

REGULAMIN

Gwiazdkowego Turnieju Gier Historycznych

Rozdział I

Postanowienia ogólne

§ 1

1. Celem „Gwiazdkowego Turnieju Gier Planszowych” zwanego dalej „turniejem”, jest szerzenie wiedzy historycznej z wykorzystaniem gier planszowych, a także zapoznanie uczniów z zasadami rywalizacji w duchu fair play.
2. Podmiotem prowadzącym i realizującym turniej jest Instytut Pamięci Narodowej Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu Oddział w Lublinie z siedzibą w Lublinie, ul. Wodopojna 2, zwany dalej „organizatorem”
3. Turniej organizowany jest w sali gimnastycznej Szkoły Podstawowej im. Powstańców Styczniowych w Fajslawicach, ul. Fajslawice 130A.

Rozdział II

Zasady uczestnictwa w konkursie

§ 2

1. Konkurs adresowany jest do uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych z terenu całej Lubelszczyzny.
2. Każda ze szkół może zgłosić dowolną liczbę uczestników konkursu.
3. Po zapoznaniu się treścią regulaminu i akceptacji jego treści, uczestnicy wypełniają zgłoszenie stanowiące załącznik nr 1 do regulaminu i wysyłają je do 17 grudnia 2023 r. drogą elektroniczną na adres katarzyna.muszynska@ipn.gov.pl, wpisując w tytule wiadomości: turniej – zgłoszenie.
4. W przypadku osób niepełnoletnich akceptacji regulaminu, poprzez wypełnienie dokonuje rodzic/opiekun prawny.

§ 3

1. Reprezentacje (z opiekunami, w przypadku osób niepełnoletnich) stawiają się we wskazanym przez organizatora miejscu i czasie.
2. Rozgrywki odbywają się w poniżej wymienionych rodzajach dyscyplin:
 - 1) Miś Wojtek
 - 2) 303
 - 3) 7
 - 4) 111
3. Uczestnicy rozgrywają dyscypliny indywidualnie.
4. W przypadku braku wystarczającej ilości Uczestników do przeprowadzenia określonego turnieju w którąś z gier, Organizator zastrzega sobie możliwość rezygnacji z danego turnieju i w miarę możliwości postara się zastąpić ten turniej innym.

§ 4

Nagrody

1. Spośród uczestników startujących w turnieju zostaną wyłonieni najlepsi drużyny – laureaci miejsc od pierwszego do trzeciego, w ramach każdej dyscypliny.
2. Wyłonienie laureatów nastąpi na podstawie protokołu rozgrywek wręczanego każdemu uczestnikowi przez rozpoczęciem turnieju, stanowiącego załącznik nr 2 regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo wyróżnienia i nagrodzenia nagrodami dodatkowymi również innych uczestników konkursu wedle ustalonych przez niego kryteriów.

§ 4

Zezwolenie na rozpowszechnienie wizerunku

1. Uczestnik turnieju, a w przypadku osoby niepełnoletniej rodzic/opiekun prawny, akceptując regulamin zezwala na nieodpłatne wykorzystanie przez Organizatora i podmioty współpracujące wizerunku uczestnika zarejestrowanego w trakcie turnieju w celu udokumentowania jej przebiegu w materiałach utrwalonych podczas turnieju przez organizatora i podmioty współpracujące, na stronach internetowych Organizatora i podmiotów współpracujących, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych Organizatora i podmiotów współpracujących, radiu, prasie i telewizji oraz w materiałach naukowych i edukacyjnych w ramach realizacji misji edukacyjnej Organizatora, z zastrzeżeniem ust. 2.

2. Uczestnik turnieju, a w przypadku osoby niepełnoletniej rodzic/opiekun prawny może wyrazić zgodę na publikację wizerunku uczestnika konkursu w celu promocji turnieju na stronach internetowych Organizatora i podmiotów współpracujących, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych Organizatora i podmiotów współpracujących, radiu, prasie i telewizji, poprzez złożenie podpisu w formularzu zgłoszeniowym w rubryce: Podpis*wyrażenie zgody na wizerunek.

§ 5

Klauzula informacyjna dotycząca przetwarzania danych osobowych uczestników turnieju

1. Pozyskane dane osobowe przetwarzane będą w celach:

1) organizacji i udziału w turnieju, w tym publikacji relacji z przebiegu turnieju, wręczenia nagród, na stronach internetowych, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych Organizatora i podmiotów współpracujących, w radiu, prasie i telewizji, 2) promocji turnieju, poprzez wykorzystanie materiałów utrwalonych w czasie jej trwania, w mediach i oficjalnych profilach społecznościowych Organizatora i podmiotów współpracujących, w radiu, prasie i telewizji oraz w materiałach naukowych i edukacyjnych w ramach realizacji misji edukacyjnej Organizatora i podmiotów współpracujących, w przypadku wyrażenia zgody.

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), 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.

3. Administratorem Pani/Pana/dziecka 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 podmioty współpracujące. 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.

4. 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.

5. Odbiorcami danych osobowych mogą być podmioty upoważnione przez Administratora i podmioty współpracujące danych oraz podmioty, które mają prawo do wglądu na mocy odrębnych przepisów prawa.

6. Dane osobowe będą przetwarzane:

1) przez czas niezbędny do przeprowadzenia i rozliczenia turnieju, 2) do momentu zakończenia działań promocyjnych na stronach internetowych, mediach i oficjalnych profilach w mediach społecznościowych Organizatora i podmiotów współpracujących, w radiu, prasie i telewizji oraz w materiałach naukowych i edukacyjnych w ramach realizacji misji edukacyjnej Organizatora i podmiotów współpracujących,

3) do momentu wycofania zgody, o której mowa w ust. 1 pkt 2.

4) 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.

7. 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.

8. 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.

§6

Przepisy końcowe

1. 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.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie, zmiany formy przeprowadzania turnieju, odwołania turnieju, w przypadkach niezgłoszenia niezbędnej liczby drużyn oraz w innych istotnych albo nieprzewidywalnych sytuacjach.

3. Wszelkie wątpliwości wynikające z regulaminu oraz z przebiegu turnieju rozstrzyga Organizator.

4. W sprawach nieuregulowanych przepisami niniejszego regulaminu mają zastosowanie przepisy prawa powszechnie obowiązującego obowiązujące na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

Zgłoszenie i oświadczenie o akceptacji regulaminu Gwiazdkowego Turnieju Gier Historycznych

(wypełnia opiekun drużyny i uczestnicy/rodzice/opiekunowie prawni niepełnoletnich uczestników)

Oświadczam, że zapoznałem/-łam się z treścią:

- regulaminu Gwiazdkowego Turnieju Gier Historycznych organizowanego przez Instytut Pamięci Narodowej Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu Oddział w Lublinie z siedzibą w Lublinie, ul. Wodopojna 2, 20-086 Lublin, i w pełni akceptuję jego treść;
- klauzuli informacyjnej dotyczącej przetwarzania danych osobowych, zawartej w §4 i §5.

Szkoła						
Dyscyplina gry						
Opiekun uczestnika z ramienia szkoły (jeżeli uczestnikiem jest osoba niepełnoletnia)						
Lp	Imię i nazwisko	Telefon	E-mail	Data Miejscowość	Podpis Akceptacja regulaminu i zapoznanie z klauzulą	Podpis Wyrażenie zgody na wizerunek
1						
Uczestnik						
Lp	Imię i nazwisko/rok urodzenia	Telefon	Data i miejscowość	Data Miejscowość Podpis Akceptacja regulaminu i zapoznanie z klauzulą	Podpis uczestnika/rodzica lub opiekuna prawnego* Wyrażenie zgody na wizerunek	

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

Imię i nazwisko:

Szkoła:

Gwiazdkowy Turniej Gier Historycznych Miś Wojtek

I runda	
Zebrane karty	
Miejsce	
Punkty za rundę I	
II runda	
Zebrane karty	
Miejsce	
Punkty za rundę II	
III runda	
Zebrane karty	
Miejsce	
Punkty za rundę III	
Łączna liczba punktów	

OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY I KOLEJNOŚCI GRACZY

Gracz, który:

- zebrał **komplet sześciu kart jednego rodzaju** (także uwzględniając karty miast i portrety) LUB
- doprowadził swojego misia do **Edynburga**

Nie wykonuje już żadnych czynności (swoje karty podróżowania odkłada na stos kart wykorzystanych). Pozostali gracze mają jeszcze dokładnie po jednej turze.

Uwaga: misie, które dotrą do Edynburga należy umieszczać w sposób pozwalający określić ich kolejność przybycia.

OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY I KOLEJNOŚCI GRACZY

Zwycięża gracz, który zebrała **komplet sześciu kart jednego rodzaju** (także uwzględniając karty miast i portrety). Jeśli takich graczy jest kilku, to zwycięża gracz, który ma **większy drugi zestaw kart jednego rodzaju**. W razie potrzeby porównuje się **kolejne zestawy**. (*portret lub kartę miasta bez pary, należy 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 GRACZA ZA UDZIAŁ W ROZGRYWCE

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

Imię i nazwisko:

Szkoła:

Gwiazdkowy Turniej Gier Historycznych 303

I runda	
Gra przeciwko zawodnikowi:	
Wynik	
Punkty za rundę I	
II runda	
Gra przeciwko zawodnikowi:	
Wynik	
Punkty za rundę II	
III runda	
Gra przeciwko zawodnikowi:	
Wynik	
Punkty za rundę III	
Łączna liczba punktów	

WARUNKI 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

Imię i nazwisko:
Szkoła:

Gwiazdkowy Turniej Gier Historycznych 111

I runda	
Gra przeciwko zawodnikowi:	
Wynik	
Punkty za rundę I	
II runda	
Gra przeciwko zawodnikowi:	
Wynik	
Punkty za rundę II	
III runda	
Gra przeciwko zawodnikowi:	
Wynik	
Punkty za rundę III	
Łączna liczba punktów	

WARUNKI ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI:

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

Uwaga: Na koniec **gracze muszą zanotować:**

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

Imię i nazwisko:
Szkoła:

Gwiazdkowy Turniej Gier Historycznych

7

I runda	
Gra przeciwko zawodnikowi:	
Wynik	
Punkty za rundę I	
II runda	
Gra przeciwko zawodnikowi:	
Wynik	
Punkty za rundę II	
III runda	
Gra przeciwko zawodnikowi:	
Wynik	
Punkty za rundę III	
Łączna liczba punktów	

WARUNEK ZAKOŃCZENIA ROZGRYWKI (Na koniec **gracze muszą policzyć** punkty zdobyte przez bolszewików (możliwe są wartości ujemne!))

- Dowolny oddział bolszewicki wkroczy na pole **Lwów**. Należy dokończyć bieżącą rundę (rozegrać turę Polaków).
We Lwowie Polacy atakują wyłącznie oddział znajdujący się na wierzchu stosu!
- Rozgrywka kończy się po ostatniej rundzie.

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**.

Gracz bolszewicki sumuje zdobyte punkty:

- +30 punktów za **oddział z dowódcą**, który dotarł do Lwowa (na tym polu może być kilka oddziałów)
- +10 punktów za każdy oddział, który dotarł do Lwowa (na tym polu 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**
- 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 **nałal jest remis**, o wygranej decyduje lepszy wynik **testu wiedzy**.