**Regulamin**

**II Ogólnopolskiego Turnieju Gwiaździstej Eskadry**

Rozdział I

Postanowienia ogólne

Celem II Ogólnopolskiego Turnieju Gwiaździstej Eskadry, zwanego dalej „turniejem” jest zapoznanie uczniów z historią polskiego lotnictwa oraz z zasadami rywalizacji w duchu fair play *„zwyciężaj bez pychy, przegrywaj bez urazy”*.

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

Turniej odbywa się w dwóch fazach

1. kwalifikacje regionalne w okresie **od 1 marca do 31 maja 2019 r.**
2. finał ogólnopolski **w czerwcu 2019 r.**

Rozdział II

Kwalifikacje regionalne

Do **12 marca 2019 r.** Organizator ogłasza listę miejsc i terminów kwalifikacji regionalnych na swoich stronach internetowych i w mediach społecznościowych.

Do **12 marca 2019 r.** szkoły mailowo zgłaszają swoje uczestnictwo do organizatorów kwalifikacji regionalnych na podstawie formularza umieszczonego na stronie głównej Organizatora (adres/adresy koordynatorów regionalnych znajdują się na stronie głównej Organizatora).Wzór formularza stanowi **Załącznik nr 1** **do Regulaminu.**

Do kwalifikacji regionalnych mogą się zgłaszać drużyny złożone z **3 osób** z jednej szkoły.   
W uzasadnionych przypadkach Organizator może wyrazić zgodę na drużynę mieszaną lub w odpowiednich regionach gdzie odbywają się kwalifikacje wprowadzić limity zgłoszeń.

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

Drużyny startują w kategoriach wiekowych:

1. Kadeci – szkoły podstawowe
2. 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.

1. Uczestnik turnieju/rodzic lub opiekun prawny uczestnika (w przypadku uczestników niepełnoletnich) potwierdza znajomość i akceptację regulaminu oraz wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych do celów związanych z organizacją turnieju oraz wyraża zgodę na publikację nazwiska i wizerunku na stronie internetowej turnieju i innych kanałach komunikacyjnych Organizatora, zgodnie z **Załącznikiem   
   nr 2 lub Załącznikiem nr 3 do Regulaminu.**
2. Dane osobowe zamieszczone w formularzu zgłoszenia szkoły **(Załącznik nr 1 do Regulaminu)** przetwarzane będą w celu zgłoszenia oraz udziału w turnieju.
3. Organizator upoważnia sędziów turnieju niebędących pracownikami Instytutu do przetwarzania danych osobowych uczestników turnieju.
4. Żądanie zaprzestania przetwarzania danych osobowych jest równoznaczne z rezygnacją z udziału   
   w turnieju.

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

1. 303: Bitwa o Wielką Brytanię
2. 111: Alarm dla Warszawy
3. 7: W obronie Lwowa

W przypadku dużej liczby zgłoszeń do kwalifikacji regionalnych Organizator zastrzega sobie możliwość zorganizowania turniejów prekwalifikacyjnych lub wprowadzenia limitów w zgłoszeniach w poszczególnych regionach.

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.

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

Po kwalifikacjach regionalnych należy sporządzić protokół zawierający **listę rankingową** drużyn zgodnie ze wzorem, który stanowi **załącznik nr 4** do niniejszego Regulaminu.

Rozdział III

Finał ogólnopolski

W turnieju finałowym udział bierze liczba drużyn podzielna przez 2 w każdej kategorii wiekowej.

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

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

Organizator może uzupełnić pulę finalistów przydzielając dzikie karty okręgom, w których w kwalifikacjach wzięło udział najwięcej drużyn.

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

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

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

Rozdział IV

Zasady rozgrywek - eliminacje

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.*

**W turnieju finałowym**, przed rozgrywkami, odbywa się test wiedzy historycznej.   
Jego wyniki służą do rozstrzygania remisów przy ustalaniu rankingu po każdej z rund eliminacji.

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.*

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

W pierwszej rundzie drużyny parowane są losowo.

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.

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

Punkty drużyny to suma punktów zdobytych przez jej członków.

Sędziowie uzupełniają po każdej rundzie **kartę drużyny** (**załącznik nr 6** do niniejszego Regulaminu), która zawiera szczegółowe informacje nt. osiągnięć drużyny.



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.

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

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

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

Pierwszy półfinał grają 1. drużyna z 4. drużyną po eliminacjach.  
Drugi półfinał grają 2. drużyna z 3. drużyną po eliminacjach.

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

Rozdział VI

Przepisy końcowe

Każdy uczestnik ma prawo zgłosić sędziemu nieprawidłowe zachowania współgraczy.  
Zgłoszeniu podlegają m.in.:

* próby złamania zasad,
* próby podglądania zakrytych żetonów,
* celowe rozpraszanie 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.

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

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

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

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

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

Rozdział VII

Wybrane zasady szczegółowe rozgrywek

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)*)*

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**.



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

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.



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).

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.

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.

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

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

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

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

Po zakończeniu pojedynku gracze wypełniają **Raport z rozgrywki** (**załącznik nr 5** do niniejszego Regulaminu), podpisują go i oddają sędziemu.

Po zakończeniu pojedynku gracze przygotowują grę do kolejnej rozgrywki.