją z nagrody pieniężnej.

§ 21.

Za zajęcie I, II, III i IV miejsca w finale ogólnopolskim Organizator przewiduje dodatkowe nagrody. Nagrodą główną dla całej drużyny jest przelot samolotem sportowo-turystycznym nad Dęblinem i Kazimierzem. Dla najlepszych graczy przewidziane są nagrody indywidualne i tytuł Wielkiego Mistrza Gry w 303, 111 lub 7 oraz Mistrza Wiedzy Historycznej.

Rozdział IV

Zasady rozgrywek - eliminacje

§ 22.

Drużyny losują numery startowe. W ramach drużyny zawodnicy mają wyróżnik przy numerze związany z rozgrywaną grą.

Np. zawodnicy w drużynie nr 15 mają oznaczenia: 15/303, 15/111 oraz 15/7.

§ 23.

W turnieju finałowym, przed rozgrywkami, odbywa się test wiedzy historycznej.

Jego wyniki służą do rozstrzygnięcia remisów przy ustalaniu rankingu po każdej z rund eliminacji.

§ 24.

Test wiedzy historycznej (**tylko w turnieju finałowym**) obejmuje zakres informacji zawartych w notce historycznej instrukcji odpowiedniej gry. Zawodnicy grający w przypisaną im grę, rozwiązują test dotyczący tej właśnie gry.

Np. zawodnicy w drużynie nr 15: 15/303 rozwiązuje test z 303: Bitwa o Wielką Brytanię, 15/111 rozwiązuje test ze 111: Alarm dla Warszawy oraz 15/7 rozwiązuje test z 7: Obrona Lwowa.

§ 25.

Rozgrywane są cztery rundy eliminacyjne w każdą z gier, w których zawodnicy grają ze sobą zgodnie z zasadami § 45-§ 47.

§ 26.

W pierwszej rundzie drużyny parowane są losowo.

§ 27.

Kojarzenie par do następnej rundy odbywa się w ramach grup punktowych z tą samą liczbą punktów, a jeśli to dla niektórych **drużyn** jest niemożliwe różnica punktowa pomiędzy kojarzonymi **drużynami** musi być najmniejsza z możliwych zgodnie z zasadami systemu szwajcarskiego.

§ 28.

O tym, którą stroną zaczyna się pojedynek (oraz ew. trzecią rozgrywkę w 303) decyduje losowanie.

§ 29.

Punkty drużyny to suma punktów zdobytych przez jej członków.

§ 30.

Sędziowie uzupełniają po każdej rundzie **KARTE DRUŻYNY** (ZAŁĄCZNIK NR 3 do niniejszego Regulaminu), która zawiera szczegółowe informacje nt. osiągnięć drużyny.

§ 31.

Po każdej rundzie tworzona jest lista rankingowa drużyn wg liczby zdobytych punktów.

W przypadku jednakowej liczby punktów wyższą pozycję ma drużyna z większą liczbą punktów po teście wiedzy historycznej (**dotyczy turnieju finałowego**).

Jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, to wyższą pozycję ma drużyna z większą liczbą zwycięstw za 3 punkty.

Jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, to wyższą pozycję ma drużyna z mniejszą liczbą porażek za 0 punktów.

Jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, to wyższą pozycję ma drużyna z większą liczbą zwycięstw za 2 punkty.

Jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, to wyższą pozycję ma drużyna z mniejszą liczbą porażek za 1 punkt.

Jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, o kolejności decyduje losowanie.

§ 32.

W kolejnych rundach drużyna z miejsca pierwszego gra z następną, z którą jeszcze nie grała.

Kolejne parowania wg tej samej zasady.

W turnieju finałowym, po sparowaniu pierwszych ośmiu par drużyn, sędziowie powinni zwrócić uwagę, by kolejne drużyny nie grały ze sobą po raz kolejny.

Rozdział V

Zasady rozgrywek – play off

§ 33.

Do play off awansują 4 najlepsze drużyny po eliminacjach (wg rankingu tworzonych zgodnie z § 31).

§ 34.

W play off strony rozgrywki wyznacza gracz z drużyny z wyższą pozycją po eliminacjach.

§ 35.

Pierwszy półfinał grają 1. drużyna z 4. drużyną po eliminacjach.

Drugi półfinał grają 2. drużyna z 3. drużyną po eliminacjach.

§ 36.

Przegranymi z półfinałów grają o miejsce 3. a zwycięzcy o miejsce 1.

Rozdział VI

Przepisy końcowe

§ 37.

Każdy uczestnik ma prawo zgłosić sędziemu nieprawidłowe zachowania współgraczy.

Zgłoszeniu podlegają m.in.:

- próby złamania zasad,
- próby podglądania zakrytych żetonów,
- celowe rozpraszenie współgraczy, mające na celu utrudnić im rozgrywkę,
- próby kontaktu z osobami postronnymi,
- korzystanie z urządzeń elektronicznych, które mogą wpłynąć na wynik rozgrywki,
- podpowiadanie,
- niekulturalne zachowanie wobec sędziów, organizatorów lub współgraczy.

§ 38.

Każde zgłoszenie sędziego ma obowiązek rozpatrzyć i w momencie uznania, że było ważne, sędzia ma prawo dać winnemu graczowi ostrzeżenie lub zdecydować o jego dyskwalifikacji (przerwaniu meczu i przyznaniu przeciwnikowi zwycięstwa).

§ 39.

Sędzia ma prawo ostrzec uczestnika o groźbie dyskwalifikacji, gdy dostrzeże groźbę niesportowego zachowania, jak i zdyskwalifikować gracza za złamanie regulaminu.

§ 40.

Każda osoba biorąca udział w turnieju potwierdza znajomość i akceptację regulaminu turnieju.

§ 41.

Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie. Wszelkie dokonane przez Organizatora zmiany regulaminu stają się obowiązujące po opublikowaniu ich na stronie internetowej Organizatora.

§ 42.

Aktualny i pełny regulamin jest zawsze dostępny na głównej stronie internetowej Organizatora.

Rozdział VII

Wybrane zasady szczegółowe rozgrywek

§ 43.

Wszystkie rozgrywki odbywają się z użyciem zegarów szachowych albo aplikacji mobilnych. W związku z tym zaleca się, aby uczniowie zainstalowali na swoich smartfonach aplikacje pozwalające na pomiar czasu z możliwością niesymetrycznego ustawienia dla każdego z graczy.

Przykładowe, darmowe aplikacje to:

Android - Chess Clock for Android

([HTTPS://PLAY.GOOGLE.COM/STORE/APPS/DETAILS?ID=NET.HUBALEK.ANDROID.CHESSCLOCK&HL=PL](https://play.google.com/store/apps/details?id=NET.HUBALEK.ANDROID.CHESSCLOCK&hl=pl))

iPhone - GameClock Tournament ([HTTPS://ITUNES.APPLE.COM/US/APP/GAMECLOCK-TOURNAMENT/ID318534700?MT=8](https://itunes.apple.com/us/app/gameclock-tournament/id318534700?mt=8))

Windows Phone - chess clock ([HTTPS://WWW.MICROSOFT.COM/EN-US/STORE/APPS/CHESS-CLOCK/9NBLGGH0DG12](https://www.microsoft.com/en-us/store/apps/chess-clock/9NBLGGH0DG12))

§ 44.

Zegar należy uruchomić po zakończeniu przygotowań do gry, czyli po:
rozstawieniu samolotów w **303**,

samolotów i chmur w **111**,
samolotów i kawalerii oraz wybraniu pułku z Budionnym w **7**.

§ 45.

Rozgrywka w 303 odbywa się do dwóch zwycięstw, ze zmianą stron.
Czas **dla każdego gracza to 8 min.** na partię.

§ 46.

Rozgrywka w 111 odbywa systemem mecz i rewanż, ze zmianą stron.
Należy zapisać wyniki cząstkowe, aby poprawnie określić wynik końcowy zgodnie z zasadami na **str. 5** instrukcji.
Czas **dla każdego gracza to 10 min.** na partię.

§ 47.

Rozgrywka w 7 odbywa systemem mecz i rewanż, ze zmianą stron.
Należy zapisać wyniki cząstkowe, aby poprawnie określić wynik końcowy zgodnie z zasadami na **str. 14** instrukcji.
Czas **dla gracza polskiego to 16 min.**, a **dla gracza bolszewickiego to 8 min.** na partię
(asymetria wynika ze znacznie większej liczby czynności, które wykonuje gracz polski).

§ 48.

W przypadku przekroczenia przez gracza limitu czasu następuje zakończenie partii i ogłoszenie zwycięzcą jego przeciwnika.
W 303 przekroczenie czasu oznacza zwycięstwo przeciwnika.
W 111 przekroczenie czasu oznacza zwycięstwo przeciwnika (w 1 turze).
W 7 przekroczenie czasu oznacza zwycięstwo przeciwnika (za 120 punktów).
Celem takich rozstrzygnięć jest niedopuszczenie do sytuacji, gdy gracz osiąga w pierwszym meczu korzystny wynik i mógłby sobie pozwolić na oddanie partii grą na czas. Opłaca się grać zgodnie z zasadami *fair play* do samego końca.

§ 49.

Punkty za mecze:

- a. Zwycięstwo w meczu **303** w stosunku 2:0 daje 3 punkty.
- b. Zwycięstwo w meczu **303** w stosunku 2:1 daje 2 punkty.
- c. Porażka w meczu **303** w stosunku 0:2 daje 0 punktów.
- d. Porażka w meczu **303** w stosunku 1:2 daje 1 punkt.
- e. Zwycięstwo w meczu **111** wg zasady c) daje 3 punkty.
- f. Zwycięstwo w meczu **111** wg zasad a) albo b) daje 2 punkty.
- g. Porażka w meczu **111** wg zasady c) daje 0 punktów.
- h. Porażka w meczu **111** wg zasad a) albo b) daje 1 punkt.
- i. Zwycięstwo w obu partiach w meczu **7** daje 3 punkty.
- j. Zwycięstwo na punkty w meczu **7** daje 2 punkty.
- k. Porażka w obu partiach w meczu **7** daje 0 punktów.
- l. Porażka na punkty w meczu **7** daje 1 punkt.

§ 50.

Dla uniknięcia nieporozumień, kostki rzucamy wewnątrz górnej części pudełka.
Jeżeli kostka nie leży zupełnie poziomo rzut należy powtórzyć.

§ 51.

Nawet jeżeli cel zostanie zestrzelony wcześniej, to samoloty, które deklarowały strzał muszą przelecieć na drugą stronę (zgodnie z zasadami 303 i 111).

§ 52.

Dopuszczalne jest strzelanie do celu (bombowca, kawalerii itp.) tylko po to, by po przelocie zająć korzystniejszą pozycję.

§ 53.

Wszelkie wątpliwości regulaminowe, o ile gracze sami nie dojdą do porozumienia, rozstrzygają sędziowie Turnieju. Ich decyzja jest ostateczna.

§ 54.

Po zakończeniu pojedynku gracze wypełniają **RAPORT Z ROZGRYWKI (ZAŁĄCZNIK NR 2** do niniejszego Regulaminu), podpisują go i oddają sędziemu.

§ 55.

Po zakończeniu pojedynku gracze przygotowują grę do kolejnej rozgrywki.