

REGULAMIN

TURNIEJU GIER PLANSZOWYCH

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady organizacji i przeprowadzenia Turnieju Gier Planszowych.
2. Turniej ma charakter rekreacyjny i integracyjny.
3. Organizatorem turnieju jest **Ośrodek Sportu Turystyki i Rekreacji w Gminie Skoki (Organizator)**.
4. Zawody odbędą się w **piątek, 30 stycznia 2026**, początek **godzina 18:00**
5. Miejsce przeprowadzenia turnieju siedziba Organizatora, ul. Rogozińska 1, 62-085 Skoki
6. Udział w turnieju jest **bezpłatny**.

§ 2. Gry objęte turniejem i zasady klasyfikacji

1. Turniej obejmuje następujące gry planszowe:
 1. Chińczyk – wariant dwuosobowy (jeden pionek),
 2. Warcaby,
 3. Młynek,
 4. Kółko i krzyżyk.
2. Każdy uczestnik turnieju zobowiązany jest do udziału w **co najmniej trzech wybranych grach** spośród gier wymienionych w ust. 1.
3. Dla każdej gry prowadzona jest **odrębna rywalizacja**, w wyniku której wyłoniony zostaje **zwycięzca danej gry**.
4. Niezależnie od klasyfikacji w poszczególnych grach prowadzona jest **klasyfikacja generalna Turnieju Gier Planszowych**, w której wyłonionych zostaje **trzech najlepszych zawodników turnieju**.
5. W przypadku udziału zawodnika w czterech grach, do klasyfikacji generalnej zaliczane są **wyniki z trzech najlepszych gier**, a najgorszy wynik nie jest brany pod uwagę.
6. O kolejności w klasyfikacji generalnej decyduje **suma punktów zdobytych w poszczególnych grach**, zgodnie z zasadami punktacji ustalonymi przez Organizatora.
7. W przypadku uzyskania przez zawodników jednakowej liczby punktów w klasyfikacji generalnej, o wyższym miejscu decyduje:
 1. większa liczba zwycięstw w poszczególnych grach,
 2. większa liczba zwycięstw w rundach,
 3. w przypadku dalszego remisu – rzut kostką i uzyskanie większej liczby oczek.

§ 3. Punktacja

1. Punkty w klasyfikacji generalnej przyznawane są za każdą rozegraną rundę w poszczególnych grach.
2. Obowiązuje następująca punktacja:

1. zwycięstwo w rundzie – 3 punkty,
 2. porażka w rundzie – 1 punkt
 3. przyznany „wolny los” – 2 punkty
3. Zwycięzca danej gry otrzymuje dodatkowo 5 punktów bonusowych.

§ 4. Uczestnicy

1. W turnieju mogą wziąć udział osoby, które dokonają zgłoszenia zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym regulaminie.
4. W przypadku udziału osób niepełnoletnich wymagana jest zgoda rodzica lub opiekuna prawnego.
5. Liczba miejsc w poszczególnych konkurencjach może być ograniczona – decyduje kolejność zgłoszeń.

§ 5. Zgłoszenia

1. Zgłoszenia do udziału w turnieju przyjmowane są:
 1. drogą mailową na adres: **zgłoszenia@ostirskoki.pl**,
 2. osobiście w siedzibie OSTiR.
 2. Termin przyjmowania zgłoszeń upływa **29 stycznia**.
 3. Dokonując zgłoszenia należy podać:
 - imię i nazwisko, telefon kontaktowy
- wybór gier
4. Informacji dotyczących turnieju udziela Organizator:
 - o w dni robocze w godzinach **8:00–15:00**,
 - o pod numerem telefonu **691-753-616 i 693-645-428**

§ 6. System rozgrywek

1. Zawody we wszystkich grach rozgrywane są w poniższy sposób:
 1. zawodnicy dobierani są w pary w drodze losowania,
 2. każdy z zawodników bierze udział w 4 rundach.
2. W przypadku nieparzystej liczby zawodników Organizator może przyznać jednemu z uczestników tzw. „wolny los”.
3. Szczegółowy harmonogram ustala Organizator w dniu zawodów.

§ 7. Zasady ogólne rozgrywek

1. Wszystkie gry rozgrywane są w formule **jeden na jednego (1 vs 1)**.
2. Każda partia kończy się **wyłonieniem jednego zwycięzcy** – remisy nie są dopuszczalne (w przypadku remisu, zwycięzca jest wyłaniany poprzez rzut kostką).

3. Jeśli gra nadmiernie się przedłuża - Organizator ma prawo wprowadzić **limit czasu** lub inne rozstrzygnięcie techniczne.
4. W sprawach spornych decyzję podejmuje Organizator lub wyznaczony sędzia, a jego decyzja jest ostateczna.

§ 8. Zasady ustalania zawodnika rozpoczynającego

1. Zawodnik rozpoczynający każdą partię gry wyłaniany jest w drodze **losowania**.
2. Podstawową formą losowania jest **rzut kostką do gry**:
 1. każdy z zawodników wykonuje jeden rzut,
 2. zawodnik, który uzyska wyższy wynik, rozpoczyna rozgrywkę.
3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku rzuty są powtarzane.
4. W grach niewymagających użycia kostki (młynek, kółko i krzyżyk) rzut kostką służy wyłącznie do ustalenia kolejności rozpoczęcia gry.

§ 9. Szczegółowe zasady poszczególnych gier

1. CHIŃCZYK

(wariant dwuosobowy – jeden pionek)

1. W grze bierze udział dwóch zawodników.
2. Każdy zawodnik posiada jeden pionek oraz pole startowe i końcowe.
3. O kolejności rozpoczęcia gry decyduje losowanie (np. rzut kostką).
4. Zawodnik może wprowadzić pionka na planszę wyłącznie po wyrzuceniu liczby **6**.
5. Wyrzucenie liczby 6 uprawnia do wykonania dodatkowego rzutu.
6. Pionek porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara o liczbę pól odpowiadającą liczbie wyrzuconych oczek.
7. Wejście na pole zajęte przez pionka przeciwnika powoduje jego **zabicie** i cofnięcie na pole startowe.
8. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który jako pierwszy:
 - o okrąży planszę,
 - o a następnie dokładnie trafi pionkiem do pola końcowego (nie wolno przekroczyć wymaganej liczby oczek).

2. WARCABY

1. Gra rozgrywana jest na planszy 8×8, na ciemnych polach.
2. Każdy zawodnik rozpoczyna grę z kompletem pionków ustawionych na trzech pierwszych rzędach planszy.
3. Zawodnicy wykonują ruchy naprzemiennie.
4. Pionki poruszają się po przekątnej, o jedno pole do przodu.
5. **Bicie pionków przeciwnika jest obowiązkowe** – jeżeli istnieje możliwość bicia, zawodnik musi ją wykonać.

6. Jeżeli po zbitiu istnieje możliwość kolejnego bicia, należy je wykonać w tej samej turze.
7. Pionek, który dotrze do ostatniego rzędu planszy przeciwnika, zostaje **damką** i może poruszać się po przekątnych w obu kierunkach.
8. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który:
 - o zbije wszystkie pionki przeciwnika lub
 - o doprowadzi do sytuacji, w której przeciwnik nie ma możliwości wykonania żadnego ruchu.

3. MŁYNEK

1. Gra rozgrywana jest na planszy składającej się z trzech współśrodkowych kwadratów połączonych liniami.
2. Każdy zawodnik posiada jednakową liczbę pionków (standardowo 9).
3. Gra przebiega w dwóch fazach:
 1. **faza ustawiania pionków** – zawodnicy na przemian ustawiają pionki na wolnych punktach planszy,
 2. **faza poruszania pionków** – po ustawieniu wszystkich pionków gracze przesuwają je wzdłuż linii planszy.
4. Ustawienie trzech własnych pionków w jednej linii tworzy tzw. **młynek**.
5. Po utworzeniu młynka zawodnik ma prawo **zbić jeden pionek przeciwnika**, który nie jest częścią młynka (o ile to możliwe).
6. Jeżeli przeciwnik posiada tylko pionki będące w młynkach, dopuszcza się zbitcie pionka z młynka.
7. Gdy zawodnikowi pozostaną tylko trzy pionki, może on poruszać się nimi dowolnie po planszy (tzw. „latanie”).
8. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który:
 - o zbije przeciwnikowi pionki do liczby uniemożliwiającej dalszą grę lub
 - o zablokuje przeciwnika tak, że nie może on wykonać ruchu.

4. KÓŁKO I KRZYŻYK

1. Gra rozgrywana jest na planszy 3×3.
2. Dwóch zawodników używa różnych symboli (np. „X” i „O”).
3. Zawodnicy wykonują ruchy naprzemiennie, wpisując swój symbol w wolne pole planszy.
4. Celem gry jest ustawienie trzech swoich symboli:
 - o w jednej linii poziomej,
 - o pionowej,
 - o lub po przekątnej.
5. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który jako pierwszy spełni warunek z pkt 4.
6. Zawodnicy rozgrywają 5 rund.
7. Jeżeli wszystkie pola zostaną zajęte i żaden z zawodników nie wygra, partia kończy się remisem.

8. W przypadku remisu w 5 pojedynkach z rzędu rozgrywana jest **dogrywka** w postaci rzutu kostką i otrzymaniu większej liczby oczek.

§ 9. Obowiązki uczestników

1. Uczestnicy zobowiązani są do:
 1. przestrzegania regulaminu,
 2. zachowania zasad fair play,
 3. stosowania się do poleceń Organizatora.
2. Zabrania się zakłócania przebiegu rozgrywek.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji niniejszego regulaminu w sprawach nieuregulowanych.
2. Organizator może wprowadzić zmiany organizacyjne, które nie wpływają na istotę zawodów.
3. Udział w turnieju oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem rozpoczęcia zawodów.

RODO

Zgoda uczestnika:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez organizatorów turnieju, patronów medialnych, partnerów, sponsorów dla celów organizacyjnych i promocyjnych Turnieju Gier Planszowych zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 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 (RODO). Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych będzie wyrażona przez Państwa zgoda (art. 6 ust.1 lit. a RODO).

Wyrażam zgodę na wykorzystywanie wizerunku przez organizatorów turnieju, patronów medialnych, partnerów, sponsorów dla celów organizacyjnych i promocyjnych turnieju zgodnie z art. 81 ust.1 ustawy z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.jDz. U. z 2019 r., poz. 1231).