**Regulamin**

**III Ogólnopolskiego Turnieju Gwiaździstej Eskadry**

**w 80. rocznicę Bitwy o Wielką Brytanię 1940 r.**

Rozdział I

Postanowienia ogólne

III Ogólnopolski Turniej Gwiaździstej Eskadry, zwany dalej „turniejem” organizowany jest   
w celu zapoznanie uczniów z historią polskiego lotnictwa oraz z zasadami rywalizacji w duchu fair play, w myśl zasady: „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 etapach:

1. kwalifikacje regionalne w okresie **od 7 listopada 2019 r. do 31 maja 2020 r.;**
2. finał ogólnopolski **w czerwcu 2020 r.**

Rozdział II

Kwalifikacje regionalne

Do **30 kwietnia 2020 r.** Organizator ogłasza pełną listę miejsc i terminów kwalifikacji regionalnych na swoich stronach internetowych i w mediach społecznościowych.

Do **30 kwietnia 2020 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. Drużyny, za pośrednictwem szkół, mogą zgłaszać także organizacje młodzieżowe np.: harcerstwo, związki strzeleckie, kluby garnizonowe. 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 następujących kategoriach wiekowych:

1. Kadeci – szkoły podstawowe;
2. Juniorzy – szkoły średnie.
3. 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.**
4. Organizator upoważnia sędziów turnieju niebędących pracownikami Instytutu do przetwarzania danych osobowych uczestników turnieju.
5. 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 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  
I miejsca w swoich kategoriach wiekowych.

W przypadku rezygnacji z udziału w turnieju finałowym drużyny, która zajęła   
I miejsce 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.

1. Każdy uczestnik finału ogólnopolskiego otrzymuje nagrodę pieniężną w wysokości **300 zł**., która zostanie przekazana na numer konta bankowego. W przypadku uczestnika niepełnoletniego nagroda pieniężna zostanie przekazana na numer konta bankowego opiekuna prawnego uczestnika.
2. 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 nagrody dla członków drużyn. 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 do gry. Zawodnicy rozwiązują test dotyczący wszystkich 3 gier.

Rozgrywane są maksymalnie 4 rundy eliminacyjne w każdą z gier, w których zawodnicy grają ze sobą zgodnie z zasadami określonymi w § 39-41.

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 rundziekartę drużyny (**załącznik nr 5** do regulaminu), która zawiera szczegółowe informacje nt. osiągnięć drużyny.



Po każdej rundzie tworzona jest lista rankingowa drużyn wg liczby zdobytych punktów zgodnie z następującymi zasadami:

1. w przypadku jednakowej liczby punktów wyższą pozycję ma drużyna z większą liczbą punktów po teście wiedzy historycznej (**dotyczy turnieju finałowego**);
2. jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, to wyższą pozycję ma drużyna z większą liczbą zwycięstw za 3 punkty;
3. jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, to wyższą pozycję ma drużyna z mniejszą liczbą porażek za 0 punktów;
4. jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, to wyższą pozycję ma drużyna z większą liczbą zwycięstw za 2 punkty;
5. jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, to wyższą pozycję ma drużyna z mniejszą liczbą porażek za 1 punkt;
6. jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, o kolejności decyduje losowanie.
7. W kolejnych rundach drużyna z miejsca pierwszego gra z następną, z którą jeszcze nie grała.   
   Kolejne parowania odbywają się wg tej samej zasady.
8. 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

Wybrane zasady szczegółowe rozgrywek

§ 37

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, bezpłatne aplikacje to:

1. *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)*);*
2. *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)*);*
3. *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)*).*

§ 38

Zegar należy uruchomić po zakończeniu przygotowań do gry, czyli po rozstawieniu:

1. samolotów w **303**;
2. samolotów i chmur w **111**;
3. samolotów i kawalerii oraz wybraniu pułku z Budionnym w **7**.

§ 39

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

§ 40

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

§ 41

1. Rozgrywka w 7 odbywa się systemem mecz i rewanż, ze zmianą stron.   
   Należy zapisać wyniki cząstkowe, aby poprawnie określić wynik końcowy zgodnie   
   z zasadami na **str. 14** instrukcji.
2. 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).

§ 42

1. W przypadku przekroczenia przez gracza limitu czasu następuje zakończenie partii i ogłoszenie zwycięzcą jego przeciwnika, przy czym:
2. w 303 przekroczenie czasu oznacza zwycięstwo przeciwnika;
3. w 111 przekroczenie czasu oznacza zwycięstwo przeciwnika w 1 turze;
4. w 7 przekroczenie czasu oznacza zwycięstwo przeciwnika za 120 punktów

* celem niedopuszczenie do sytuacji, gdy gracz osiąga w pierwszym meczu korzystny wynik i mógłby sobie pozwolić na oddanie partii grą na czas (niezgodnie z zasadą *fair play*).

§ 43

Rozgrywki są punktowane w następujący sposób:

* 1. zwycięstwo w meczu **303** w stosunku 2:0 - 3 punkty;
  2. zwycięstwo w meczu **303** w stosunku 2:1 - 2 punkty;
  3. porażka w meczu **303** w stosunku 0:2 - 0 punktów;
  4. porażka w meczu **303** w stosunku 1:2 - 1 punkt;
  5. zwycięstwo w meczu **111** wg zasady z pkt 3) - 3 punkty;
  6. zwycięstwo w meczu **111** wg zasad z pkt 1) albo pkt 2) - 2 punkty;
  7. porażka w meczu **111** wg zasady z pkt 3) - 0 punktów;
  8. porażka w meczu **111** wg zasad z pkt 1) albo pkt 2) - 1 punkt;
  9. zwycięstwo w obu partiach w meczu **7** - 3 punkty;
  10. zwycięstwo na punkty w meczu **7** - 2 punkty;
  11. porażka w obu partiach w meczu **7** - 0 punktów;
  12. porażka na punkty w meczu **7** - 1 punkt.

§ 44

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

§ 45

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

§ 46

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

§ 47

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

§ 48

Po zakończeniu pojedynku gracze wypełniają raport z rozgrywki stanowiący **załącznik nr 6** do regulaminu, podpisują go, oddają sędziemu i przygotowują grę do kolejnej rozgrywki.

Rozdział VII

Przepisy końcowe

§ 49

Każdy uczestnik ma prawo zgłosić sędziemu nieprawidłowe zachowania współgraczy,   
w szczególności:

1. próby złamania zasad;
2. próby podglądania zakrytych żetonów;
3. celowe rozpraszanie współgraczy, mające na celu utrudnić im rozgrywkę;
4. próby kontaktu z osobami postronnymi;
5. korzystanie z urządzeń elektronicznych, które mogą wpłynąć na wynik rozgrywki;
6. podpowiadanie;
7. niekulturalne zachowanie wobec sędziów, organizatorów lub współgraczy.

§ 50

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

§ 51

Sędzia ma prawo ostrzec uczestnika o groźbie dyskwalifikacji, gdy dostrzeże niesportowe zachowanie, jak i zdyskwalifikować gracza za złamanie regulaminu.

§ 52

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

§ 53

1. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie. Zmiany regulaminu stają się obowiązujące po opublikowaniu ich na stronie internetowej Organizatora.
2. Aktualny i pełny regulamin jest dostępny na głównej stronie internetowej Organizatora**.**