

# Regulamin Polonijnego Turnieju Gier Planszowych IPN im. Misia Wojtka

IV edycja wrzesień 2023 - maj 2024

## Postanowienia ogólne

### § 1.

Celem Polonijnego Turnieju Gier Planszowych IPN im. Misia Wojtka, zwanego dalej „Turniejem”, jest edukacja historyczna przy wykorzystaniu gier planszowych wydanych przez Instytut Pamięci Narodowej – Komisję Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu oraz zapoznanie uczniów z zasadami rywalizacji w duchu fair play *„zwyciężaj bez pychy, przegrywaj bez urazy”*.

### § 2.

1. Podmiotem prowadzącym Turniej jest Instytut Pamięci Narodowej – Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, z siedzibą w Warszawie, ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa, NIP: 525-21-80-487, zwany dalej „Organizatorem”.
2. Organizator zleca wykonanie części zadań Organizatora z zakresu organizacji Turnieju Fundacji Polonica z siedzibą w Warszawie, ul. Nowy Świat 33/13, 00-029 Warszawa, zwanej dalej „Wykonawcą”.

### § 3.

1. Turniej odbywa się w dwóch etapach:
  - 1) Etap I – kwalifikacje do finału w okresie od września 2023 r. do grudnia 2023 r., zwane dalej „Kwalifikacjami”;
  - 2) Etap II – finał IV Polonijnego Turnieju Gier Planszowych IPN im. Misia Wojtka w maju 2024 r. stacjonarnie w Warszawie, zwany dalej „Finałem”.

## Etap I – Kwalifikacje Udział w Kwalifikacjach Stacjonarnych i Online

### § 4.

1. Kwalifikacje rozgrywane są w dwóch formach: stacjonarnej i online.

2. Drużyna składa się z 6 osób:
  - 1) pięciu członków drużyny uczestniczących w rozgrywkach;
  - 2) opiekuna drużyny – osoby pełnoletniej – opiekuna jednej, dwóch, trzech lub maksymalnie czterech drużyn z jednej szkoły, organizacji lub inicjatywy, o których mowa w ust. 6.
3. Członkami drużyny, o których mowa w ust. 2 pkt 1, mogą być uczniowie urodzeni w latach 2002-2014:
  - 1) młodsi uczniowie, urodzeni w latach 2009-2014, grają w gry *Miś Wojtek* i *ZnajZnak*;
  - 2) starsi uczniowie, urodzeni w latach 2002-2014, grają w gry *303*, *111* i *7* (Gwiazdzysta Eskadra).
4. W uzasadnionych przypadkach Wykonawca może wyrazić zgodę na udział młodszego zawodnika (rok urodzenia 2015-2016).
5. Członkami drużyny, o której mowa w ust. 2, nie mogą być pracownicy Organizatora i Wykonawcy, a także członkowie najbliższej rodziny tych osób. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców małżonków i osoby pozostające w stosunku przysposobienia. Członkami drużyny, o której mowa w ust. 2, nie mogą być również osoby pozostające z Organizatorem i Wykonawcą w stosunku cywilnoprawnym oraz ich najbliższa rodzina.
6. Zgłoszenia drużyny mogą dokonać następujące podmioty: szkoła polska lub polonijna, organizacja polonijna albo polonijna inicjatywa rodzicielska z całego świata z wyłączeniem terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. Jeden podmiot może zgłosić do Turnieju maksymalnie cztery drużyny wraz z opiekunami.
7. Zgłoszenia do udziału w Kwalifikacjach online można wysyłać od 1 sierpnia 2023 r. od godz. 8:00 czasu polskiego do 15 września 2023 r. do godziny 24:00 czasu polskiego.
8. O udziale w Kwalifikacjach online decyduje kolejność przesłanych zgłoszeń.
9. Zgłoszenia do udziału w Kwalifikacjach online dokonuje się poprzez wpisanie odpowiednich danych w linku do zapisów:  
[http://polonica.org.pl/projekty/turniej\\_polonijny/zapisy/](http://polonica.org.pl/projekty/turniej_polonijny/zapisy/) oraz załączenie plików:
  - 1) zeskanowanego, poprawnie wypełnionego formularza zgłoszenia drużyny, stanowiącego Załącznik nr 1 do Regulaminu,
  - 2) grupowego zdjęcia albo jeżeli nie jest to możliwe, sześciu oddzielnych zdjęć z adnotacjami o imionach i nazwiskach pozwalającymi przyporządkować dane osobowe do zdjęcia (w celach identyfikacyjnych oraz promujących Turniej).
10. Lista drużyn uczestniczących w kwalifikacjach online zostanie ogłoszona w dniu 17 września 2023 r. do godz. 24:00 czasu polskiego, czyli 2 dni po zakończeniu naboru.
11. O udziale w Kwalifikacjach stacjonarnych decyduje Wykonawca w porozumieniu z podmiotami, o których mowa w ust. 6. Intencją Organizatora i Wykonawcy jest zapewnienie możliwości udziału w Kwalifikacjach stacjonarnych jak największej liczbie chętnych.
12. Lista drużyn uczestniczących w kwalifikacjach stacjonarnych zostanie ogłoszona na 2 dni przed rozpoczęciem danego turnieju stacjonarnego.

13. W niedzielę 24 września 2023 r. o godz. 18:00 czasu polskiego odbędzie się losowanie grup w kwalifikacjach online. Udział drużyn, w tym opiekunów i sędziów, w ceremonii losowania jest mile widziany. E-mail z podaniem daty losowania oraz terminarz rozgrywek zostanie wysłany do uczestników, ich opiekunów i sędziów do 17 września 2023 r. do godziny 24:00 czasu polskiego.

## Zasady Kwalifikacji Stacjonarnych i Online

### § 5.

1. Do 25 września 2023 r. do godziny 24:00 czasu polskiego Wykonawca ogłosi na stronie internetowej <https://polonica.org.pl/wojtek4/> listę uczestników i harmonogram Kwalifikacji.
2. Szczegółowy terminarz rozgrywek zostanie ogłoszony przez Wykonawcę po losowaniu grup.
3. Do Finału awansują 24 drużyny.
4. Awans do Finału można zdobyć podczas kwalifikacji stacjonarnych (12 drużyn) albo online (12 drużyn).
5. Szczegółowe zasady rozgrywania kwalifikacji stacjonarnych, w szczególności miejsca ich rozgrywania, liczbę drużyn awansujących do finału oraz sposób zgłaszania drużyn określa Załącznik nr 2 do Regulaminu.
6. Szczegółowe zasady rozgrywania kwalifikacji online, w szczególności podział na regiony (konieczny ze względu na strefy czasowe) i liczbę grup w każdym regionie określa Załącznik nr 2 do Regulaminu.
7. Etap I Turnieju zostanie zakończony w momencie wyłonienia 24 drużyn.
8. Po Etapie I Turnieju, Sędziowie sporządzą Protokół Turnieju, stanowiący Załącznik nr 6 do Regulaminu, informujący o kwalifikacji do Finału.

## Etap II – Finał Organizacja Finału

### § 6.

1. Finał odbędzie się stacjonarnie w Warszawie w dniach 12-17 maja 2024 r.
2. Rozgrywki stacjonarne odbędą się w dniach 13-16 maja 2024 r.
3. W ramach organizacji Finału w trybie stacjonarnym, Organizator zapewnia uczestnikom i ich opiekunom:
  - 1) zakwaterowanie na czas trwania turnieju w dniach 12-17 maja 2024 r.;
  - 2) w dniu 12 maja posiłek w godzinach popołudniowych;
  - 3) wyżywienie w formie stołu szwedzkiego w dniach 13-16 maja 2024 r.;
  - 4) posiłek w dniu 17 maja do godzin południowych;
  - 5) możliwość uczestnictwa w wybranych przez siebie wydarzeniach o charakterze edukacyjnym, wpisanym w ustawową działalność Organizatora, z

zastrzeżeniem możliwości ich organizacji dla wybranych uczestników turnieju, w odniesieniu do ich wieku.

## Ubezpieczenie i opieka nad niepełnoletnimi

### § 7.

1. W przypadku uczestnictwa w turnieju osób niepełnoletnich, rodzic/opiekun prawny, nauczyciel lub inna osoba pełnoletnia, której powierzono opiekę nad uczestnikiem turnieju, zwany dalej „opiekunem”, akceptując Regulamin i uczestnicząc w turnieju pełni rolę opiekuna faktycznego i odpowiada za uczestnika turnieju.
2. Każdy uczestnik turnieju i opiekun powinien zabezpieczyć się, **we własnym zakresie**, w związku z możliwością wystąpienia nieszczęśliwych zdarzeń powodujących konieczność korzystania z opieki zdrowotnej, przyjmowanych leków, poprzez w szczególności:
  - 1) zapewnienie odpowiedniej ilości i dostępności lekarstw;
  - 2) zawarcie umowy/polisy ubezpieczeniowej, takiej jak między innymi ubezpieczenie turystyczne lub/i EKUZ obejmującej w szczególności:
    - a) ubezpieczenie zdrowotne pokrywające koszty między innymi opieki podstawowej, specjalistycznej i szpitalnej;
    - b) zakup leków;
    - c) ubezpieczenie od następstw nieszczęśliwych wypadków.
3. Wyliczenie, o którym mowa w ust. 2, ma charakter przykładowy. Organizator doloży wszelkich starań do bezpiecznego przeprowadzenia turnieju, ale nie odpowiada za zdarzenia nieszczęśliwe, nieprzewidziane oraz za winę w nadzorze opiekunów nad uczestnikami turnieju.

## Uczestnicy turnieju, zasady uczestnictwa

### § 8.

1. Finał ma charakter zamknięty. W Finale biorą udział 24 drużyny wyłonione podczas Etapu I – Kwalifikacji Stacjonarnych i Online.
2. W razie rezygnacji drużyny, która zajęła premiowane awansem miejsce, Organizator zaprasza następną w kolejności drużynę z Etapu I, która zdobyła kolejną, największą liczbę punktów.
3. W celu potwierdzenia udziału w Turnieju, zwycięskie drużyny Etapu I – Kwalifikacji Stacjonarnych i Online wypełniają ponownie Załącznik nr 1 oraz przesyłają jego skan na adres e-mail: [tbastkowski@gmail.com](mailto:tbastkowski@gmail.com) do dnia 31 marca 2024 r.

4. Opiekun drużyny jest zobowiązany dostarczyć oryginał wypełnionego Załącznika nr 1 koordynatorowi turnieju przed rozpoczęciem turnieju.

## **Zwrot kosztów podróży uczestnikom turnieju i ich opiekunom**

### **§ 9.**

1. Organizator planuje zwrot kosztów podróży uczestnikom i ich opiekunom z miejsca ich zamieszkania do miejsca rozgrywania Finału rozgrywek.
2. Ze względu na to, że Organizator dysponuje środkami budżetowymi Skarbu Państwa, które są mu przyznawane na dany rok budżetowy, ostateczna decyzja o zwrocie kosztów podróży zostanie podjęta w 2024 r., a uczestnicy i ich opiekunowie zostaną o tym poinformowani najpóźniej na 60 dni przed rozpoczęciem Finału.
3. Zwrot kosztów podróży uczestnikom i ich opiekunom nastąpi na zasadach określonych w zarządzeniu. Niniejsze zapisy stanowią wyciąg z zarządzenia Prezesa IPN-KŚZpNP nr 49/17 z dnia 28 sierpnia 2017 r. w sprawie zwrotu kosztów podróży uczestnikom spotkań organizowanych przez IPN-KŚZpNP zmienionego zarządzeniem nr 64/18 z dnia 24 października 2018 r. dostosowane do potrzeb niniejszego turnieju. Koordynator turnieju, na żądanie uczestnika turnieju albo opiekuna, udostępni kopię zarządzenia.
4. Zwrot jest liczony od miejscowości, w której uczestnik albo opiekun ma miejsce zamieszkania do miejsca organizacji turnieju (w obie strony).
5. Zwrotowi podlegają koszty biletów lub faktur obejmujących cenę biletu środka transportu z datą podróży docelowej maksymalnie 4 dni przed rozpoczęciem turnieju oraz datą podróży powrotnej maksymalnie 4 dni po zakończeniu turnieju.
6. Podróż powinna odbywać się ekonomicznym środkiem transportu.
7. Uczestnikowi i opiekunowi przysługuje zwrot kosztów podróży w wysokości udokumentowanej ewidencją przebiegu pojazdu albo biletami lub fakturami obejmującymi cenę biletu środka transportu, nie więcej niż w kwocie do:
  - 1) 400 euro na osobę dla podróży kontynentalnych;
  - 2) 1200 euro na osobę dla podróży międzykontynentalnych.
8. Zwrot kosztów podróży następuje na podstawie:
  - 1) ewidencji przebiegu pojazdu, której wzór stanowi Załącznik nr 8 do Regulaminu - w przypadku podróży odbywanej samochodem osobowym niebędącym własnością IPN; do ewidencji przebiegu pojazdu należy załączyć kopię dowodu rejestracyjnego samochodu osobowego; jeżeli uczestnik nie jest właścicielem albo współwłaścicielem samochodu osobowego do ewidencji należy załączyć oświadczenie właściciela samochodu osobowego o jego udostępnieniu uczestnikowi,

- 2) formularza zwrotu kosztów podróży (Załącznik nr 9), w przypadku podróży służbowej odbywanej innym środkiem transportu niż samochód osobowy; do formularza należy załączyć oryginał biletu albo faktury.
9. Zwrot następuje przelewem na konto bankowe albo gotówką za zgodą Dyrektora Generalnego IPN tylko w uzasadnionych przypadkach.
10. Ewidencję albo formularz składa się najpóźniej 30 dni od dnia odbycia podróży.
11. Stawka zwrotu kosztów za jeden kilometr przebiegu pojazdu dla samochodu osobowego wynosi 0,35 zł.
12. W przypadku, gdy jednym samochodem osobowym podróżuje więcej niż jeden uczestnik i/lub opiekun, koszt przejazdu zwracany jest jedynie posiadaczowi samochodu.

## Zasady rozgrywek

### § 10.

1. W celu sprawnego przeprowadzenia turnieju Organizator zastrzega sobie możliwość powołania sędziów zewnętrznych.
2. Zasady przebiegu turnieju finałowego stanowią Załącznik nr 7, który zostanie podany do publicznej wiadomości do 31 marca 2024 r.
3. Zasady rozgrywek w poszczególnych dyscyplinach (tj. w gry *Miś Wojtek*, gry z serii *Gwiazdzista Eskadra* oraz *ZnajZnak* stanowią Załączniki nr 3, nr 4 i nr 5).

## Nagrody

### § 11.

1. Efektem określenia rankingu drużyn jest wyłonienie laureatów turnieju, zdobywców miejsc od pierwszego do piątego.
2. Wyniki turnieju zostaną opublikowane na stronie internetowej Organizatora, jego mediach społecznościowych oraz na stronie <https://polonica.org.pl/wojtek4/> oraz w mediach społecznościowych z nią powiązanych.
3. Nagrodami w turnieju są:
  - 1) dla uczestników turnieju i ich opiekunów:
    - a) pokrycie kosztów zakwaterowania i wyżywienia w dniach 12-17 maja 2024 r.,
    - b) wybrane publikacje Wydawnictwa IPN i gadżety IPN;
  - 2) za zajęcie przez drużynę miejsc I-V – dla kapitanów, pomocników i opiekunów drużyn:
    - a) pokrycie kosztów zakwaterowania i wyżywienia w dniach 12-17 maja 2024 r.,
    - b) wybrane publikacje Wydawnictwa IPN i gadżety IPN,
    - c) nagrody rzeczowe.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość przyznania dodatkowych nagród pieniężnych.

5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany formy nagrody, bez zmiany jej ogólnej wartości.
6. W przypadku, gdy całkowita wartość nagród, o których mowa w ust. 3 i 4, dla jednego uczestnika turnieju przekroczy wartość 2000 zł, nagrodzeni zobowiązani są uiszczyć podatek dochodowy zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2022 r. poz. 2647, z późn. zm.).
7. Przy obliczaniu całkowitej wartości nagrody w celu spełnienia obowiązku podatkowego, o którym mowa w ust. 6, bierze się pod uwagę:
  - 1) wartość wszystkich nagród rzeczowych,
  - 2) wartość nagród pieniężnych,
  - 3) wartość zakwaterowania i wyżywienia przypadające na każdego uczestnika turnieju.
8. Organizator zobowiązany jest do obliczenia, pobrania od podatnika podatku i wpłacenia go we właściwym terminie organowi podatkowemu. W celu wykonania tych czynności Instytut otrzymuje od laureatów dane przekazane w protokole odbioru nagród:
  - 1) stanowiącym załącznik nr 10 do regulaminu – w przypadku laureatów mających stałe miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
  - 2) stanowiącym załącznik nr 11 do regulaminu – w przypadku laureatów niemających stałego miejsca zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

## **Zezwolenie na rozpowszechnienie wizerunku**

### **§ 12.**

1. Uczestnik turnieju może wyrazić zgodę na nieodpłatne wykorzystanie przez Organizatora i Wykonawcę swojego wizerunku zarejestrowanego w trakcie turnieju, promocji turnieju, poprzez wykorzystanie materiałów utrwalonych w czasie jego trwania, przez Organizatora i Wykonawcę: na stronach internetowych, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych, radiu, prasie i telewizji oraz w materiałach naukowych i edukacyjnych w ramach realizacji misji edukacyjnej, z zastrzeżeniem ust. 2.
2. W przypadku niepełnoletniego uczestnika turnieju, zgodę, o której mowa w ust. 1, wyraża rodzic albo opiekun prawny uczestnika turnieju.

## **Ochrona danych osobowych. Klauzula informacyjna**

### **§ 13.**

1. Pozyskane dane osobowe, w tym wizerunek opiekuna, niepełnoletniego uczestnika turnieju oraz laureata przetwarzane będą w celach:

- 1) organizacji i udziału w IV edycji Polonijnego Turnieju Gier Planszowych IPN im. Misia Wojtka;
  - 2) wykorzystania zarejestrowanego wizerunku, w związku z oceną i przeprowadzeniem turnieju oraz publikacji listy laureatów na stronach internetowych Organizatora oraz na stronie internetowej <https://polonica.org.pl/wojtek4/> oraz w mediach społecznościowych z nią powiązanych poprzez wykorzystanie materiałów powstałych w związku z turniejem, w przypadku wyrażenia zgody;
  - 3) zamieszczenia zdjęć, nagrań i relacji z przebiegu turnieju i zajęć poza turniejowych, wręczenia nagród podczas gali finałowej, w radiu, prasie, telewizji, na stronach internetowych, mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych Organizatora, na stronie internetowej <https://polonica.org.pl/wojtek4/> oraz w mediach społecznościowych z nią powiązanych;
  - 4) popularyzacji przyszłych edycji turnieju w radiu, prasie, telewizji, na stronach internetowych mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych Organizatora oraz na stronie internetowej <https://polonica.org.pl/wojtek4/> oraz w mediach społecznościowych z nią powiązanych poprzez wykorzystanie materiałów powstałych w związku z turniejem, w przypadku wyrażenia zgody;
  - 5) zwrotu kosztów podróży uczestnikom i ich opiekunom.
2. Podstawą prawną przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. a (zgoda w zakresie wizerunku uczestnika turnieju zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych), lit. b (przetwarzanie niezbędne do wykonania umowy – regulaminu turnieju), lit. c (przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na administratorze) oraz lit. e (wykonywanie zadań w interesie publicznym - art. 53 pkt 5 ustawy o Instytucie Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) - dalej RODO.
  3. Administratorem danych osobowych jest Prezes Instytutu Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa.
  4. Administrator danych osobowych zapewnia odpowiednie technologiczne, fizyczne, administracyjne i proceduralne środki ochrony danych, w celu ochrony i zapewnienia poufności, poprawności i dostępności przetwarzanych danych osobowych, jak również ochrony przed nieuprawnionym wykorzystaniem lub nieuprawnionym dostępem do danych osobowych oraz ochrony przed naruszeniem bezpieczeństwa danych osobowych.
  5. Dane kontaktowe inspektora ochrony danych: [inspektorochronydanych@ipn.gov.pl](mailto:inspektorochronydanych@ipn.gov.pl), adres do korespondencji: ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa, z dopiskiem: Inspektor Ochrony Danych;

6. Odbiorcami danych osobowych są podmioty, z którymi Administrator zawarł umowy niezbędne do realizacji IV edycji Polonijnego Turnieju Gier Planszowych IPN im. Misia Wojtka.
7. Odbiorcami danych osobowych mogą być upoważnione przez Administratora danych podmioty oraz podmioty, które mają prawo do wglądu na mocy odrębnych przepisów prawa.
8. Dane osobowe, o których mowa w ust. 1, będą przetwarzane:
  - 1) przez czas niezbędny do przeprowadzenia turnieju;
  - 2) do momentu zakończenia publikacji na stronach internetowych, mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych Organizatora oraz na stronie internetowej <https://polonica.org.pl/wojtek4/> i w mediach społecznościowych z nią powiązanych;
  - 3) zakończenia działalności popularyzatorskiej, publikacyjnej, o której mowa w ust. 1 pkt 3 i 4;
  - 4) do czasu wycofania zgody w przypadku o którym mowa ust. 1 pkt 3;
  - 5) w związku z realizacją obowiązku archiwizacyjnego zgodnie z rzeczowym wykazem akt obowiązującym u Organizatora.
9. Osobom, o którym mowa w ust. 1, przysługuje prawo dostępu do treści danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania i prawo przenoszenia danych.
10. Osobom, o którym mowa w ust. 1, przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, iż przetwarzanie tych danych osobowych narusza przepisy RODO.
11. Osobom, o którym mowa w ust. 1, w każdej chwili przysługuje prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie w jakim przetwarzanie odbywało się na podstawie zgody. Cofnięcie zgody nie będzie wpływać na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

## Przepisy końcowe

### § 14.

1. Wątpliwości regulaminowe rozstrzyga zespół sędziowski turnieju w porozumieniu z Organizatorem. Jego decyzja jest ostateczna.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany terminów oraz godzin rozgrywek z przyczyn niezależnych od Organizatora. Jedynym celem takiej zmiany będzie sprawne i sprawiedliwe przeprowadzenie rozgrywek.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie z przyczyn niezależnych od Organizatora. Jedynym celem takiej zmiany będzie sprawne i sprawiedliwe przeprowadzenie rozgrywek.

4. Wszelkie dokonane przez Organizatora zmiany Regulaminu stają się obowiązujące po opublikowaniu ich na stronie internetowej Organizatora i poinformowanie o tym uczestników konkursu i ich opiekunów z odpowiednim wyprzedzeniem.

Dyrektor Generalny  
Instytutu Pamięci Narodowej  
*Magdalena Głowa*

## Zgłoszenie i oświadczenie o akceptacji Regulaminu

(wypełnia opiekun drużyny oraz rodzice/opiekunowie prawni niepełnoletnich członków drużyny)

Zeskanowany formularz i zdjęcia należy przesać na adres: [tbastkowski@gmail.com](mailto:tbastkowski@gmail.com)

Oświadczam, że **zapoznałem/-am się z treścią:**

- **Regulaminu IV Polonijnego Turnieju Gier Planszowych IPN im. Misia Wojtka** organizowanego przez Instytut Pamięci Narodowej - Komisję Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu z siedzibą w Warszawie ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa, z Fundacją Polonica z siedzibą w Warszawie, ul. Nowy Świat 33/13, 00-029 Warszawa i w pełni akceptuję jego treść;
- **klauzuli informacyjnej** dotyczącej przetwarzania danych osobowych.

**Wyrażam zgodę** na przetwarzanie mojego wizerunku/wizerunku dziecka zarejestrowanego w trakcie turnieju, promocji turnieju, poprzez wykorzystanie materiałów utrwalonych w czasie jego trwania, przez Organizatora i Wykonawcę: na stronach internetowych, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych, radiu, prasie i telewizji oraz w materiałach naukowych i edukacyjnych w ramach realizacji misji edukacyjnej

## Dane drużyny

Nazwa i adres szkoły		
Nazwa drużyny		
Adres do wysyłki nagród (jeden dla wszystkich członków drużyny)	imię i nazwisko/ nazwa instytucji	
	ulica, nr domu/mieszkania	
	miejsowość kod pocztowy	
	Kraj	

## Skład drużyny

<b>Członkowie drużyny</b>					
L.p.	imię i nazwisko	telefon z prefiksem	data miejscowość	Podpis* akceptacja regulaminu i zapoznanie z klauzulą	Podpis* wyrażenie zgody na wizerunek w celu promocji i popularyzacji przyszłych edycji turnieju (nieobowiązkowe)
1. młodszy					
2. młodszy					
3. starszy					
4. starszy					
5. starszy					

<b>Opiekun drużyny</b>						
L.p.	imię i nazwisko	telefon z prefiksem	e-mail	data miejscowość	Podpis* akceptacja regulaminu i zapoznanie z klauzulą	Podpis* wyrażenie zgody na wizerunek w celu promocji i popularyzacji przyszłych edycji turnieju (nieobowiązkowe)
1.						

\* w przypadku osoby niepełnoletniej podpisuje rodzic lub opiekun prawny niepełnoletniego członka drużyny

## Zasady rozgrywania kwalifikacji IV Polonijnego Turnieju Gier Planszowych IPN im. Misia Wojtka

### § 1.

#### Postanowienia ogólne

1. Kwalifikacje rozgrywane są w dwóch formach: stacjonarnej i online.
2. Każda z form kwalifikacji daje możliwość awansu do finału Turnieju 12 drużynom. Łącznie awans do finału zdobędą 24 drużyny.

### § 2.

#### Kwalifikacje online – organizacja

1. Kwalifikacje online rozgrywane są w 12 grupach po 4 drużyny.
2. W każdej z 12 grup najlepsza drużyna zdobywa awans do finału Turnieju.
3. W wyjątkowych przypadkach Wykonawca zastrzega sobie prawo do:
  - 1) zmiany liczby grup w regionach, przy zachowaniu łącznej liczby 12 grup,
  - 2) utworzenia grup złożonych z 3 drużyn.
4. Ze względu na różnice czasowe, kwalifikacje online odbywają się w regionach geograficznych. W każdym regionie utworzona będzie określona liczba grup:
  - 1) region centralny  
(UE oraz Wielka Brytania, Norwegia, Szwajcaria oraz Islandia)  
6 grup: A, B, C, D, E, F;
  - 2) region zachodni  
(Ameryka Północna, Ameryka Południowa oraz Australia)  
3 grupy: G, H, J;
  - 3) region wschodni  
(pozostałe kraje europejskie, Turcja, Azja, Afryka)  
3 grupy: K, L, M.
5. O ostatecznym przydziale, w związku z nieprzewidywalną liczbą zgłoszeń w danym regionie oraz kwestiami organizacyjnymi i logistycznymi, związanymi ze strefami czasowymi, będzie decydował Wykonawca w porozumieniu z Organizatorem.
6. Drużyny, które uzyskały prawo uczestnictwa w kwalifikacjach online, zostają losowo przydzielone do grup w swoich regionach.
7. Losowanie grup obejmuje także przypisanie drużynom numerów porządkowych w swoich grupach. Numery porządkowe mają znaczenie dla kolejności rozgrywek.  
*Przykład:*  
*W grupie P znalazły się drużyny: Pszczółki, Gzęgźółki, Zazule oraz Przepiórki.*  
*W wyniku losowania otrzymały one numery porządkowe:*  
*P1 – Gzęgźółki*  
*P2 – Przepiórki*  
*P3 – Zazule*  
*P4 – Pszczółki*
8. Przed rozgrywkami w grupach członkowie drużyn wypełniają test wiedzy:
  - 1) młodszy (obaj, ale niezależnie) sprawdzają swoją wiedzę o misiu Wojtku;
  - 2) starsi sprawdzają swoją wiedzę o Gwiazdzistej Eskadrze (każdy sprawdza wiedzę zawartą w broszurze dołączonej do gry, w którą będzie grał).

### § 3.

#### Kwalifikacje online - rozgrywki

1. Rozgrywki odbywają się w dwóch rundach, zgodnie z harmonogramem:
  - 1) runda graczy młodszych (Miś Wojtek);
  - 2) runda graczy starszych (Gwiazdzista Eskadra: 303, 111, 7).
2. W rozgrywkach uczestniczy równocześnie cała grupa.
3. Runda graczy młodszych obejmuje po 6 meczów w grę *Miś Wojtek* w każdej grupie. Gracze młodzi grają w swojej grupie przeciwko każdej parze graczy młodszych.  
*Przykład:*  
*Grupa P w składzie P1, P2, P3 i P4.*  
*Pierwsza tura*
  - gracze młodzi z P1 grają przeciwko graczom młodszym z P2.
  - gracze młodzi z P3 grają przeciwko graczom młodszym z P4.*Druga tura*
  - gracze młodzi z P1 grają przeciwko graczom młodszym z P3.
  - gracze młodzi z P2 grają przeciwko graczom młodszym z P4.*Trzecia tura*
  - gracze młodzi z P1 grają przeciwko graczom młodszym z P4.
  - gracze młodzi z P3 grają przeciwko graczom młodszym z P2.
4. Rozgrywki online w grę *Miś Wojtek* odbywają się zgodnie z Załącznikiem nr 3 do regulaminu
5. Po zakończeniu rozgrywek graczy młodszych sędziowie publikują tabele z wynikami rundy graczy młodszych.
6. Runda graczy starszych obejmuje po 6 meczów w każdej grupie, po dwa w każdej z gier z serii *Gwiazdzista Eskadra*.  
*Przykład:*  
*Grupa P w składzie P1, P2, P3 i P4.*  
*Pierwsza tura*
  - gracz starszy z P1 gra w 303 przeciwko graczowi starszemu z P2.
  - gracz starszy z P3 gra w 303 przeciwko graczowi starszemu z P4.*Druga tura*
  - gracz starszy z P1 gra w 111 przeciwko graczowi starszemu z P3.
  - gracz starszy z P2 gra w 111 przeciwko graczowi starszemu z P4.*Trzecia tura*
  - gracz starszy z P1 gra w 7 przeciwko graczowi starszemu z P4.
  - gracz starszy z P3 gra w 7 przeciwko graczowi starszemu z P2.
7. Gracz starszy z lepszym wynikiem testu wiedzy wybiera, którą stroną gra.
8. W przypadku niestawienia się drużyny na rozgrywkach (albo grupy złożonej z 3 drużyn) gracze wygrywają mecze z nieobecną drużyną walkowerem:
  - 1) gracze młodzi zdobywają 8 punktów;
  - 2) gracze starsi zdobywają po 3 punkty w każdej z gier (303, 111, 7).
9. Rozgrywki zdalne gier z serii *Gwiazdzista Eskadra* odbywają się zgodnie z Załącznikiem nr 4 do regulaminu.
10. Po zakończeniu rozgrywek graczy starszych sędziowie publikują tabele z końcowymi wynikami oraz ogłaszają zwycięzców grup – drużyny zdobywające awans do finału Turnieju.

#### § 4.

##### Kwalifikacje stacjonarne – organizacja

1. Kwalifikacje stacjonarne rozgrywane są w 12 miastach. W kwalifikacjach rozgrywanych w danym mieście musi uczestniczyć co najmniej 8 drużyn.
2. W każdym turnieju kwalifikacyjnym, o którym mowa w ust. 1, najlepsza drużyna zdobywa awans do finału Turnieju.
3. W wyjątkowych przypadkach Wykonawca zastrzega sobie prawo do zmniejszenia liczby stacjonarnych turniejów kwalifikacyjnych oraz zwiększenia liczby awansujących drużyn, przy zachowaniu łącznej liczby 12 awansujących drużyn. W takiej sytuacji odpowiednio zwiększa się wymagana liczba drużyn uczestniczących w takich kwalifikacjach stacjonarnych.
4. O ostatecznym przydziale, w związku z nieprzewidywalną liczbą zgłoszeń w danym regionie oraz kwestiami organizacyjnymi i logistycznymi, będzie decydował Wykonawca w porozumieniu z Organizatorem.
5. Przed rozgrywkami zostaną przeprowadzone warsztaty obejmujące prezentację zasad rozgrywania gier:
  - 1) ZnajZnak (nie rozgrywane w kwalifikacjach, ale rozgrywane podczas finału);
  - 2) Miś Wojtek;
  - 3) 303;
  - 4) 111;
  - 5) 7.
6. Drużyny, które stawily się na kwalifikacjach stacjonarnych, zostają losowo przydzielone do grup złożonych z 4 drużyn, a w wyjątkowych przypadkach do grup złożonych z 3 drużyn.

*Przykład:*  
*W Kurytybie do rozgrywek zgłosiło się 13 drużyn.*  
*Konieczne jest utworzenie jednej grupy złożonej z 4 drużyn oraz trzech grup po 3 drużyny.*
7. Losowanie grup obejmuje także przypisanie drużynom numerów porządkowych w swoich grupach. Numery porządkowe mają znaczenie dla kolejności rozgrywek.

*Przykład:*  
*W grupie P znalazły się drużyny: Pszczółki, Gzegzółki, Zazule oraz Przepiórki.*  
*W wyniku losowania otrzymały one numery porządkowe:*  
*P1 – Gzegzółki*  
*P2 – Przepiórki*  
*P3 – Zazule*  
*P4 – Pszczółki*
8. Przed rozgrywkami w grupach członkowie drużyn wypełniają test wiedzy:
  - 1) młodszy (obaj, ale niezależnie) sprawdzają swoją wiedzę o Misiu Wojtku;
  - 2) starszy sprawdzają swoją wiedzę o Gwiaździstej Eskadrze (każdy sprawdza wiedzę zawartą w broszurze dołączonej do gry, w którą będzie grał).

#### § 5.

##### Kwalifikacje stacjonarne - rozgrywki

1. Rozgrywki odbywają się równocześnie, z uwzględnieniem możliwości lokalowych oraz liczebności składu sędziowskiego:
  - 1) rozgrywki graczy młodszych (Miś Wojtek);
  - 2) rozgrywki graczy starszych (Gwiaździsta Eskadra: 303, 111, 7).

2. W rozgrywkach uczestniczy równocześnie cała grupa.
3. Rozgrywki graczy młodszych obejmuje po 6 meczów w grę *Miś Wojtek* w każdej grupie. Gracze młodszy grają w swojej grupie przeciwko każdej parze graczy młodszych.  
*Przykład:*  
*Grupa P w składzie P1, P2, P3 i P4.*  
*Pierwsza tura*
  - gracze młodszy z P1 grają przeciwko graczom młodszy z P2.
  - gracze młodszy z P3 grają przeciwko graczom młodszy z P4.*Druga tura*
  - gracze młodszy z P1 grają przeciwko graczom młodszy z P3.
  - gracze młodszy z P2 grają przeciwko graczom młodszy z P4.*Trzecia tura*
  - gracze młodszy z P1 grają przeciwko graczom młodszy z P4.
  - gracze młodszy z P3 grają przeciwko graczom młodszy z P2.
4. Rozgrywki stacjonarne w grę *Miś Wojtek* odbywają się zgodnie z Załącznikiem nr 3 do regulaminu
5. Rozgrywki graczy starszych obejmują po 6 meczów w każdej grupie, po dwa w każdej z gier z serii *Gwiazdzista Eskadra*.  
*Przykład:*  
*Grupa P w składzie P1, P2, P3 i P4.*  
*Pierwsza tura*
  - gracz starszy z P1 gra w 303 przeciwko graczowi starszemu z P2.
  - gracz starszy z P3 gra w 303 przeciwko graczowi starszemu z P4.*Druga tura*
  - gracz starszy z P1 gra w 111 przeciwko graczowi starszemu z P3.
  - gracz starszy z P2 gra w 111 przeciwko graczowi starszemu z P4.*Trzecia tura*
  - gracz starszy z P1 gra w 7 przeciwko graczowi starszemu z P4.
  - gracz starszy z P3 gra w 7 przeciwko graczowi starszemu z P2.
6. Gracz starszy z lepszym wynikiem testu wiedzy wybiera, którą stroną gra.
7. W przypadku niestawienia się drużyny na rozgrywkach (albo grupy złożonej z 3 drużyn) gracze wygrywają mecze z nieobecną drużyną walkowerem:
  - 1) gracze młodszy zdobywają 8 punktów;
  - 2) gracze starsi zdobywają po 3 punkty w każdej z gier (303, 111, 7).
8. Rozgrywki stacjonarne w gry z serii *Gwiazdzista Eskadra* odbywają się zgodnie z Załącznikiem nr 4 do regulaminu.
9. Po zakończeniu rozgrywek sędziowie publikują tabele z końcowymi wynikami oraz ogłaszają zwycięzców grup – drużyny zdobywające awans do finału Turnieju.

**MIS WOJTEK****SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY****OGÓLNE ZASADY ROZGRYWKI**

Rozgrywki prowadzone są wg zasad gry z wydania IV z 2021 r. (v. 1.2) ze zmianami, które określa ten załącznik.

**MISIOWE ZASADY Jeden miś na jednym polu!**

Jedynym polem na którym może być kilka misiów jest pole końcowe - Edynburg.

Poza tym na jednym polu nie może być kilku misiów, dotyczy to także pól startowych.

**Misie zawsze poruszają się w kierunku Edynburga!**

**CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE**

- 1) **Karty miast** należy położyć na planszy obok odpowiednich miast, aby było widoczne czy można je jeszcze zdobyć.
- 2) **Karty misia** należy dobrze potasować.
- 3) Na **wystawkę** należy wyłożyć **siedem kart misia**.
- 4) **Karty podróżowania** należy dobrze potasować.

**USTALENIE KOLEJNOŚCI POCZĄTKOWEJ**

- A. Sędzia losowo przydziela graczom misie w kolorach: **brązowy, srebrny, biały i czarny** (ew. **piaskowy**).
- B. Sędzia dobiera dla każdego gracza jedną kartę podróżowania, a następnie:  
*Jeśli dobrana karta podróżowania jest w kolorze już zajęтым,*  
*to sędzia dobiera kolejną.*  
*Jeśli dobrana karta podróżowania jest tęczowa,*  
*to gracz decyduje na którym wolnym polu startowym chce rozpocząć.*
  - Sędzia umieszcza misia gracza na odpowiednim **polu startowym**
  - Sędzia przekazuje graczowi **kartę misia** z pola wystawki w tym kolorze (i uzupełnia wystawkę)
- C. Sędzia ogłasza kolejność rozgrywki zgodnie z układem pól startowych:  
*Obwód Archangielski, Republika Kornii, Obwód Swierdłowski, Kraj Krasnojarski, Kraj Altajski, Kazachstan, Uzbekistan.*

**ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZĄĆ****TURA GRACZA:**

gracz deklaruje swoją akcję: **WYMIANA KART albo RUCH MISIA.**

- A. **WYMIANA KART:** gracz wskazuje **karty podróżowania**, które chce wymienić (**od jednej do pięciu**), wymienia te karty i **KONIEC TURY.**
- B. **RUCH MISIA** wymaga deklaracji użycia:
  - a) **karty w wybranym kolorze**, co oznacza ruch misia na **najbliższe wolne** pole w tym kolorze
  - b) **karty tęczowej**, co oznacza ruch misia na **dowolne wolne** pole, ale **bez wyprzedzania** - gracz deklaruje, na **które pole chce** przemieścić swojego misia.  
*Taki ruch nie jest możliwy, jeśli przed misiem gracza nie ma wolnego pola.*  
*Jeśli miś jest pierwszy na torze, to przemieszcza się na najbliższe wolne pole w wybranym kolorze*
  - c) **zestawu trzech kart** w jednym kolorze lub z kartami wielokolorowymi (tęczowymi), co oznacza ruch misia na **najbliższe wolne** pole w wybranym przez gracza kolorze, ale **przed ruchem** misia **dotatkowo** gracz **wymienia** jedną kartę z wystawki.  
*Wskazane jest, aby ruch za trzy karty wykonywać w obecności sędziego.*

1. Gracz odrzuca kartę (albo karty) podróŜowania i przemieszcza swojego misia na wybrane pole.
2. Gracz zabiera z wystawki kartę w kolorze pola na które przemieścił misia.  
Jeśli jest to pole miasta i karta miasta jest dostępna, to gracz **zgłasza sytuację sędziemu**, który czuwa nad dobraniem karty miasta oraz wymienia wszystkie karty misia z wystawki.
3. Gracz dobiera karty podróŜowania, aby mieć ich pięć, **KONIEC TURY**.  
Sprawdzenie warunku zakończenia rozgrywki i kolejny gracz rozgrywa swoją turę.

## WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:

Gracz, który:

- zebrał **komplet sześciu kart jednego rodzaju** (także uwzględniając karty miast i portrety) **lub**, czyli *choćaj jeden z tych warunków*
- doprowadził swojego misia do **Edynburga**  
**nie wykonuje już żadnych czynności** (jego karty podróŜowania naleŜy odłóŜyć na stos kart wykorzystanych).

Pozostali gracze mają jeszcze **dokładnie po jednej turze**.

### **Uwaga:**

*misie, które dotrą do Edynburga naleŜy umieszczać w sposób pozwalający określić kolejność przybycia – wskazane jest zgłoszenie sędziemu wejścia do Edynburga, aby mógł zanotować kolejność misiów.*

Rozgrywka moŜe zostać zakończona po upływie ustalonego przez Sędziego Głównego czasu, ogłoszonego na początku danej rundy.

## OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY I KOLEJNOŚCI GRACZY

Na potrzeby Turnieju zasady wyłaniania zwycięzcy (str. 11-13 instrukcji) zostały doprecyzowane, aby moŜliwe było jednoznaczne określenie kolejności graczy.

### **Zwycięzca**

ZwycięŜa gracz, który zebrał **komplet sześciu kart jednego rodzaju** (także uwzględniając karty miast i portrety). Jeśli nikt nie zebrał kompletu kart zwycięŜa gracz, który ma największy zestaw kart jednego rodzaju.

Jeśli takich graczy jest kilku, to zwycięŜa gracz, który ma **większy drugi zestaw kart jednego rodzaju**.

W razie potrzeby porównuje się **kolejne zestawy**.

**Uwaga:** *Jeśli graczowi zostanie portret lub karta miasta bez pary, naleŜy ją zignorować.*

Jeśli porównanie zestawów zebranych kart nie pozwala wyłonić zwycięzcy **między remisującymi graczami**, to o wygranej decyduje **kolejność dotarcia do Edynburga**, a następnie **mniejsza odległość od tego miasta**.

### **Kolejne miejsca**

W ten sam sposób określa się kolejność graczy na dalszych miejscach.

## PUNKTACJA ZA UDZIAŁ W ROZGRYWCE

Gracze zdobywają punkty:

- **5 punktów** za pierwsze miejsce
- **3 punkty** za drugie miejsce
- **2 punkty** za trzecie miejsce
- **1 punkt** za czwarte miejsce
- **0 punktów** za piąte miejsce

## **GRA FAIR PLAY**

Wątpliwości zasad rozgrywki rozstrzygają Sędziowie Turnieju. Ich decyzja jest ostateczna.

Sędzia ma prawo **dyscyplinować** graczy, aby rozgrywka odbywała się sprawnie i w duchu *fair play*.

1. Najpierw udzielane jest **ostrzeżenie**.
2. Kolejne naruszenie zasad oznacza **żółtą kartkę i utratę 1 punktu**.
3. W przypadku ponownego naruszenia zasad znów udzielane jest **ostrzeżenie**.
4. Czwarte wykroczenie karane jest **czerwoną kartką, utratę punktów oraz wykluczenie** gracza z bieżącej rozgrywki i sklasyfikowanie go na ostatnim miejscu .

W szczególności należy się wystrzegać:

- nieuzasadnionego przedłużania rozgrywki
- przeszkadzania w prowadzeniu rozgrywki
- używania wulgaryzmów
- obrażania innych uczestników rozgrywki

Każda drużyna ma prawo zgłosić sędziemu nieprawidłowe zachowania współgraczy.

Zgłoszeniu podlegają m.in.:

1. próby złamania zasad
2. celowe rozpraszenie współgraczy, mające na celu utrudnić im rozgrywkę,
3. niekulturalne zachowanie wobec Sędziów, Organizatorów lub Uczestników.

Każde zgłoszenie sędzia ma obowiązek rozpatrzyć i w momencie uznania, że było istotne, sędzia ma prawo dać takiej drużynie ostrzeżenie lub zdecydować o jej dyskwalifikacji (co oznacza zajęcie ostatniego miejsca w danej rozgrywce).

**GWIAZDZISTA ESKADRA- 303** (ZAŁĄCZNIK NR 4/1)

SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY

Rozgrywki prowadzone są wg zasad gry z wydania VII lub późniejszego ze zmianami, które określa ten załącznik.

**ZASADY RUCHU LOTNICZEGO**

**Jeden żeton samolotu na jednym polu!**

**Także podczas ruchu inne żetony muszą być omijane!**

**Samolot uszkodzony nie może strzelać.**

**Aby zniszczyć bombowiec,**

**gracz aliancki musi uzyskać dwa trafienia w jednej turze (mogą być z różnych rzutów).**

**TECHNIKA RZUTU KOŚCMI**

**Po rzucie kość musi leżeć płasko (na stole, w pudełku itp.).**

**Zalecamy turlanie kośćmi wewnątrz pudełka!**

**Kości niesforne (oparte o bok pudełka, inne kości, krawędź planszy, żetonu) należy przerzucić.**

**KONTROLA LICZBY RUND**

**Zalecamy, aby gracze na swoich kartach rozgrywki zaznaczali liczbę rund, niezależnie od wskaźnika.**

**CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE**

- 1) Gracze losują strony (RAF vs. Luftwaffe). Zawsze, w każdej rundzie, rozpoczyna Luftwaffe.
- 2) Gracze rozgrywają mecz i rewanż, ze zmianą stron.
- 3) **Żetony samolotów** należy umieścić w miejscach oznaczonych na planszy (*stroną bez dymu ku górze*) (albo w przypadku starszego wydania zgodnie z ilustracją na ostatniej stronie Instrukcji).  
**2 żetony samolotów RAF** należy położyć obok wskaźnika rund.
- 4) **Wskaźnik rund (zużycia paliwa)** należy ustawić na **pozycji 1**.
- 5) Kolorowe kości strzału oraz czarne znaczniki strzału warto umieścić w wieczku pudełka.

**ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZAĆ****TURA GRACZA NIEMIECKIEGO:**

- A. Możliwa naprawa uszkodzonych myśliwców znajdujących się na lotniskach niemieckich.
- B. Ruch myśliwców **od 0 do 3 pól**.
- C. Możliwe rozstrzygnięcie ataku **myśliwców i bombowca** (detale niżej).
- D. Ruch bombowca **od 0 do 2 pól**.

**TURA GRACZA ALIANCKIEGO:**

- A. Możliwa naprawa uszkodzonych myśliwców znajdujących się na polach lotnisk alianckich.
- B. Ruch myśliwców **od 0 do 3 pól**.
- C. Możliwe rozstrzygnięcie ataku **myśliwców** (detale niżej).
- D. Przesunięcie znacznika zużycia paliwa.

Uwaga!

Na początku 4. i 6. rundy gracz aliancki wprowadza **nowy żeton** na pole lotniska **Northolt**.

Jeśli to pole jest zajęte, to na inne, wolne lotnisko.

Jeśli **nie ma wolnego** lotniska, żeton należy **odrzuć** do pudełka.

## RUCH SAMOLOTU MYŚLIWSKIEGO

Po zakończeniu ruchu, jeśli żeton sąsiaduje z żetonem przeciwnika należy **od razu oznaczyć** czarnymi kostkami liczbę strzałów (**0-3 kostki**). Gracz **może zrezygnować z ruchu**, aby mieć 3 strzały do sąsiadującego samolotu przeciwnika.

## ATAK MYŚLIWCÓW (I BOMBOWCA)

Przed rzutami kością gracz **musi określić kolejność strzelania** (łącznie z bombowcem). Myśliwiec, niezależnie od efektu strzału, **zawsze przelatuje na przeciwległe pole** (albo sąsiednie wolne wokół celu).

**Zawsze** realizuje się **wszystkie zadeklarowane ataki**, niezależnie od efektu wcześniejszego ataku (cel może zostać zniszczony, a i tak należy wykonać przelot kolejnym atakującym samolotem).

**Bombowiec nigdy nie przelatuje na przeciwległe pole!** Dopiero po fazie ataku wykonuje swój ruch.

## WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:

- Bombowiec wleci na dowolne pole Londynu **wygrana Luftwaffe**
- Bombowiec zostanie zestrzelony (musi otrzymać **dwa trafienia w jednej turze**) **wygrana RAF**
- Rozgrywka kończy się po ostatniej rundzie **wygrana RAF**

## OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY

Po zakończeniu pierwszego meczu gracze rozgrywają rewanż ze zmianą stron. Jeśli po dwóch meczach jest remis, o wygranej decyduje lepszy wynik testu wiedzy.

## PUNKTACJA

Gracze zdobywają punkty:

- **3 punkty** za wynik 2:0
- **2 punkty** za wynik 1:1 i lepszy wynik testu wiedzy
- **1 punkt** za wynik 1:1 i słabszy wynik testu wiedzy
- **0 punktów** za wynik 0:2

## GRA FAIR PLAY

Sędzia ma prawo **dyscyplinować** graczy, aby rozgrywka odbywała się sprawnie i w duchu *fair play*.

1. Najpierw udzielane jest **ostrzeżenie**.
2. Kolejne naruszenie zasad oznacza **żółtą kartkę**.
3. W przypadku ponownego naruszenia zasad znów udzielane jest **ostrzeżenie**.
4. Czwarte wykroczenie karane jest **czerwoną kartką**, co oznacza **wykluczenie** gracza z bieżącej rozgrywki i jej zakończenie wynikiem 0:2 dla przeciwnika (niezależnie od faktycznego wyniku meczu w chwili ukarania gracza).
5. W przypadku obustronnej czerwonej kartki obaj gracze kończą z wynikiem 0 punktów.

W szczególności należy się wystrzegać:

- nieuzasadnionego przedłużania rozgrywki
- przeszkadzania w prowadzeniu rozgrywki
- używania wulgaryzmów
- obrażania innych uczestników rozgrywki

**GWIAZDZISTA ESKADRA- 111 (ZAŁĄCZNIK NR 4/2)**

SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY

*Rozgrywki prowadzone są wg zasad gry z wydania IV lub późniejszego ze zmianami, które określa ten załącznik.***ZASADY RUCHU LOTNICZEGO****Jeden żeton samolotu na jednym polu!****Także podczas ruchu inne żetony muszą być omijane!****Samolot uszkodzony nie może strzelać.****Aby zniszczyć bombowiec,****gracz polski musi uzyskać dwa trafienia w jednej turze (mogą być z różnych rzutów).****Polskie samoloty nie mogą wlatywać na pole z artylerią przeciwlotniczą (Warszawa)!****Niemieckie samoloty nie mogą wlatywać na żetony maskowania****Chmury wykluczają strzelanie!****Nie można strzelać samolotem z chmury, ani do samolotu w chmurze.****TECHNIKA RZUTU KOŚCMI****Po rzucie kość musi leżeć płasko (na stole, w pudełku itp.).****Zalecamy turlanie kośćmi wewnątrz pudełka!****Kości niesforne (oparte o bok pudełka, inne kości, krawędź planszy, żetonu) należy przerzucić.****KONTROLA LICZBY RUND****Zalecamy, aby gracze na swoich kartach rozgrywki zaznaczali liczbę rund, niezależnie od wskaźnika.****CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE**

- 1) Gracze losują strony (Lotnictwo Wojskowe / Luftwaffe). W każdej rundzie, rozpoczyna Luftwaffe.
- 2) Gracze rozgrywają mecz i rewanż, ze zmianą stron.
- 3) **Żetony samolotów** należy umieścić w miejscach oznaczonych na planszy (*stroną bez dymu ku górze*).
- 4) **Wskaźnik rund (zużycia paliwa)** należy ustawić **na pozycji 1**.
- 5) Kolorowe kości strzału oraz czarne znaczniki strzału warto umieścić w wieczku pudełka.

**ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZĄĆ****ROZSTAWIENIE CHMUR NA POCZĄTKU ROZGRYWKI****Najpierw chmurę ustawia gracz polski, potem niemiecki i znów polski, a potem niemiecki.****Nie wolno ustawiać chmur na polach wokół Warszawy, ani na żetonach samolotów czy chmur.****TURA GRACZA NIEMIECKIEGO:**

- A. Ruch myśliwców **od 0 do 3 pól**.
- B. Możliwe rozstrzygnięcie ataku **myśliwców i bombowców** (detale niżej).
- C. Ruch bombowców **od 0 do 2 pól**.

**TURA GRACZA POLSKIEGO:**

- A. Możliwa naprawa uszkodzonych myśliwców znajdujących się na polach lotnisk polowych.
- B. Ruch myśliwców **od 0 do 2 pól**.
- C. Możliwe rozstrzygnięcie ataku **myśliwców i ostrzału artylerii przeciwlotniczej** (detale niżej).
- D. Przesunięcie znacznika zużycia paliwa.

**RUCH SAMOLOTU MYŚLIWSKIEGO****Po zakończeniu ruchu, jeśli żeton sąsiaduje z żetonem przeciwnika należy **od razu oznaczyć** czarnymi kostkami liczbę strzałów (**0-2/3 kostki**). Gracz **może zrezygnować z ruchu**, aby mieć 2/3 strzały do sąsiadującego samolotu przeciwnika.****Samoloty nie mogą wlatywać na pole lotniska z uszkodzonym polskim myśliwcem zakrytym żetonem maskowania.**

### ATAK MYŚLIWCÓW (I BOMBOWCÓW)

Przed rzutami kością gracz musi określić kolejność strzelania (łącznie z bombowcami).

**Myśliwiec niemiecki**, niezależnie od efektu strzału, **zawsze przelatuje na przeciwległe pole** (albo sąsiednie wolne wokół celu). **Myśliwiec polski**, niezależnie od efektu strzału, **zawsze wybiera na które pole wokół celu przelatuje – nie musi być przeciwległe!**

**Zawsze realizuje się wszystkie zadeklarowane ataki**, niezależnie od efektu wcześniejszego ataku (cel może zostać zniszczony, a i tak należy wykonać przelot kolejnym atakującym samolotem).

**Bombowce nigdy nie przelatują na przeciwległe pole!** Dopiero po fazie ataku wykonują swoje ruchy.

### OSTRZAŁ ARTYLERII PRZECIWOLOTNICZEJ

Gracz polski może ostrzelać jeden wybrany samolot Luftwaffe znajdujący się na polach wokół Warszawy. Liczba rzutów kości oznaczona jest na planszy (1, 2 albo 3 - na polu Warszawy tylko przeciwko myśliwcom Luftwaffe).

### WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:

- Dowolny bombowiec wleci na pole Warszawy **wygrana Luftwaffe**
- Obydwa bombowce zostaną zestrzelone (muszą otrzymać **dwa trafienia w jednej turze**) **wygrana Polaków**
- Rozgrzywka kończy się po ostatniej rundzie **wygrana Polaków**

**Uwaga:** Na koniec **gracze muszą zanotować** w Raporcie z rozgrywki, **w której rundzie zakończył się mecz oraz ile polskich samolotów pozostało na planszy.**

### OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY

Po zakończeniu pierwszego meczu gracze rozgrywają rewanż ze zmianą stron.

### PUNKTACJA

Gracze zdobywają punkty:

- **3 punkty** za wynik 2:0
- **0 punktów** za wynik 0:2
- jeżeli dwukrotnie wygrali Niemcy, **2 punkty** zdobywa gracz, który grając po stronie polskiej, dłużej nie dopuścił niemieckiego bombowca do Warszawy; **przeciwnik zdobywa 1 punkt**
- jeżeli dwukrotnie wygrali Polacy, **2 punkty** zdobywa gracz, który grając po stronie polskiej, szybciej zakończył rozgrywkę; **przeciwnik zdobywa 1 punkt**

W przypadku **takiej samej liczby tur**, wygrywa gracz, który zachował więcej samolotów grając Polakami.

Jeśli **nadal jest remis**, o wygranej decyduje lepszy wynik **testu wiedzy**.

**GWIAZDZISTA ESKADRA- 7 (ZAŁĄCZNIK NR 4/3) SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY**

Rozgrywki prowadzone są wg zasad gry z wydania II lub późniejszego ze zmianami, które określa ten załącznik.

**ZASADY RUCHU LOTNICZEGO**

**Jeden żeton samolotu na jednym polu!**

**Także podczas ruchu żetony innych samolotów muszą być omijane!**

**Samolot nie lata na wstecznym!**

**Zawsze wykonuje lot okrężny, aby dotrzeć na to samo pole.**

**Samolot uszkodzony nie może strzelać.**

**Samolot uszkodzony może wrócić na pole lotniska kosztem pozostałych punktów ruchu (co najmniej jednego!), ale na tym polu nie może być żadnych żetonów.**

**Lądowanie zawsze kończy ruch samolotu, ale pozwala załadować bombę**

**(bez dodatkowych kosztów w punktach ruchu).**

**Samoloty latają nad konnicą!**

**Samolot może być na tym samym polu, co żeton kawalerii (umieść go na nim).**

**ZASADY RUCHU KONNEGO**

**Jeden żeton kawalerii na jednym polu!**

**Także podczas ruchu żetony innych oddziałów muszą być omijane!**

**Wyjątek! Na pole Lwów gracz bolszewicki może wprowadzić dowolną liczbę oddziałów (stos).**

**Rozproszony (odwrócony na czarną stronę) oddział nie może się ruszać ani strzelać.**

**Oddział wkraczający do brodu natychmiast kończy swój ruch.**

**Oddział, który rezygnuje z pełnego ruchu może przygotować obronę przeciwlotniczą (połóż na nim czarną kostkę).**

**Kawaleria jest na ziemi!**

**Żetony kawalerii mogą być na tym samym polu co żeton samolotu (pod nim).**

**TECHNIKA RZUTU KOŚCIĄ**

**Po rzucie kość musi leżeć płasko (na stole, w pudełku itp.).**

**Zalecamy turlanie kośćmi wewnątrz pudełka!**

**Kość niesforną (opartą o bok pudełka, krawędź planszy, żetonu) należy przerzucić.**

**KONTROLA LICZBY RUND**

**Zalecamy, aby gracze na kartach rozgrywki zaznaczali liczbę rund, niezależnie od wskaźnika.**

**CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE**

- 1) Gracze losują strony (Polacy vs. bolszewicy). W każdej rundzie, rozpoczynają bolszewicy.
- 2) Gracze rozgrywają mecz i rewanż, ze zmianą stron.
- 3) **Żetony samolotów** należy umieścić na polach oznaczonych szachownicami (*stroną bez dymu ku górze*). Na każdym samolocie należy umieścić czarną kostkę (**bomba**).
- 4) **Żetony kawalerii** należy umieścić na polach z gwiazdami (*stroną z czerwonym tłem ku górze*). **Żeton komisarza** gracz umieszcza razem z zakrytymi żetonami z numerami pułków.
- 5) Spośród zakrytych żetonów z numerami pułków gracz bolszewicki **skrycie wybiera jeden** i kładzie **zakryty** na planszy.  
W ten sposób wybiera on oddział, z którym porusza się **dowódca**.
- 6) **Wskaźnik rund** należy ustawić **na dacie 11 sierpnia**.
- 7) Kolorową kość strzału oraz czarne znaczniki strzału warto umieścić w wieczku pudełka.

**ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZĄĆ**

**TURA GRACZA BOLSZEWICKIEGO:**

- A. **Ruch** gotowych oddziałów (czerwone tło) kawalerii **od 0 do 2 pól**.  
Oddziały, które **rezygnują z pełnego ruchu** o 2 pola mogą przygotować obronę przeciwlotniczą.  
**Oddziały na przeprawie oraz we Lwowie nie mogą** przygotowywać obrony przeciwlotniczej.
- B. **Odwrócenie** żetonów oddziałów **rozproszonych** (czarne tło) na stronę gotowych oddziałów (czerwone tło).

**KOMISARZ**

Gracz bolszewicki może **odrzuć żeton komisarza**, aby wykonać **dodatkowy ruch** o jedno pole wybranym oddziałem.

Jest to możliwe wobec dowolnego oddziału (także rozproszonego czy na przeprawie).

**TURA GRACZA POLSKIEGO:**

- A. Możliwa naprawa uszkodzonych myśliwców znajdujących się na polach lotniska oraz ładunek bomb.
- B. Ruch myśliwców **od 0 do 4 pól** połączony z atakowaniem bolszewików.  
Samolot musi zakończyć swój ruch, aby kolejny samolot mógł rozpocząć swój ruch.
- C. Przesunięcie znacznika upływu czasu i usunięcie znaczników ostrzału z oddziałów bolszewickich.

**RUCH SAMOLOTU MYŚLIWSKIEGO ORAZ ATAK**

Samolot może wykonać 4 ruchy:

- **na sąsiednie pole**, gdzie nie ma innego samolotu **albo**
- **atakując** oddział kawalerii na sąsiednim polu i przelatując na przeciwległe, wolne pole.

**Szachownica** oznacza trafienie. **Gwiazda** to pudło. **Połamana zębatka** to uszkodzenie samolotu.

**Samolot z bombą** może ją zrzucić na oddział kawalerii znajdujący się pod nim.

**Atak bombowy jest zawsze udany!**

Można go wykonać przed ruchem, w jego trakcie albo na koniec ruchu samolotu.

Po trafieniu oddział zostaje rozproszony, a gracz bolszewicki musi odkryć żeton z numerem rozproszonego pułku.

Jeśli trafiony zostanie oddział z dowódcą (żeton odłożony na początku rozgrywki), to żetony z numerami należy odłożyć do pudełka i **od tego momentu** skuteczny atak na **oddział rozproszony** oznacza jego **zniszczenie**.

**OSTRZAŁ BOLSZEWICKIEJ OBRONY PRZECIWLOTNICZEJ PODCZAS RUCHU SAMOLOTÓW ALBO ZRZUCANIA BOMBY**

**Podczas ruchu samolotu albo zrzucania bomby** przygotowany do obrony oddział kawalerii wykonuje rzut kością.

**Gwiazda** oznacza trafienie. **Szachownica** oraz **połamana zębatka** to pudło.

**WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:**

- Dowolny oddział bolszewicki wkroczy na pole **Lwów**. Należy dokończyć bieżącą rundę (czyli rozegrać turę Polaków).

**We Lwowie Polacy atakują wyłącznie oddział znajdujący się na wierzchu stosu!**

- Rozgrzywka kończy się po ostatniej rundzie.

**Uwaga:** Na koniec **gracze muszą policzyć** punkty zdobyte przez bolszewików (możliwe są wartości ujemne!).

## OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY

Gracz bolszewicki sumuje zdobyte punkty:

- +30 punktów za **oddział z dowódcą**, który dotarł do Lwowa (na tym polu, wyjątkowo!, może być kilka oddziałów)
- +10 punktów za każdy oddział, który dotarł do Lwowa (na tym polu, wyjątkowo!, może być kilka oddziałów)
- +6 punktów za **oddział z dowódcą**, który dotarł na dowolne pole oznaczone „2”
- +2 punkty za każdy oddział, który dotarł na dowolne pole oznaczone „2”
- +3 punkty za **oddział z dowódcą**, który dotarł na dowolne pole oznaczone „1”
- +1 punkt za każdy oddział, który dotarł na dowolne pole oznaczone „1”
- -3 punkty za każdy zniszczony oddział
- -5 punktów za każdy oddział, który nie przekroczył Bugu

## PUNKTACJA

Gracze zdobywają punkty:

- **3 punkty** dla gracza, który **wygrał oba mecze**
- **2 punkty** w przypadku **remisu**, dla gracza który zdobył **więcej punktów bolszewikami**
- **1 punkt** w przypadku **remisu**, dla gracza który zdobył **mniej punktów bolszewikami**
- **0 punktów** dla gracza, który **przegrał oba mecze**

Jeśli **jest remis**, o wygranej decyduje lepszy wynik **testu wiedzy**.

## ZNAJZNAK SKRÓT ZASAD, KARTA POMOCY DLA SĘDZIEGO

### ROZGRYWAMY ZMODYFIKOWANY WARIANT WIELOOSOBOWY (3-5 GRACZY)

#### CZYNNOŚCI POCZĄTKOWE

- 1) Karty należy dokładnie potasować. Każdy z graczy otrzymuje **10 kart**.
- 2) Karty należy trzymać w stosie przed sobą **stroną z symbolami** (awersami) **ku górze**, a stos należy **zakryć ręką**.

#### ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZAĆ

- 1) **Najmłodszy** z graczy daje sygnał **START** do rozpoczęcia rozgrywki.
- 2) Gracze zabierają ręce i **szukają wspólnego symbolu** na karcie leżącej **na wierzchu własnego stosu i stosu gracza po lewej stronie**.
- 3) Ten, **kto pierwszy znajdzie wspólny symbol**, mówi **STOP**, **wskazuje znak i podaje jego nazwę**. W tym czasie **pozostali gracze**, poza siedzącym z lewej strony, **zakrywają ręką swoje karty**.
- 4) Po **nazwaniu symbolu** (bądź powiedzeniu **NIE WIEM**) gracz odwraca swoją kartę i **odczytuje na głos** nazwę znaku wypisana na rewersie **tlustym drukiem**.
- 5) Jeżeli graczowi **nie udało się poprawnie nazwać symbolu** (bądź powiedział **NIE WIEM**), **kartę z wierzchu swojego stosu przekłada na spód swojego stosu**, mówi **START** i gra toczy się dalej.
- 6) Jeżeli gracz **poprawnie nazwał symbol**, **kartę z wierzchu stosu oddaje graczowi po lewej**, który kładzie ją na spód swojego stosu, mówi **START** i gra toczy się dalej.

#### UWAGI!

- **Gracz nie musi nazywać symbolu na ostatniej swojej karcie!**
- Jeżeli gracz **pomylił się** i powie **STOP**, wskazując symbol, który nie jest wspólny dla obu kart, **za karę czeka**, dopóki ktoś inny nie powie **STOP**.
- W przypadku jednoczesnego powiedzenia **STOP** pierwszeństwo ma **młodszy z graczy**.
- Sędzia może przed rozgrywką ustalić **limit czasu**.

#### WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI I OKREŚLANIE KOLEJNOŚCI:

Gracz, który **pozbędzie się wszystkich swoich kart** wygrywa i zdobywa **pierwsze miejsce**. Jeżeli rozgrzywka miała **limit czasu**, a po upływie tego czasu nikt nie pozbył się wszystkich kart, zwycięzcą zostaje gracz mający **najmniej kart w swoim stosie**.

Pozostali gracze liczą karty w swoich stosach. **Im mniej kart, tym wyższe miejsce**.

W **przypadku remisu** o kolejności decyduje  **błyskawiczna dogrywka (po 3 karty) remisujących graczy**.

Dogrywkę rozgrywa się także w przypadku remisów w klasyfikacji końcowej.

#### PUNKTACJA

Gracze zdobywają punkty:

- **5 punktów** za pierwsze miejsce
- **3 punkty** za drugie miejsce
- **2 punkty** za trzecie miejsce
- **1 punkt** za czwarte miejsce
- **0 punktów** za piąte miejsce

Rozgrywki prowadzone są wg **zasad gry z wydania V z 2020 r. (kieszonkowego)** ze zmianami, które określa załącznik nr 5 do Regulaminu.

## **GRA FAIR PLAY**

Sędzia ma prawo **dyscyplinować** graczy, aby rozgrywka odbywała się sprawnie i w duchu *fair play*.

1. Najpierw udzielane jest **ostrzeżenie**.
2. Kolejne naruszenie zasad oznacza **żółtą kartkę**.
3. W przypadku ponownego naruszenia zasad znów udzielane jest **ostrzeżenie**.
4. Czwarte wykroczenie karane jest **czerwoną kartką** i oznacza **wykluczenie** gracza z bieżącej rozgrywki z wynikiem 0 punktów (niezależnie od faktycznego stanu rozgrywki w chwili ukarania gracza).

W szczególności należy się wystrzegać:

- nieuzasadnionego przedłużania rozgrywki
- przeszkadzania w prowadzeniu rozgrywki
- używania wulgaryzmów
- obrażania innych uczestników rozgrywki

# Protokół z kwalifikacji stacjonarnych IV Polonijnego Turnieju Gier Planszowych IPN im. Misia Wojtka

W dniu ..... odbyły się kwalifikacje w .....

W kwalifikacjach uczestniczyło: ..... drużyn.

## **MIEJSCA PREMIOWANE AWANSEM DO FINAŁU TURNIEJU ZAJĘŁY DRUŻYNY:**

**Awans z 1. miejsca zdobywa drużyna wystawiona przez .....**

..... w składzie:

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....

**Awans z 2. miejsca (jeśli dotyczy) zdobywa drużyna wystawiona przez**

..... w składzie:

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....

**Awans z 3. miejsca (jeśli dotyczy) zdobywa drużyna wystawiona przez**

..... w składzie:

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

6. ....

---

.....

Sędzia

.....

Koordinator



# Zasady rozgrywania finału IV Polonijnego Turnieju Gier Planszowych IPN im. Misia Wojtka

## § 1.

### Finał stacjonarny

1. Rozgrywki odbywają się w gry:
  - a. gracze młodszy - *Miś Wojtek* (Załącznik nr 3);
  - b. gracze młodszy - *ZnajZnak* (Załącznik nr 5);
  - c. gracze starsi - *303* (Załącznik nr 4);
  - d. gracze starsi - *111* (Załącznik nr 4);
  - e. gracze starsi - *7* (Załącznik nr 4).
2. Finał w formie stacjonarnej rozgrywany jest w następujący sposób:
  - a. gracze młodszy grają w grę *Miś Wojtek* – jeden mecz w składach po 4 osoby;
  - b. gracze młodszy grają w *ZnajZnak* – 1 na 1 po 6 rozgrywek;
  - c. gracze starsi grają w gry z serii *Gwiazdzista Eskadra* – 1 na 1, mecz i rewanż.
3. W każdej z dyscyplin gracz może zdobyć dla swojej **drużyny** 3, 2, 1 albo 0 punktów.
  - a. *Miś Wojtek*
    - 3 punkty za zajęcie 1. miejsca
    - 2 punkty za zajęcie 2. miejsca
    - 1 punkt za zajęcie 3. miejsca
    - 0 punktów za zajęcie 4. miejsca
  - b. *ZnajZnak*
    - 3 punkty za wygraną 6:0 albo 5:1 albo 4:2
    - 2 punkty za remis i **wygraną** w dogrywce
    - 1 punkt za remis i **przegraną** w dogrywce
    - 0 punktów za przegraną 0:6 albo 1:5 albo 2:4
  - c. *303*
    - 3 punkty za wygraną w obu meczach
    - 2 punkty za remis i **lepszy** wynik testu wiedzy
    - 1 punkt za remis i **słabszy** wynik testu wiedzy
    - 0 punktów za przegraną w obu meczach
  - d. *111, 7*
    - 3 punkty za wygraną w obu meczach
    - 2 punkty za remis i **lepszy** bilans albo wynik testu wiedzy
    - 1 punkt za remis i **słabszy** bilans albo wynik testu wiedzy
    - 0 punktów za przegraną w obu meczach
4. W niedzielę, 12 maja 2024 r. (w 80. rocznicę rozpoczęcia polskiego natarcia na Monte Cassino) odbywa się narada sędziów i opiekunów. Podczas narady odbywa się losowanie I rundy rozgrywek.
5. Drużyny z jednego kraju nie mogą być w tej samej grupie (zostają rozdzielone).

6. Drużyny zostaną podzielone na 6 grup:  
A, B, C, D, E i F w każdej po 4 drużyny.  
W każdej grupie drużyny otrzymują oznaczenie typu **Xn**,  
gdzie **X** oznacza literę wyróżniającą grupę, a **n** oznacza **kolejny numer nadany drużynie** podczas losowania (np.: A1, B2, C3, D4, E1, F2 itd.).
7. Po przeprowadzonym podziale następuje test wiedzy o Misiu Wojtku oraz grach z serii *Gwiazdzista Eskadra*. Gracz młodszy, który będzie grał w ZnajZnak nie rozwiązuje testu – sama gra jest testem wiedzy.
8. Wyniki testu służą do rozstrzygnięcia wszelkich remisów podczas turnieju:  
Remisy w *ZnajZnak* rozstrzygane są szybką dogrywką (po 3 karty).  
Wyniki indywidualne podczas rozgrywek, a wynik łączny drużyny podczas określania kolejności w grupach i rankingu ogólnym.
9. Dorobek punktowy drużyny to zawsze suma punktów zdobytych łącznie przez jej członków (dwóch młodszych i trzech starszych).
10. W poniedziałek, 13 maja 2024 r. **rozegrane zostaną 4 rundy: treningowa** runda rozgrywek (nie uwzględniana w punktacji turnieju) oraz **3 rundy Turnieju: 1, 2 i 3.**
11. Runda wstępna odbywa się w każdej z dyscyplin Turnieju:
  - a. *Miś Wojtek*
  - b. *ZnajZnak*
  - c. *303*
  - d. *111*
  - e. *7*Dla każdej dyscypliny oznacza to **6 stolików po 4 osoby przy każdym.**  
**W przypadku Misia Wojtka cztery osoby grają razem.**  
W pozostałych dyscyplinach gry parami (1 na 1).
12. **Runda 1** (poniedziałek) odbywa się na zasadzie pojedynku drużyn.  
W każdej grupie grać będą drużyny oznaczone **X1 przeciwko X2** i **X3 przeciwko X4** (po **6 stolików po 4 osoby przy każdym**).
13. **Runda 2** (poniedziałek) odbywa się na zasadzie pojedynku drużyn.  
W każdej grupie grać będą drużyny oznaczone **X1 przeciwko X3** i **X2 przeciwko X4** (po **6 stolików po 4 osoby przy każdym**).
14. **Runda 3** (poniedziałek) odbywa się na zasadzie pojedynku drużyn.  
W każdej grupie grać będą drużyny oznaczone **X1 przeciwko X4** i **X2 przeciwko X3** (po **6 stolików po 4 osoby przy każdym**).
15. We wtorek 14 maja 2024 r. rozegrane zostaną **4 rundy Turnieju: 4** oraz 5, 6 i 7.
16. **Runda 4** (wtorek) odbywa się w podgrupach kapitanów i pomocników każdej z grup (po **6 stolików po 4 osoby przy każdym**).
17. Po rozegraniu czterech rund, na podstawie zdobytych przez drużyny punktów, w każdej grupie zostanie określona kolejność.
18. Na podstawie kolejności w grupach A, B, C, D, E i F drużyny zostaną podzielone na 6 nowych grup:  
G, H, J, K, L i M w każdej po 4 drużyny.  
W każdej grupie drużyny otrzymują oznaczenie typu **Ym**,  
gdzie **Y** oznacza literę wyróżniającą grupę, a **m** oznacza **kolejny numer nadany drużynie podczas tworzenia grup** (np.: L1, M2, G3, H4, J1, K2, itd.).

19. Skład nowych grup **na podstawie kolejności w dotychczasowych grupach:**
- Grupa G: A1, B2, C3, D4  
Grupa H: B1, C2, D3, E4  
Grupa J: C1, D2, E3, F4  
Grupa K: D1, E2, F3, A4  
Grupa L: E1, F2, A3, B4  
Grupa M: F1, A2, B3, C4
20. **Runda 5** (wtorek) odbywa się na zasadzie pojedynku drużyn. W każdej grupie grać będą drużyny oznaczone **Y1 przeciwko Y2 i Y3 przeciwko Y4 (po 6 stolików po 4 osoby przy każdym)**.
21. **Runda 6** (wtorek) odbywa się na zasadzie pojedynku drużyn. W każdej grupie grać będą drużyny oznaczone **Y1 przeciwko Y3 i Y2 przeciwko Y4 (po 6 stolików po 4 osoby przy każdym)**.
22. **Runda 7** (wtorek) odbywa się na zasadzie pojedynku drużyn. W każdej grupie grać będą drużyny oznaczone **Y1 przeciwko Y4 i Y2 przeciwko Y3 (po 6 stolików po 4 osoby przy każdym)**.
23. W środę, 15 maja 2024 r. rozegrane zostaną **4 rundy Turnieju**: 8 oraz 9, 10 i 11.
24. **Runda 8** (środa) odbywa się w podgrupach kapitanów i pomocników każdej z grup **(po 6 stolików po 4 osoby przy każdym)**.
25. Na podstawie zdobytych przez drużyny punktów zostanie utworzony ranking ogólny oznaczający miejsca drużyn od 1 do 24. Kolejność rankingu pozwoli utworzyć nowe grupy: P, R, S, T, U oraz W w każdej po 4 drużyny.  
W każdej grupie drużyny otrzymują oznaczenie typu **Qj**,  
gdzie **Q** oznacza grupę, a **j** oznacza kolejny **numer nadany drużynie podczas tworzenia grup** (np.: P1, R2, S3, T4, U1, W2 itd.).
26. Skład nowych grup **na podstawie kolejności w rankingu ogólnym:**
- Grupa P: 1, 7, 13, 19  
Grupa R: 2, 8, 14, 20  
Grupa S: 3, 9, 15, 21  
Grupa T: 4, 10, 16, 22  
Grupa U: 5, 11, 17, 23  
Grupa W: 6, 12, 18, 24
27. **Runda 9** (środa) odbywa się na zasadzie pojedynku drużyn. W każdej grupie grać będą drużyny oznaczone **Q1 przeciwko Q2 i Q3 przeciwko Q4 (po 6 stolików po 4 osoby przy każdym)**.
28. **Runda 10** (środa) odbywa się na zasadzie pojedynku drużyn. W każdej grupie grać będą drużyny oznaczone **Q1 przeciwko Q3 i Q2 przeciwko Q4 (po 6 stolików po 4 osoby przy każdym)**.
29. **Runda 11** (środa) odbywa się na zasadzie pojedynku drużyn. W każdej grupie grać będą drużyny oznaczone **Q1 przeciwko Q4 i Q2 przeciwko Q3 (po 6 stolików po 4 osoby przy każdym)**.
30. We czwartek, 16 maja 2024 r. zostaną rozegrane **2 rundy Turnieju**: runda 12 *półfinałowa* oraz runda 13 *finałowa*.
31. Na podstawie zdobytych przez drużyny punktów zostanie, po raz kolejny, utworzony ranking ogólny oznaczający miejsca drużyn od 1 do 24.
32. Rundę półfinałową drużyny rozpoczynają **z czystym kontem punktowym**.

33. Runda 12 **półfinałowa** (czwartek) odbywa się zgodnie z klasyfikacją rankingową (po 6 stolików po 4 osoby przy każdym) o awans do finałów.

a. Miś Wojtek

0 miejsca	1-8 grają młodsi zajmujący miejsca	1, 2 oraz 7, 8
0 miejsca	1-8 grają młodsi zajmujący miejsca	3, 4 oraz 5, 6
0 miejsca	9-16 grają młodsi zajmujący miejsca	9, 10, oraz 15, 16
0 miejsca	9-16 grają młodsi zajmujący miejsca	11, 12, oraz 13, 14
0 miejsca	17-24 grają młodsi zajmujący miejsca	17, 18 oraz 23, 24
0 miejsca	17-24 grają młodsi zajmujący miejsca	19, 20 oraz 21, 22

b. ZnajZnak

0 miejsca	1-4 grają młodsi zajmujący miejsca	1, 4 oraz 2, 3
0 miejsca	5-8 grają młodsi zajmujący miejsca	5, 8 oraz 6, 7
0 miejsca	9-12 grają młodsi zajmujący miejsca	9, 12, oraz 10, 11
0 miejsca	13-16 grają młodsi zajmujący miejsca	13, 16, oraz 14, 15
0 miejsca	17-20 grają młodsi zajmujący miejsca	17, 20 oraz 18, 19
0 miejsca	21-24 grają młodsi zajmujący miejsca	21, 24 oraz 22, 23

c. Gwiazdzista Eskadra (303, 111, 7)

0 miejsca	1-4 grają starsi zajmujący miejsca	1, 4 oraz 2, 3
0 miejsca	5-8 grają starsi zajmujący miejsca	5, 8 oraz 6, 7
0 miejsca	9-12 grają starsi zajmujący miejsca	9, 12, oraz 10, 11
0 miejsca	13-16 grają starsi zajmujący miejsca	13, 16, oraz 14, 15
0 miejsca	17-20 grają starsi zajmujący miejsca	17, 20 oraz 18, 19
0 miejsca	21-24 grają starsi zajmujący miejsca	21, 24 oraz 22, 23

34. Runda 13 **finałowa** (czwartek) odbywa się zgodnie z wynikami półfinałów (po 6 stolików po 4 osoby przy każdym).

Drużyny grają o miejsca końcowe:

a. Miś Wojtek

0 miejsca	1-4 grają młodsi zajmujący	1 i 2 miejsca w półfinałach
0 miejsca	5-8 grają młodsi zajmujący	3 i 4 miejsca w półfinałach
0 miejsca	9-12 grają młodsi zajmujący	1 i 2 miejsca w półfinałach
0 miejsca	13-16 grają młodsi zajmujący	3 i 4 miejsca w półfinałach
0 miejsca	17-20 grają młodsi zajmujący	1 i 2 miejsca w półfinałach
0 miejsca	21-24 grają młodsi zajmujący	3 i 4 miejsca w półfinałach

b. ZnajZnak

0 miejsca	1-2 grają młodsi, którzy wygrali półfinały
0 miejsca	3-4 grają młodsi, którzy przegrali półfinały
0 miejsca	5-6 grają młodsi, którzy wygrali półfinały
0 miejsca	7-8 grają młodsi, którzy przegrali półfinały
0 miejsca	9-10 grają młodsi, którzy wygrali półfinały
0 miejsca	11-12 grają młodsi, którzy przegrali półfinały
0 miejsca	13-14 grają młodsi, którzy wygrali półfinały
0 miejsca	15-16 grają młodsi, którzy przegrali półfinały
0 miejsca	17-18 grają młodsi, którzy wygrali półfinały
0 miejsca	19-20 grają młodsi, którzy przegrali półfinały
0 miejsca	21-22 grają młodsi, którzy wygrali półfinały
0 miejsca	23-24 grają młodsi, którzy przegrali półfinały



## c. Gwiazdzista Eskadra (303, 111, 7)

- 0 miejsca** 1-2 grają starsi, którzy wygrali półfinały
- 0 miejsca** 3-4 grają starsi, którzy przegrali półfinały
- 0 miejsca** 5-6 grają starsi, którzy wygrali półfinały
- 0 miejsca** 7-8 grają starsi, którzy przegrali półfinały
- 0 miejsca** 9-10 grają starsi, którzy wygrali półfinały
- 0 miejsca** 11-12 grają starsi, którzy przegrali półfinały
- 0 miejsca** 13-14 grają starsi, którzy wygrali półfinały
- 0 miejsca** 15-16 grają starsi, którzy przegrali półfinały
- 0 miejsca** 17-18 grają starsi, którzy wygrali półfinały
- 0 miejsca** 19-20 grają starsi, którzy przegrali półfinały
- 0 miejsca** 21-22 grają starsi, którzy wygrali półfinały
- 0 miejsca** 23-24 grają starsi, którzy przegrali półfinały

35. Po rozgrywkach odbywa się narada sędziów i opiekunów, podczas której następuje określenie ostatecznego rankingu drużyn.

36. Sędziowie ogłoszą końcowe wyniki oraz wyłonią laureatów Turnieju zgodnie z wynikami rundy finałowej. Wręczenie dyplomów i nagród nastąpi podczas gali finałowej Turnieju.

## § 2. Finał online

1. Rozgrywki odbywają się w gry:
  - a. gracze młodszy - *Miś Wojtek* (Załącznik nr 3);
  - b. gracze młodszy - *ZnajZnak* (Załącznik nr 5);
  - c. gracze starszy - *303* (Załącznik nr 4);
  - d. gracze starszy - *11* (Załącznik nr 4);
  - e. gracze starszy - *7* (Załącznik nr 4).
2. Ze względu na znaczące różnice w strefach czasowych rozgrywki online odbywają się wyłącznie w parach.  
W każdej grze gracze rozegrają mecz i rewanż.  
Wyjątkiem jest *ZnajZnak*, gdzie gracze młodszy rozegrają 6 meczów.
3. Ze względu na znaczące różnice w strefach czasowych rozgrywki zdalne odbywają się według harmonogramu obejmującego okres od 4 maja do 31 maja 2024 r.
4. Rozgrywki odbywają się systemem pucharowym.
5. O awansie decyduje łączny wynik punktowy drużyny, a w razie remisu łączny wynik testów wiedzy.
6. W każdej z dyscyplin gracz może zdobyć dla swojej drużyny 3, 2, 1 albo 0 punktów.
  - a. *Miś Wojtek, 303*
    - 3 punkty za wygraną w obu meczach
    - 2 punkty za remis i **lepszy** wynik testu wiedzy
    - 1 punkt za remis i **słabszy** wynik testu wiedzy
    - 0 punktów za przegraną w obu meczach
  - b. *11, 7*
    - 3 punkty za wygraną w obu meczach
    - 2 punkty za remis i **lepszy** bilans albo wynik testu wiedzy
    - 1 punkt za remis i **słabszy** bilans albo wynik testu wiedzy
    - 0 punktów za przegraną w obu meczach
  - c. *ZnajZnak*
    - 3 punkty za wygraną 6:0 albo 5:1 albo 4:2
    - 2 punkty za remis i **wygraną** w dogrywce
    - 1 punkt za remis i **przegraną** w dogrywce
    - 0 punktów za przegraną 0:6 albo 1:5 albo 2:4
7. I runda  
Po losowaniu 12 par następują rozgrywki według uzgodnionego z drużynami harmonogramu.
8. Ze względu na fakt, że w finale uczestniczą 24 drużyny, co nie jest potęgą liczby 2 (16, 32 itp.), I runda zakłada awans do kolejnej rundy czterech najlepszych drużyn spośród przegranych.
9. Awans do II rundy zdobywają zwycięzcy par (12 drużyn) oraz 4 przegrane drużyny z najlepszym dorobkiem punktowym.
10. II runda  
Po losowaniu 8 par następują rozgrywki według uzgodnionego z drużynami harmonogramu.
11. Awans do III rundy zdobywają zwycięzcy par (8 drużyn)

12. III runda (ćwierćfinałowa)

Po losowaniu 4 par następują rozgrywki według uzgodnionego z drużynami harmonogramu.

13. Awans do IV rundy zdobywają zwycięzcy par (4 drużyny).

14. IV runda (półfinałowa)

Po losowaniu 2 par następują rozgrywki według uzgodnionego z drużynami harmonogramu.

15. V runda (finałowa)

Przegrani rundy półfinałowej grają o 3 miejsce.

Zwycięzcy rundy półfinałowej grają o 1 miejsce.

.....  
 (imię i nazwisko uczestnika)

.....  
 (adres zamieszkania uczestnika)

Numer rejestracyjny pojazdu: .....

**EWIDENCJA PRZEBIEGU POJAZDU**

Opis trasy wyjazdu (skąd - dokąd)	Liczba faktycznie przejechanych kilometrów	Stawka za 1 kilometr przebiegu		Wartość (2x3)		Podpis uczestnika i data	Uwagi
		zł	gr	zł	gr		
1	2	3		4		5	6
Suma							

Proszę przelać kwotę .....

waluta .....

na poniższe konto:

Imię i nazwisko lub nazwa właściciela konta .....

Adres właściciela konta: .....

..... Kraj: .....

Nazwa i adres banku:

.....

Numer konta:

.....

W przypadku zwrotu kosztów podróży uczestnikowi z zagranicy należy podać numer IBAN (międzynarodowy numer konta bankowego - używany w Unii Europejskiej) pełnego numeru konta wymaganego do przelewów międzynarodowych (w tym numeru banku i indywidualnego numeru konta).

SWIFT (BIC) kod .....

Podpis uczestnika .....

Data .....

Sprawdzono pod względem **merytorycznym** - potwierdzam udział Uczestnika w zadaniach realizowanych w ramach IPN:

.....  
data i podpis kierownika wnioskującej komórki organizacyjnej IPN .....

Sprawdzono pod względem **formalno-rachunkowym**:

.....  
data i podpis głównego księgowego .....

A

ZAŁĄCZNIK NR 9 DO REGULAMINU

**FORMULARZ ZWROTU KOSZTÓW PODRÓŻY**

Imię i nazwisko uczestnika.....

Numer telefonu .....

e-mail: .....

Data wyjazdu	Skąd	Data przyjazdu	Dokąd	Cena biletu w PLN	Cena biletu w walucie
<b>Suma</b>					

Proszę przelać kwotę ..... waluta ..... na poniższe konto:

Imię i nazwisko lub nazwa właściciela konta .....

Adres właściciela konta: .....

..... Kraj: .....

Nazwa i adres banku:

.....

Numer konta:

.....

W przypadku zwrotu kosztów podróży uczestnikowi z zagranicy należy podać numer IBAN (międzynarodowy numer konta bankowego - używany w Unii Europejskiej) pełnego numeru konta wymaganego do przelewów międzynarodowych (w tym numeru banku i indywidualnego numeru konta).

SWIFT (BIC) kod .....

Podpis uczestnika ..... Data .....

Sprawdzono pod względem merytorycznym - potwierdzam udział Uczestnika w zadaniach realizowanych w ramach IPN:

.....  
data i podpis kierownika wnioskującej komórki organizacyjnej IPN

Sprawdzono pod względem formalno-rachunkowym:

.....  
data i podpis głównego księgowego

Protokół odbioru nagród w IV edycji Polonijnego Turnieju Gier Planszowych IPN im. Misia Wojtka  
 Warszawa ..... 2024 r. dla laureatów mających stałe miejsce zamieszkania na terytorium  
 Rzeczypospolitej Polskiej

Odbiór nagród				
	Imię i nazwisko i adres zamieszkania	PESEL (proszę wypełnić jeżeli nagroda przekracza 2000 zł)	Wartość wszystkich nagród	w tym nagroda pieniężna wypłacana na wskazany rachunek bankowy (proszę wypełnić w przypadku gdy nagroda ma również/jedynie formę pieniężną. Jeśli nagroda ma postać jedynie rzeczową poniżej proszę wpisać „0”)
Laureat				

.....  
 Data, miejsce i czytelny podpis pełnoletniego laureata/rodzica/opiekuna prawnego laureata\*

\*niepotrzebne skreślić

### Informacje o przetwarzaniu danych osobowych:

Dane osobowe będą przetwarzane w celu odbioru nagrody w konkursie organizowanym przez IPN-KŚZpNP oraz obliczenia i pobrania od podatnika podatku, wpłacenia go we właściwym terminie organowi podatkowemu, a także prowadzenia sprawozdawczości finansowej.

Podstawą przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. b (przetwarzanie jest niezbędne do wykonania umowy, której stroną jest osoba, której dane dotyczą – tj. wykonanie zapisów regulaminu konkursu) oraz lit. c (wypełnienie obowiązku prawnego ciążącego na administratorze - ustawa o podatku dochodowym od osób fizycznych; ustawa o finansach publicznych; ustawa o rachunkowości) RODO.

Dane osobowe będą przechowywane do momentu wygaśnięcia obowiązków przechowywania danych wynikających z wyżej wymienionych przepisów szczególnych oraz zgodnie z terminami określonymi w obowiązującym w IPN-KŚZpNP rzeczowym wykazie akt, określonym na podstawie art. 6 ust. 2 ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach.

Pozostałe informacje, o których mowa w art. 13 RODO zostały przekazane podczas zgłoszenia do konkursu.

Protokół odbioru nagród w IV edycji Polonijnego Turnieju Gier Planszowych IPN im. Misia Wojtka  
Warszawa ..... 2024 r. dla laureatów niemających stałego miejsca zamieszkania na  
terytorium Rzeczypospolitej Polskiej

Odbiór nagród						
Dane identyfikacyjne laureata	Nazwisko	Pierwsze imię	Imię ojca	Imię matki	Data urodzenia (dzień-miesiąc-rok)  - -	Miejsce urodzenia
	Numer identyfikacyjny podatnika			Rodzaj numer identyfikacyjnego (dokumentu stwierdzającego tożsamość)		Kraj wydania numeru identyfikacyjnego podatnika (dokumentu stwierdzającego tożsamość)
Adres zamieszkania	Kraj	Miejscowość	Kod pocztowy	Ulica	Numer domu	Numer lokalu
Nagrody	Wartość wszystkich nagród			W tym nagroda pieniężna wypłacana na wskazany rachunek bankowy (proszę wypełnić w przypadku gdy nagroda ma również/jedynie formę pieniężną. Jeśli nagroda ma postać jedynie rzeczową poniżej proszę wpisać „0”)		

.....  
Data, miejsce i czytelny podpis pełnoletniego laureata/rodzica/opiekuna prawnego laureata\*

\*niepotrzebne skreślić

### Informacje o przetwarzaniu danych osobowych:

Dane osobowe będą przetwarzane w celu odbioru nagrody w konkursie organizowanym przez IPN-KŚZpNP oraz obliczenia i pobrania od podatnika podatku, wpłacenia go we właściwym terminie organowi podatkowemu, a także prowadzenia sprawozdawczości finansowej.

Podstawą przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. b (przetwarzanie jest niezbędne do wykonania umowy, której stroną jest osoba, której dane dotyczą – tj. wykonanie zapisów regulaminu konkursu) oraz lit. c (wypełnienie obowiązku prawnego ciążącego na administratorze - ustawa o podatku dochodowym od osób fizycznych; ustawa o finansach publicznych; ustawa o rachunkowości) RODO.

Dane osobowe będą przechowywane do momentu wygaśnięcia obowiązków przechowywania danych wynikających z wyżej wymienionych przepisów szczególnych oraz zgodnie z terminami określonymi w obowiązującym w IPN-KŚZpNP rzeczowym wykazie akt, określonym na podstawie art. 6 ust. 2 ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach.

Pozostałe informacje, o których mowa w art. 13 RODO zostały przekazane podczas zgłoszenia do konkursu.