

Regulamin Regionalnych Rozgrywek Online Polonijnego Turnieju Edukacyjnej Gry Planszowej „Miś Wojtek”

III edycja wrzesień 2022 - marzec 2023

Rozdział I Postanowienia ogólne

§ 1.

Celem Regionalnych Rozgrywek Online Polonijnego Turnieju Edukacyjnej Gry Planszowej „Miś Wojtek”, zwanych dalej „Turniejem”, 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 Turniej jest Instytut Pamięci Narodowej – Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, z siedzibą w Warszawie ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa, zwany dalej „Organizatorem”.
2. Organizator zleca wykonanie części zadań Organizatora z zakresu organizacji turnieju Fundacji Polonica z siedzibą w Warszawie, Plac Inwalidów 10, 01-552 Warszawa, zwanym dalej „Wykonawcą”.

§ 3.

1. Turniej odbywa się w dwóch etapach:
 - 1) Etap I – kwalifikacje regionalne w okresie od października 2022 r. do marca 2023 r., zwany dalej „Regionalnymi Rozgrywkami Online”;
 - 2) Etap II – Finał III Polonijnego Turnieju Edukacyjnej Gry Planszowej „Miś Wojtek” w Warszawie – maj 2023 r., zwany dalej „Finałem”.
2. W związku z zapobieganiem zakażeniom wirusem SARS-CoV-2/Covid-19 i ograniczeniem rozprzestrzeniania się choroby zakaźnej u ludzi, wywołanej tym wirusem, a także w przypadku obostrzeń sanitarnych, zakazów i nakazów obowiązujących na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w związku z rozwojem pandemii, Etap II, o którym mowa w ust. 1 w pkt 2, może zostać przeprowadzony w wersji online (zdalnej).
3. W każdym regionie będą do zdobycia po dwa miejsca finałowe do Etapu II na każdą grupę, o której mowa w § 6.
4. W razie rezygnacji drużyny, która zajęła premiowane awansem miejsce, Wykonawca w porozumieniu z Organizatorem zaprasza następną w kolejności drużynę z Etapu I.

5. Szczegółowe zasady i tryb przeprowadzenia Etapu II zostaną uregulowane w odrębnym regulaminie.

Rozdział II

Udział w Turnieju

§ 4.

1. W Turnieju może wziąć udział do 120 drużyn z całego świata, z wyłączeniem terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. Organizator zastrzega sobie możliwość zwiększenia liczby drużyn, które mogą wziąć udział w Turnieju.
2. O zakwalifikowaniu do Turnieju decyduje kolejność przesłanych zgłoszeń.
3. Zgłoszenia można wysyłać do 30 września 2022 r. do godziny 24:00 czasu polskiego.
4. Zgłoszenia dokonuje się poprzez wpisanie odpowiednich danych w linku do zapisów: <http://polonica.org.pl/mis-wojtek-zapisy/> oraz załączenie plików:
 - 1) zeskanowanego i poprawnie wypełnionego formularza zgłoszenia drużyny, stanowiącego Załącznik nr 1 do regulaminu, oraz
 - 2) grupowego zdjęcia albo jeżeli nie jest to możliwe, w związku z sytuacją pandemiczną, trzech oddzielnych zdjęć z adnotacjami o imionach i nazwiskach pozwalające przyporządkować dane osobowe do zdjęcia (w celach identyfikacyjnych oraz promujących Turniej).
5. Drużyna składa się z 3 osób:
 - 1) dwóch członków drużyny: kapitana i pomocnika
 - 2) opiekuna drużyny – osoby pełnoletniej – opiekuna jednej albo dwóch dwuosobowych drużyn z jednej szkoły.
6. Członkami drużyny, o których mowa w ust. 5 w pkt 1, mogą być uczniowie urodzeni w latach 2006 - 2014, co odpowiada klasom 3-8 szkoły podstawowej i 1-2 klasie liceum w systemie polskim.
7. W przypadku gdy rok urodzenia nie odpowiada klasie, do której uczęszcza uczestnik, o możliwości uczestnictwa decyduje Wykonawca.
8. Z jednej szkoły do Turnieju mogą zgłosić się maksymalnie cztery dwuosobowe drużyny wraz z opiekunem/opiekunami drużyny.
9. Do 3 października 2022 r. do 24:00 czasu polskiego Wykonawca ogłosi na stronie internetowej listę uczestników Turnieju.
10. Na początku października odbędzie się losowanie grup w Regionalnych Rozgrywkach Online. Obecność drużyn, w tym opiekunów, sędziów na losowaniu jest mile widziana. E-mail z podaniem daty losowania oraz dat rozgrywek zostanie wysłany do uczestników, ich opiekunów i sędziów do 3 października 2022 r. do 24:00 czasu polskiego.
11. Szczegółowy podział na grupy, daty i godziny wraz ze strefami czasowymi poszczególnych rozgrywek oraz inne informacje niezbędne do uczestnictwa w Turnieju zostaną przesłane według wzoru, który stanowi Załącznik nr 2 do regulaminu „Organizacja Regionalnych Rozgrywek Online”.

§ 5.

1. Rozgrywki w Etapie I Turnieju odbywają się za pomocą środków i technik zdalnego porozumiewania.
2. Drużyny są zobowiązane do zapewnienia właściwego sprzętu komputerowego oraz szybkiego i stabilnego połączenia internetowego, które pozwoli im wziąć udział w zawodach.

Rozdział III Zasady Regionalnych Rozgrywek Online

§ 6.

1. Drużyny uczestniczące w Turnieju zostaną podzielone na grupy zgodnie z „kluczem geograficznym”. W zależności od tego skąd będą pochodzić zgłoszone drużyny, planowany jest podział na regiony:
 - 1) amerykański (drużyny z obu Ameryk);
 - 2) unijny (drużyny z UE oraz Wielkiej Brytanii, Norwegii, Szwajcarii oraz Islandii);
 - 3) wschodni (pozostałe kraje europejskie, Turcja, Bliski Wschód, Azja Środkowa);
 - 4) afrykański;
 - 5) azjatycki.
2. Zasadą jest liczebność grup od 4 do 5 drużyn. W wyjątkowych przypadkach możliwy jest udział 3 drużyn w jednej grupie.
3. W przypadku wielu drużyn z jednego regionu mogą zostać utworzone, ze względu na bliskość geograficzną, inne grupy, np.: śródziemnomorska, brytyjska, północna itp.
4. O ostatecznym przydziale, w związku z nieprzewidywalną liczbą zgłoszeń w danym regionie oraz kierowaniem się kwestiami organizacyjnymi i logistycznymi, związanymi ze strefami czasowymi, będzie decydował Wykonawca w porozumieniu z Organizatorem uwzględniając liczebność grup.
5. Zasady rozgrywek określa Załącznik nr 3 do regulaminu „Zasady rozgrywki”.

§ 7.

1. Rozgrywki Turnieju będą odbywać się we wtorki.
2. Rozegrane zostaną dwie rundy rozgrywek w każdej grupie.
3. W każdej rundzie (podstawowej i rewanżowej) zostaną rozegrane po 3 mecze w każdej grupie.
4. Etap I Turnieju zostanie zakończony w momencie wyłonienia 40 finalistów.
5. Po Etapie I Turnieju Sędziowie sporządzą Protokół Turnieju, stanowiący Załącznik nr 4 do Regulaminu, zawierający miejsca, które zajęły drużyny, ich dorobek punktowy i informację o kwalifikacji do Finału.

Rozdział IV Nagrody

§ 8.

1. Organizator przewiduje nagrody rzeczowe dla uczestników drużyn, którzy awansowali do Finału. Wartość nagród nie przekracza 2000 zł na osobę (słownie: dwóch tysięcy złotych), nie powstaje obowiązek odprowadzenia podatku dochodowego, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2021 r. poz. 1243, z późn. zm.).

Rozdział V Zezwolenie na rozpowszechnienie wizerunku

§ 9.

1. Uczestnik Turnieju może wyrazić zgodę na nieodpłatne wykorzystanie przez Organizatora i Wykonawcę swojego wizerunku zarejestrowanego w trakcie Turnieju, w celu publikowania relacji z przebiegu Turnieju i jego promocji, poprzez wykorzystanie materiałów utrwalonych w czasie jego trwania: 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.

Rozdział VI Ochrona danych osobowych

Klauzula informacyjna dotycząca przetwarzania danych osobowych uczestników Turnieju

§ 10.

1. Pozyskane dane osobowe przetwarzane będą w celach:
 - a. organizacji i udziału w Turnieju, w tym publikacji relacji z przebiegu Turnieju na stronach internetowych, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych Organizatora i Wykonawcy, radiu, prasie i telewizji,
 - b. promocji Turnieju, poprzez wykorzystanie materiałów utrwalonych w czasie jego trwania, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych Organizatora i Wykonawcy, radiu, prasie i telewizji oraz w materiałach naukowych i edukacyjnych w ramach realizacji misji edukacyjnej Organizatora i Wykonawcy (w zakresie: imię i nazwisko, wizerunek),
 - c. publikacji imienia i nazwiska oraz wizerunku uczestników na stronach internetowych, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych Organizatora i Wykonawcy, radiu, prasie i telewizji.

2. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. a (zgoda, art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych), lit. b (przetwarzanie jest niezbędne do realizacji Regionalnych Rozgrywek Online Polonijnego Turnieju Edukacyjnej Gry Planszowej „Miś Wojtek” i lit. e (wykonanie zadania w interesie publicznym – art. 53 pkt. 5 ustawy o IPN-KŚZpNP) 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 (Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1) – dalej RODO. Administratorem Pani/Pana 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 oraz Fundacja Polonica z siedzibą w Warszawie, Plac Inwalidów 10, 01-552 Warszawa. 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.
3. Dane kontaktowe inspektora ochrony danych w IPN-KŚZpNP: inspektorochronydanych@ipn.gov.pl, adres do korespondencji: ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa, z dopiskiem: Inspektor Ochrony Danych. Dane kontaktowe osoby pełniące funkcję inspektora ochrony danych w Fundacji Polonica: Tomasz Bastkowski, tbastkowski@gmail.com Wiceprezes Zarządu Fundacji Polonica, Plac Inwalidów 10, 01-552 Warszawa.
4. Odbiorcami danych osobowych mogą być podmioty upoważnione przez Administratorów danych oraz podmioty, które mają prawo do wglądu na mocy odrębnych przepisów prawa.
5. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas niezbędny do przeprowadzenia i rozliczenia Turnieju, do momentu zakończenia działań promocyjnych na stronach internetowych, mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych Organizatora i Wykonawcy, radiu prasie i telewizji oraz w materiałach naukowych i edukacyjnych w ramach realizacji misji edukacyjnej Organizatora i Wykonawcy bądź wycofania zgody, a następnie w związku z realizacją obowiązku archiwizacyjnego, 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.
6. Każdy ma prawo dostępu do treści danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, prawo przenoszenia danych, prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, w przypadku uznania, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy RODO.
7. W każdej chwili przysługuje Pani/Panu prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych, w zakresie jakim przetwarzanie odbywało się na podstawie zgody. Cofnięcie zgody nie będzie wpływać na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie Pani/Pana zgody przed jej wycofaniem.

Rozdział VII Przepisy końcowe

§ 11.

1. Wątpliwości regulaminowe rozstrzyga Organizator turnieju. Jego decyzja jest ostateczna.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany terminów oraz godzin rozgrywek.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie. Wszelkie dokonane przez Organizatora zmiany regulaminu stają się obowiązujące po opublikowaniu ich na stronie internetowej Organizatora.

Dyrektor Generalny
Instytutu Pamięci Narodowej

Magdalena Głowa 14.11.2022

RADCA PRAWNY

Jacek Sekuła

Zgłoszenie i oświadczenie o akceptacji Regulaminu

(wypełnia opiekun drużyny oraz rodzice/opiekunowie prawni niepełnoletnich członków drużyny)Zeskanowany formularz i zdjęcia należy przestać na adres: <http://polonica.org.pl/mis-wojtek-zapisy/>Oświadczam, że **zapoznałem/-am się z treścią:**

- **Regulaminu III edycji Regionalnych Rozgrywek Online 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 Fundacji Polonica z siedzibą w Warszawie, Plac Inwalidów 10, 01-552 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 promocji turnieju poprzez wykorzystanie materiałów utrwalonych w czasie jego trwania i zamieszczenie ich na stronach internetowych, w mediach i oficjalnych profilach Organizatora i Wykonawcy - Fundacji, w radiu, prasie i telewizji. Zgoda jest dobrowolna.

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				
Opiekun drużyny						
L.p.	imię i nazwisko	telefon z prefiksem	e-mail	data miejscowość	podpis* akceptacja regulaminu i zapoznanie z klauzulą	podpis* wyrażenie zgody na przetwarzanie wizerunku
1.						
Członkowie drużyny						
L.p.	imię i nazwisko	telefon z prefiksem	data miejscowość	Podpis rodzica /opiekuna prawnego akceptacja regulaminu i zapoznanie z klauzulą	Podpis rodzica /opiekuna prawnego wyrażenie zgody na przetwarzanie wizerunku	
2. Kapitan						
3. Pomocni						

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

POLONICA



**INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ**

Organizacja Regionalnych Rozgrywek Online

Dane zostaną uzupełnione po zebraniu zgłoszeń (do 30 września 2022 r.)

Do III Turnieju zgłoszono drużyn z krajów.

Kraj i liczba drużyn:

1. zgłoszono drużyn
 2. zgłoszono drużyn
 3. zgłoszono drużyn
- i tak dalej

Dla usprawnienia Turnieju drużyny przydzielono do regionów:

1. Region; razem drużyn (..... grup A, B, C itd.)
 2. Region; razem drużyn (..... grup A, B, C itd.)
 3. Region; razem drużyn (..... grup A, B, C itd.)
- i tak dalej

Terminy spotkań w regionach i grupach (propozycja)

4.10.2022 godzina 19:00 czasu polskiego: Losowanie grup

Wtorkowe **Rozgrywki Regionalne Online** z Misiem Wojtkiem

I ETAP

11. 10. 2022 godzina 19:00 czasu polskiego Regiongrupy

I kolejne wtorki, w godzinach dostosowanych do czasu lokalnego regionów.

II ETAP -REWANŻ

10. 01. 2023 godzina 19:00 czasu polskiego Regiongrupy

I kolejne wtorki, w godzinach dostosowanych do czasu lokalnego regionów.

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!*

UWAGA: podczas rozgrywek online obsługa gry jest po stronie aplikacji.

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, czarny i piaskowy**.
- B. Sędzia dobiera dla każdego gracza jedną kartę podróŜowania, a następnie:
*Jeśli dobrana karta podróŜowania jest w kolorze już zajętych, to sędzia dobiera kolejną.
Jeśli dobrana karta podróŜowania jest tęczowa,
to gracz decyduje na którym wolnym polu startowym chce rozpocząć rozgrywkę.*
 - 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 Komi, 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 moŜliwy, jeśli przed misiem gracza nie ma wolnego pola.
Jeśli miś jest pierwszy na torze, 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 TURU**.
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.

Rozgrywka może zostać zakończona po upływie czasu ustalonego przez Sędziego Głównego, 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

Gracz, który nie przystąpił do rozgrywki otrzymuje 0 punktów.

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 ponowne **ostrzeżenie**.
4. Czwarte wykroczenie karane jest **czerwoną kartką, utratę 3 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.:

- próby złamania zasad
- celowe rozpraszenie współgraczy, mające na celu utrudnić im rozgrywkę,
- 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).

Protokół Sędziowski z Turnieju Drużyn

Regionalnych Rozgrywek Online

Etap Turnieju (Do wyboru 1 runda, 2 runda, Turniej Regionalny, nazwa turnieju i Regionu:)

Np. Turniej Regionu Atlantyckiego, 2 runda - Finał Zwycięzców Grup.

Msc.	Punkty					Nazwa i adres szkoły	Imiona i nazwiska uczestników			Nr tel. Opiekuna	Adres mailowy opiekuna	
					razem							
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20						Imię nazwisko sędziego.	Data:	Miejsce:	Podpis:			
21												