

## Regulamin

### Etapu II - Finału

## II Światowego Polonijnego Turnieju edukacyjnej gry planszowej „Miś Wojtek”

8 - 13 MAJA 2022 r.

### Postanowienia ogólne

#### § 1.

Celem turnieju jest zapoznanie uczniów z historią deportacji ludności polskiej na Wschodzie oraz polskiego wysiłku wojskowego w II Korpusie Polskim, a także z zasadami rywalizacji w duchu *fair play* „zwyciężaj bez pychy, przegrywaj bez urazy”.

#### § 2.

1. Podmiotem prowadzącym Etap II – Finał Światowy, jest Instytut Pamięci Narodowej – Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, z siedzibą w Warszawie ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa, zwany dalej „Organizatorem”. Komórką organizującą przebieg turnieju jest Biuro Edukacji Narodowej IPN, NIP 525-21-80-487, REGON 016365090.
2. Koordynatorem turnieju jest Pan dr Grzegorz Łeszczczyński: tel. 22 540 58 96, e-mail: [grzegorz.leszczynski.ben@ipn.gov.pl](mailto:grzegorz.leszczynski.ben@ipn.gov.pl).
3. W celu realizacji turnieju Organizator zastrzega sobie możliwość zawierania umów cywilnoprawnych z podmiotami zewnętrznymi.
4. Wszelkie informacje i aktualności dotyczące turnieju będą opublikowane na stronie: [www.edukacja.ipn.gov.pl/edu/konkursy-i-projekty/turniej-misia-wojtka-ed](http://www.edukacja.ipn.gov.pl/edu/konkursy-i-projekty/turniej-misia-wojtka-ed) oraz <https://edukacjasen.pl/wojtek2/>.

### Organizacja turnieju

#### § 3.

1. Turniej odbywa się w Warszawie w dniach 8-13 maja 2022 r.
2. Rozgrywki odbywają się w dniach 9-12 maja 2022 r.
3. Organizator, w dniach 9-12 maja, zapewnia uczestnikom i ich opiekunom wyżywienie w formie stołu szwedzkiego, w dniu 8 maja posiłek w godzinach popołudniowych i posiłek w dniu 13 maja do godzin południowych.



4. Organizator, na czas trwania turnieju, w dniach 8-13 maja 2022 r., zapewnia zakwaterowanie uczestnikom turnieju i ich opiekunom.
5. W związku z możliwością wprowadzenia przepisów prawa powszechnie obowiązującego, nakładających na Organizatora obowiązek powstrzymania się od organizacji turnieju oraz w związku z zapobieganiem zakażeniu wirusem SARS-CoV-2 i ograniczeniem rozprzestrzeniania się choroby zakaźnej u ludzi, wywołanej tym wirusem, Organizator może wprowadzić w czasie przez siebie wybranym szczególne zasady i tryb organizacji turnieju, w szczególności w formie zdalnej.
6. O decyzji, o której mowa w ust. 5, Organizator informuje uczestników za pośrednictwem podanych w formularzu, załączniku nr 1, danych kontaktowych. Organizator informuje ponadto o szczegółowej procedurze postępowania oraz o adresach logowania do portalu obsługującego zdalny tryb turnieju.
7. W ramach organizacji turnieju w trybie stacjonarnym, Organizator zapewnia możliwość uczestnictwa w wybranych przez siebie wydarzeniach o charakterze edukacyjnym, wpisanych w ustawową działalność organizatora, z zastrzeżeniem możliwości ich organizacji dla wybranych uczestników turnieju, w odniesieniu do ich wieku.

## Ubezpieczenie i opieka nad niepełnoletnimi

### § 4.

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 szczególności w związku z sytuacją epidemiczną oraz 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**

#### **§ 5.**

1. Turniej ma charakter zamknięty. W turnieju bierze udział 20 dwuosobowych drużyn wraz z pełnoletnimi opiekunami – finalistów Etapu I - rozgrywek regionalnych online.
2. W razie rezygnacji drużyny, która zajęła premiiowane awansem miejsce, Organizator zaprasza następną w kolejności drużynę z Etapu I - rozgrywek regionalnych online, która zdobyła kolejną, największą liczbę uzyskanych punktów.
3. W celu potwierdzenia udziału w turnieju, zwycięskie drużyny etapu I - rozgrywek regionalnych online, wypełniają załącznik nr 1 oraz przesyłają jego skan na adres e-mail: [tbastkowski@gmail.com](mailto:tbastkowski@gmail.com) do dnia 23 kwietnia 2022 r.
4. Obowiązkiem drużyn jest osobiste dostarczenie oryginału wypełnionego załącznika nr 1 koordynatorowi turnieju - po przylocie do Polski, a przed rozpoczęciem turnieju.

### **Możliwość zwrotu kosztów podróży uczestnikom turnieju i ich opiekunom**

#### **§ 6.**

1. Zwrot kosztów podróży uczestnikom i ich opiekunom następuje na zasadach określonych w zarządzeniu. Niniejsze zapisy stanowią wyciąg z zarządzenia Prezesa IPN-KSZpNP nr 49/17 z dnia 28 sierpnia 2017 r. w sprawie zwrotu kosztów podróży uczestnikom spotkań organizowanych przez IPN-KSZpNP zmienionego zarządzeniem nr 64/18 z dnia 24 października 2018 r. dostosowane do potrzeb niniejszego turnieju. Koordynator turnieju, na żądanie uczestnika turnieju albo opiekuna, udostępnia kopię zarządzenia.
2. Uczestnikowi turnieju i opiekunowi przysługuje zwrot kosztów podróży.
3. Zwrot jest liczony od miejscowości, w której uczestnik albo opiekun ma miejsce zamieszkania do miejsca organizacji turnieju (w obie strony).
4. Podróż powinna odbywać się ekonomicznym środkiem transportu.
5. 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.
6. Zwrot kosztów podróży następuje na podstawie:
  - 1) ewidencji przebiegu pojazdu, której wzór stanowi załącznik nr 2 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, stanowiącego załącznik nr 3, w przypadku podróży służbowej odbywanej innym środkiem transportu niż samochód osobowy; do formularza należy załączyć oryginał biletu albo faktury.
7. Zwrot następuje przelewem na konto bankowe albo gotówką za zgodą Dyrektora Generalnego IPN tylko w uzasadnionych przypadkach.
8. Ewidencję albo formularz składa się najpóźniej 30 dni od dnia odbycia podróży.
9. Stawka zwrotu kosztów za jeden kilometr przebiegu pojazdu dla samochodu osobowego wynosi 0,35 zł.
10. W przypadku, gdy jednym samochodem osobowym podróżuje więcej niż jeden uczestnik i/lub opiekun, koszt przejazdu zwracany jest jedynie posiadaczowi samochodu.

## **Zasady rozgrywek**

### **§ 7.**

1. W celu sprawnego przeprowadzenia turnieju organizator zastrzega sobie możliwość powołania sędziów zewnętrznych.
2. Zasady przebiegu turnieju stanowią załącznik nr 4.
3. Zasady pojedynczych rozgrywek stanowią załącznik nr 5.

## **Nagrody**

### **§ 8.**

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://edukacjasen.pl/wojtek2/> i mediach społecznościowych powiązanych z nią powiązanych.
3. Za zajęcie przez drużynę miejsc I-V kapitan, pomocnik oraz opiekun drużyny otrzymują nagrody rzeczowe.



4. Pozostali uczestnicy oraz ich opiekunowie otrzymują nagrody wyróżnienia w postaci wybranych wydawnictw i gadżetów IPN.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany formy nagrody, bez zmiany jej ogólnej wartości.
6. Wartość nagrody nie przekracza 2000 zł. Nie powstaje obowiązek podatkowy zgodnie z przepisami ustawy z 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych.

#### **Zezwolenie na rozpowszechnienie wizerunku uczestnika turnieju i opiekuna**

##### **§ 9.**

1. Uczestnik turnieju oraz opiekun mogą wyrazić zgodę na nieodpłatne wykorzystanie przez Organizatora i podmioty, z którymi organizator zawarł umowy w celu realizacji turnieju, wizerunku zarejestrowanego w trakcie przebiegu turnieju, spotkań pozaturniejowych organizowanych przez organizatora, finałów i wręczenia nagród, w celu przyszłej promocji, poprzez wykorzystanie materiałów utrwalonych w czasie jego trwania przez organizatora i podmioty, z którymi organizator zawarł umowy w celu realizacji turnieju: 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**

##### **§ 10.**

1. Pozyskane dane osobowe, w tym wizerunek opiekuna, pełnoletniego/niepełnoletniego uczestnika turnieju oraz laureata przetwarzane będą w celach:
  - 1) organizacji i udziału w turnieju „etapu II - Finału II Ogólnoświatowego Polonijnego Turnieju edukacyjnej gry planszowej *Miś Wojtek*”;
  - 2) wykorzystania zarejestrowanego wizerunku, w związku z oceną i przeprowadzeniem turnieju oraz publikacji listy laureatów na stronach internetowych Organizatora oraz na stronie internetowej <https://edukacjasen.pl/wojtek2/> i mediach społecznościowych z nią powiązanych;
  - 3) zamieszczenia zdjęć, nagrań i relacji z przebiegu turnieju i zajęć pozaturniejowych, wręczenia nagród podczas gali finałowej, w radiu, prasie, telewizji, na stronach internetowych, mediach i oficjalnych profilach w mediach



- społecznościowych Organizatora oraz na stronie internetowej <https://edukacjasen.pl/wojtek2/> i 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://edukacjasen.pl/wojtek2/> i 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 – tj. rozliczenia finansowo-księgowego) 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 turnieju „etapu II – Finału II Ogólnoświatowego Polonijnego Turnieju edukacyjnej gry planszowej *Miś Wojtek*”;
  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 i rozliczenia turnieju;
    - 2) do momentu zakończenia publikacji na stronach internetowych, mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych Organizatora oraz na



- stronie internetowej <https://edukacjasen.pl/wojtek2/> i mediach społecznościowych z nią powiązanych;
- 3) zakończenia działalności popularyzatorskiej, publikacyjnej, o której mowa w ust. 1 pkt 2 i 3;
  - 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. 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.

#### Postanowienia końcowe

#### § 11.

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

Dyrektor Generalny  
Instytutu Pamięci Narodowej  
Magdalena Głowa 1904 20226

Dyrektor Biura Edukacji Narodowej  
Adam Hlebowicz  
RADCA PRAWNY  
Jacek Górecki

**Zgłoszenie i oświadczenie o akceptacji regulaminu**

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

**Zeskanowany formularz i zdjęcia należy przesłać na adres: [tbastkowski@gmail.com](mailto:tbastkowski@gmail.com)****Oświadczam, że zapoznałem/-łam się z treścią:**

- regulaminu „Etapu II – Finału II Światowego Polonijnego Turnieju edukacyjnej gry planszowej „Miś Wojtek” organizowanego przez Instytut Pamięci Narodowej – Komisję Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu z siedzibą w Warszawie ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa, i w pełni akceptuję jego treść;
- klauzuli informacyjnej dotyczącej przetwarzania danych osobowych.

**Wyrażam zgodę na** przetwarzanie imienia i nazwiska oraz wizerunku uczestnika turnieju w celu jego promocji poprzez zamieszczenie relacji z przebiegu turnieju na stronach internetowych, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych: organizatora, w radiu, prasie i telewizji.

<b>Nazwa i adres szkoły:</b>						
<b>Nazwa drużyny:</b>						
<b>Adres do wysyłki nagród</b> (jeden dla wszystkich członków drużyny).		imię i nazwisko/ nazwa instytucji				
		ulica, nr domu/mieszkania				
		miejscowość/kod pocztowy				
		KRAJ				
<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
1.						
<b>Członkowie drużyny</b>						
L.p.	Imię i nazwisko, wiek	Telefon z prefiksem	Data, Miejscowość	Podpis rodzica lub opiekuna prawnego* akceptacja regulaminu i zapoznanie z klauzulą	Podpis rodzica lub opiekuna prawnego* wyrażenie zgody na wizerunek	
2. Kapitan						
3. Pomocnik						

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



(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 .....

## 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 IPNSprawdzono pod względem **formalno-rachunkowym**:.....  
data i podpis głównego księgowego

**Zasady rozgrywek finałowych  
II Światowego Polonijnego Turnieju  
edukacyjnej gry planszowej  
„Miś Wojtek”**

**8 - 13 MAJA 2022 r.**

- Rozgrywki odbywają się zgodnie z zasadami gry „Miś Wojtek” z uwzględnieniem zasad turniejowych dotyczących rozstrzygnięcia remisów
- W niedzielę, 8 maja 2022 r. odbywa się narada sędziów i opiekunów. Podczas narady odbywa się losowanie I rundy rozgrywek.
- Drużyny zostaną podzielone na 5 grup: A, B, C, D i E, w każdej po 4 drużyny.
- Drużyny z jednego kraju nie mogą być w tej samej grupie (zostają rozdzielone).
- Po podzieleniu drużyn następuje przydzielenie członków drużyny (01-20) do podgrup kapitanów i pomocników:

Grupa A		Grupa B		Grupa C	
Kapitan 01 Ak1	Pomocnik 01 Ap1	Kapitan 05 Bk1	Pomocnik 05 Bp1	Kapitan 09 Ck1	Pomocnik Cp1
Kapitan 02 Ak2	Pomocnik 02 Ap2	Kapitan 06 Bk2	Pomocnik 06 Bp2	Kapitan 10 Ck2	Pomocnik Cp2
Kapitan 03 Ak3	Pomocnik 03 Ap3	Kapitan 07 Bk3	Pomocnik 07 Bp3	Kapitan 11 Ck3	Pomocnik Cp3
Kapitan 04 Ak4	Pomocnik 04 Ap4	Kapitan 08 Bk4	Pomocnik 08 Bp4	Kapitan 12 Ck4	Pomocnik Cp4
Grupa D		Grupa E		<b>Legenda:</b> <b>Ck3 - kapitan</b> drużyny z grupy C, wylosowanej na <b>pozycji 3</b> <b>Ep2 - pomocnik</b> drużyny z grupy E, wylosowanej na <b>pozycji 2</b>	
Kapitan 13 Dk1	Pomocnik 13 Dp1	Kapitan 17 Ek1	Pomocnik 17 Ep1		
Kapitan 14 Dk2	Pomocnik 14 Dp2	Kapitan 18 Ek2	Pomocnik 18 Ep2		
Kapitan 15 Dk3	Pomocnik 15 Dp3	Kapitan 19 Ek3	Pomocnik 19 Ep3		
Kapitan 16 Dk4	Pomocnik 16 Dp4	Kapitan 20 Ek4	Pomocnik 20 Ep4		

- Po przeprowadzonym podziale następuje test wiedzy o Misiu Wojtku.
- W poniedziałek, 9 maja 2022 r. odbywa się wstępna, treningowa runda rozgrywek (nie uwzględniana w punktacji turnieju) oraz I runda rozgrywek.
- Runda wstępna oraz I runda odbywają się w podgrupach kapitanów i pomocników (**10 stolików po 4 osoby przy każdym**):

**Runda I - rozstawienie zawodników**

Stolik 1	Stolik 2	Stolik 3	Stolik 4	Stolik 5
Kapitan 01 Ak1	Pomocnik 01 Ap1	Kapitan 05 Bk1	Pomocnik 05 Bp1	Kapitan 09 Ck1
Kapitan 02 Ak2	Pomocnik 02 Ap2	Kapitan 06 Bk2	Pomocnik 06 Bp2	Kapitan 10 Ck2
Kapitan 03 Ak3	Pomocnik 03 Ap3	Kapitan 07 Bk3	Pomocnik 07 Bp3	Kapitan 11 Ck3
Kapitan 04 Ak4	Pomocnik 04 Ap4	Kapitan 08 Bk4	Pomocnik 08 Bp4	Kapitan 12 Ck4
Stolik 6	Stolik 7	Stolik 8	Stolik 9	Stolik 10
Pomocnik 09 Cp1	Kapitan 13 Dk1	Pomocnik 13 Dp1	Kapitan 17 Ek1	Pomocnik 17 Ep1
Pomocnik 10 Cp2	Kapitan 14 Dk2	Pomocnik 14 Dp2	Kapitan 18 Ek2	Pomocnik 18 Ep2
Pomocnik 11 Cp3	Kapitan 15 Dk3	Pomocnik 15 Dp3	Kapitan 19 Ek3	Pomocnik 19 Ep3
Pomocnik 12 Cp4	Kapitan 16 Dk4	Pomocnik 16 Dp4	Kapitan 20 Ek4	Pomocnik 20 Ep4

- We wtorek 10 maja 2022 r. zostaną rozegrane rundy II i III.
- Dorobek punktowy drużyny to zawsze suma punktów zdobytych łącznie przez kapitana i pomocnika.
- Na podstawie zdobytych przez drużyny punktów w każdej grupie zostanie określona kolejność. Na jej podstawie w II rundzie spotkają się (**8 stolików po 5 osób**):

## Runda II - rozstawienie zawodników

Stolik 1	Stolik 2	Stolik 3	Stolik 4
Ak1	Ap1	Ak2	Ap2
Bk1	Bp1	Bk2	Bp2
Ck1	Cp1	Ck2	Cp2
Dk1	Dp1	Dk2	Dp2
Ek1	Ep1	Ek2	Ep2
Stolik 5	Stolik 6	Stolik 7	Stolik 8
Ak3	Ap3	Ak4	Ap4
Bk3	Bp3	Bk4	Bp4
Ck3	Cp3	Ck4	Cp4
Dk3	Dp3	Dk4	Dp4
Ek3	Ep3	Ek4	Ep4

12. Po II rundzie następuje zsumowanie punktów i określenie kolejności drużyn w grupach. Na jej podstawie w III rundzie spotkają się **(8 stolików po 5 osób)**:

## Runda III - rozstawienie zawodników

Stolik 1	Stolik 2	Stolik 3	Stolik 4
Ak1	Ap1	Ak2	Ap2
Bk1	Bp1	Bk2	Bp2
Ck1	Cp1	Ck2	Cp2
Dk1	Dp1	Dk2	Dp2
Ek1	Ep1	Ek2	Ep2
Stolik 5	Stolik 6	Stolik 7	Stolik 8
Ak3	Ap3	Ak4	Ap4
Bk3	Bp3	Bk4	Bp4
Ck3	Cp3	Ck4	Cp4
Dk3	Dp3	Dk4	Dp4
Ek3	Ep3	Ek4	Ep4

13. W środę, 11 maja 2022 r. zostaną rozegrane rundy IV i V.

14. Na podstawie zdobytych przez drużyny punktów w każdej grupie zostanie określona kolejność. Na jej podstawie w IV rundzie spotkają się **(10 stolików po 4 osoby przy)**:

## Runda IV - rozstawienie zawodników

Stolik 1	Stolik 2	Stolik 3	Stolik 4	Stolik 5
Ak1	Ak2	Bk1	Bk2	Ck1
Ap1	Ap2	Bp1	Bp2	Cp1
Ap4	Ap3	Bp4	Bp3	Cp4
Ak4	Ak3	Bk4	Bk3	Ck4
Stolik 6	Stolik 7	Stolik 8	Stolik 9	Stolik 10
Ck2	Dk1	Dk2	Ek1	Ek2
Cp2	Dp1	Dp2	Ep1	Ep2
Cp3	Dp4	Dp3	Ep4	Ep3
Ck3	Dk4	Dk3	Ek4	Ek3

15. Po IV rundzie następuje zsumowanie punktów i określenie kolejności drużyn w grupach. Na jej podstawie w V rundzie spotkają się **(10 stolików po 4 osoby)**:

## Runda V - rozstawienie zawodników

Stolik 1	Stolik 2	Stolik 3	Stolik 4	Stolik 5
Ak1	Bk1	Ck1	Dk1	Ek1
Bk2	Ck2	Dk2	Ek2	Ak2
Ck3	Dk3	Ek3	Ak3	Bk3
Dk4	Ek4	Ak4	Bk4	Ck4
Stolik 6	Stolik 7	Stolik 8	Stolik 9	Stolik 10
Ap1	Bp1	Cp1	Dp1	Ep1
Bp2	Cp2	Dp2	Ep2	Ap2
Cp3	Dp3	Ep3	Ap3	Bp3
Dp4	Ep4	Ap4	Bp4	Cp4

16. Po rozgrywkach odbywa się narada sędziów i opiekunów podczas której następuje zsumowanie punktów i określenie rankingu drużyn.
17. W czwartek, 12 maja 2022 r. (w 78. rocznicę rozpoczęcia polskiego natarcia na Monte Casino) zostanie rozegrana runda VI (ostatnia).
18. Na podstawie rankingu spotkają się **(8 stolików po 5 osób)**::

## Runda VI - rozstawienie zawodników

Stolik 1	Stolik 2	Stolik 3	Stolik 4
Ranking 01 k	Ranking 01 p	Ranking 06 k	Ranking 06 p
Ranking 02 k	Ranking 02 p	Ranking 07 k	Ranking 07 p
Ranking 03 k	Ranking 03 p	Ranking 08 k	Ranking 08 p
Ranking 04 k	Ranking 04 p	Ranking 09 k	Ranking 09 p
Ranking 05 k	Ranking 05 p	Ranking 10 k	Ranking 10 p
Stolik 5	Stolik 6	Stolik 7	Stolik 8
Ranking 11 k	Ranking 11 p	Ranking 16 k	Ranking 16 p
Ranking 12 k	Ranking 12 p	Ranking 17 k	Ranking 17 p
Ranking 13 k	Ranking 13 p	Ranking 18 k	Ranking 18 p
Ranking 14 k	Ranking 14 p	Ranking 19 k	Ranking 19 p
Ranking 15 k	Ranking 15 p	Ranking 20 k	Ranking 20 p

19. Po rozgrywkach odbywa się narada sędziów i opiekunów podczas której następuje zsumowanie punktów i określenie ostatecznego rankingu drużyn.
20. Sędziowie ogłoszą końcowe wyniki oraz wyłonią laureatów turnieju zgodnie z liczbą zdobytych punktów. Nastąpi wręczenie dyplomów i nagród.

## OGÓLNE ZASADY ROZGRYWKI

### 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 podróŜowania** należy dobrze potasować.

### USTALENIE KOLEJNOŚCI POCZĄTKOWEJ

- A. Sędzia losowo przydziela graczom misie w kolorach: **brązowy, srebrny, biały i czarny** (oraz ew. **piaskowy**).
- B. Sędzia dobiera dla każdego gracza jedną kartę podróŜowania, a następnie:  
*Jeśli dobrana karta podróŜowania jest w kolorze już zajęтым,*  
*to sędzia dobiera kolejną.*  
*Jeśli dobrana karta podróŜowania 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 Kornî, Obwód Swierdłowski, Kraj Krasnojarski, Kraj Ałtajski, Kazachstan, Uzbekistan.*

### ROZGRYWKA MOŻE SIĘ ROZPOCZĄĆ

#### TURA GRACZA:

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

- A. **WYMIANA KART:** gracz wskazuje **karty podróŜowania**, które chce wymienić (**od jednej do pięciu**), **wymienia te karty i KONIEC TURY.**
- B. **RUCH MISIA** wymaga deklaracji uŜycia:
  - a) **karty w wybranym kolorze**, co oznacza ruch misia na **najbliŜsze 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 najbliŜsze wolne pole w wybranym kolorze*
  - c) **zestawu trzech kart** w jednym kolorze lub z kartami wielokolorowymi (tęczowymi), co oznacza ruch misia na **najbliŜsze wolne** pole w wybranym przez gracza kolorze, **ale przed ruchem** misia **dodatkowo** 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 podróżowania, 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 chociaż jeden z tych warunków*
- doprowadził swojego misia do **Edynburga**

**nie wykonuje już żadnych czynności**

(jego karty podróżowania należy odłożyć na stos kart wykorzystanych).

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

#### **Uwaga:**

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

Rozgrzywka może 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 możliwe było jednoznaczne określenie kolejności graczy.

#### **Zwycięzca**

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

Jeśli takich graczy jest kilku, to zwycięża 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, należy 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).