

Regulamin I Wojewódzkiej Ligi Gier Edukacyjnych Online

Wielkopolska, luty-marzec 2021 r.

1. Liga jest dedykowana dla uczniów klas 1-8 szkoły podstawowej.
2. Każda placówka może zgłosić dowolną liczbę swoich reprezentantów.
3. Mistrzostwa zaczynają się w każdą sobotę o godzinie 11:45 na portalu Kurnik.pl. w następujących terminach:
 - a. 06.02.2021 r. - I Wojewódzkie Mistrzostwa w Warcabach Online,
 - b. 13.02.2021 r. - I Wojewódzkie Mistrzostwa w Szachach Online,
 - c. 20.02.2021 r. - I Wojewódzkie Mistrzostwa w Domino Online,
 - d. 27.02.2021 r. - I Wojewódzkie Mistrzostwa w Scrabble-Literaki Online,
 - e. 06.03.2021 r. - I Wojewódzkie Mistrzostwa w Chińczyka Online,
 - f. 13.03.2021 r. - I Wojewódzkie Mistrzostwa w Kalambury Online.
4. Dokładny numer turnieju Organizator przesyła najpóźniej na 3 dni przed jego rozpoczęciem. Można odnaleźć go po danych Organizatora lub po numerze, który jest dostępny na tydzień przed terminem rozgrywek. Każdy jest opisany jako mateuszpazdej, np. 123456 mateuszpazdej.
5. Uczestnik jest zobowiązany do założenia konta na portalu Kurnik.pl, aby został rozpoznany przez Organizatora, np. jan1apilaspl - małe litery pisane razem. Jest to niezbędne do odesłania informacji zwrotnej o wynikach. Najlepiej jeżeli podane zostaną cztery kluczowe dane: imię, klasa, numer szkoły oraz nazwa miasta lub wsi.
6. Instrukcja dołączenia:
Google --> Kurnik.pl --> nazwa gry --> start-nazwa gry --> turnieje --> nr mateuszpazdej.
7. Po prawidłowym zalogowaniu się i dołączeniu na platformę należy wcisnąć napis TAK w celu zapisania się do turnieju. W przypadku poprawnego wykonania wszystkich wskazówek obok uczestnika powinien pojawić się dwucyfrowy licznik o symbolu 0.0.
8. Poszczególne rozgrywki w ramach mistrzostw składają się z 11 rund według systemu szwajcarskiego.
9. Każdy uczestnik ma zazwyczaj od 5 do 10 minut na grę.
10. Regulamin każdego z turniejów związany jest z zasadami, które umieszczone są na portalu Kurnik.pl w zakładkach poszczególnych gier.

11. Zasady punktacji:

- a. 1 punkt za zwycięstwo,
- b. 0,5 punktu za remis,
- c. 0 punktów za porażkę.

12. Każdy uczestnik zobowiązuje się partycypować w rozgrywkach do końca danego turnieju bez względu na swoje wyniki, aby klasyfikacja końcowa nie została wypaczona. W przypadku nieuzasadnionego opuszczenia zawodów uczeń otrzymuje uwagę do dziennika.

13. Zawodnik, którego przeciwnik nie stawiał się do gry, otrzymuje 1 punkt.

14. Jeżeli w rundzie bierze udział nieparzysta ilość zawodników jeden z nich musi przymusowo pauzować tzw. "bye". System automatycznie wybiera zawodnika z najmniejszą ilością punktów, który jeszcze nie miał "bye".

15. Maksymalnie można uzyskać 11 punktów.

16. W przypadku równej ilości punktów system do klasyfikacji końcowej bierze pod uwagę tzw. małe punkty, np. za bezpośrednie spotkania lub czas gry.

17. Wszyscy uczestnicy otrzymują pochwały za reprezentowanie swoich szkół.

18. Wyniki wygenerowane przez system są ostateczne i nie ma od nich odwołania.

19. W kwestiach dotyczących przebiegu poszczególnych Mistrzostw, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie jego interpretacji, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

20. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie.

Organizator:

Szkolny Samorząd Uczniowski
Szkoła Podstawowa nr 5 im. Dzieci Polskich w Pile

Kontakt do opiekuna:

Mateusz Pazdej
mateusz.pazdej@wp.pl
kom. 693733665