**Regulamin**

**I Ogólnopolskiego Turnieju edukacyjnej gry planszowej   
„Miś Wojtek”  
z okazji 75. rocznicy bitwy pod Monte Cassino**

Rozdział I

Postanowienia ogólne

Celem Turnieju jest zapoznanie uczniów z historią deportacji ludności polskiej na wschodzi oraz polskiego wysiłku wojskowego w II Korpusie Polskim, a także 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 etapach:

1. Etap I- kwalifikacje regionalne w okresie **od 01.03 do 30.04 2019 r.,**
2. Etap II- finał ogólnopolski **w dniach 20-21-22.05 2019 r.**

Rozdział II

Kwalifikacje regionalne

Do **28.02 2019 r.** Organizator ogłasza listę miejsc i terminów kwalifikacji regionalnych na swoich stronach internetowych i w mediach społecznościowych.

Do **28.02 2019 r.** szkoły mailowo zgłaszają swoje uczestnictwo do Organizatorów kwalifikacji regionalnych na podstawie formularza umieszczonego na stronie głównej IPN. Wzór formularza stanowi **załącznik nr** nr **1** do Regulaminu.

Z jednej szkoły podstawowej do kwalifikacji regionalnych mogą się zgłaszać **3 drużyny** - **4 osobowe**.

Drużyny startują w kategoriach wiekowych:

1. Kadeci – szkoły podstawowe klasy 4, 5 i 6
2. Juniorzy – szkoły podstawowe klasy 7 i 8

Uczniowie gimnazjów mogą wziąć udział w turnieju w kategorii Juniorów.

Rodzic lub opiekun prawny uczestnika turnieju potwierdza znajomość i akceptację regulaminu turnieju oraz wyraża zgodę na przekazanie Organizatorowi swoich danych kontaktowych (imię, nazwisko, adres e-mail, telefon, miasto zamieszkania) oraz wyraża zgodę na publikację swojego nazwiska i wizerunku na stronie internetowej turnieju i innych kanałach komunikacyjnych Organizatora. Zgodnie z **załącznikiem nr** nr **2** Regulaminu.

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

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

Nagrodą dla drużyny, która osiągnęła najlepsze wyniki w kwalifikacjach regionalnych, są publikacje i gry wydane przez Organizatora.

Po kwalifikacjach regionalnych koordynatorzy regionalni sporządzą protokół zawierający **listę rankingową** drużyn zgodnie ze wzorem, który stanowi **załącznik nr 3** do niniejszego Regulaminu.

Rozdział III

Finał ogólnopolski



Do turnieju finałowego z każdych kwalifikacji regionalnych awansuje drużyna, która zajęła 1 miejsce w swoich kategoriach wiekowych.



W przypadku rezygnacji z udziału w turnieju finałowym drużyny, która zajęła 1 miejsce w swoich kategoriach wiekowych, Organizator zaprasza następną w kolejności drużynę z danych kwalifikacji.

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

Za zajęcie I, II i III miejsca w finale ogólnopolskim Organizator przewiduje dodatkowe nagrody.

Rozdział IV

Zasady rozgrywek – eliminacje i wielki finał

Drużyny losują numery startowe.

**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 gry *Miś Wojtek*.

Rozgrywane są cztery rundy eliminacyjne.

W pierwszej rundzie drużyny dobierane są losowo, z zastrzeżeniem by do danej rozgrywki nie trafiła drużyna z tej samej szkoły podstawowej.

W kolejnych rundach grają ze sobą drużyny losowane w ramach grup punktowych (z tą samą liczbą punktów), a jeśli jest to niemożliwe różnica punktowa pomiędzy grającymi w danej rundzie drużynami musi być najmniejsza z możliwych.

Kolejność udziału w grze drużyn rozstrzyga losowanie. Zgodnie z kolejnością drużyny wybierają kolor misia, którym grają.

Punkty w rozgrywkach:

1. za zajęcie I miejsca 5 punktów
2. za zajęcie II miejsca 3 punkty
3. za zajęcie III miejsca 2 punkty
4. za zajęcie IV miejsca 1 punkt
5. za zajęcie V miejsca 0 punktów

Gracze uzupełniają po każdej rundzie **kartę uczestnika** (**załącznik nr 4** do niniejszego Regulaminu), która zawiera szczegółowe informacje nt. osiągnięć drużyny.



Po każdej rundzie tworzona jest lista rankingowa drużyny 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 5 pkt.).  
Jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, to wyższą pozycję ma drużyna z mniejszą liczbą porażek (za 0 pkt.)  
Jeśli nadal kolejność nie jest ustalona, o kolejności decyduje losowanie.

Do **wielkiego finału** awansują najlepsze drużyny po eliminacjach przeprowadzonych według rankingu tworzonego zgodnie z § 26.

Rozdział V

Wybrane zasady szczegółowe rozgrywek



Rozgrywka może zostać zakończona po upływie ustalonego przez sędziego głównego czasu, ogłoszonego na początku danej rundy.

Wszelkie wątpliwości regulaminowe, rozstrzygają sędziowie Turnieju. Ich decyzja jest ostateczna.

Po zakończeniu rozgrywki drużyny wypełnią, podpisują i oddają sędziemu **Raport z rozgrywki** (**załącznik nr 5** do niniejszego Regulaminu).

Po zakończeniu rozgrywki drużyny przygotowują grę do kolejnej rundy.

Rozdział VI

Przepisy końcowe

Każda drużyna ma prawo zgłosić sędziemu nieprawidłowe zachowania współgraczy.  
Zgłoszeniu podlegają m.in.:

* próby złamania zasad,
* próby podglądania zakrytych kart,
* 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 uczestników.

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

Sędzia ma prawo ostrzec drużynę o groźbie dyskwalifikacji, gdy dostrzeże możliwość niegodnego zachowania, jak i zdyskwalifikować drużynę za złamanie regulaminu.

Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.

Aktualny i pełny regulamin jest zawsze dostępny na stronie głównej organizatora