

REGULAMIN

1. Otwartych Mistrzostw Wrocławia w grze ZAGRAJ W PARY z obrazami polskich malarzy

§ 1. ORGANIZATORZY

1. Wydawnictwo edukacja-dzieci.pl Martyna Rejkowicz
2. Muzeum Narodowe we Wrocławiu, pl. Powstańców Warszawy 5, 50-153 Wrocław

§ 2. TERMIN I MIEJSCE ZAWODÓW

1. Termin: 13 czerwca 2026 roku (sobota), zapisy od godziny 10:30, start zawodów: 11:00
2. Miejsce: Muzeum Narodowe we Wrocławiu, pl. Powstańców Warszawy 5

§ 3. UCZESTNICTWO I ZGŁOSZENIA

1. Turniej skierowany jest do dzieci i młodzieży w wieku 6–14 lat
2. Obowiązuje limit miejsc: maksymalnie 42 uczestników
3. Udział w turnieju jest całkowicie bezpłatny
4. Zgłoszenia przyjmowane są mailowo lub telefonicznie: edukacja@mnwr.pl lub 71 372 51 48 (w godzinach 9:00–15:00) lub w miarę wolnych miejsc bezpośrednio na miejscu zawodów w dniu turnieju 13 czerwca 2026 do godz. 10:50

§ 4. SYSTEM ROZGRYWEK I HARMONOGRAM

1. Zawody zostaną rozegrane w jednej wspólnej grupie turniejowej
2. Klasyfikacja końcowa i nagrody zostaną przyznane w jednej kategorii
3. Turniej zostanie rozegrany systemem szwajcarskim na dystansie 7 rund
4. Harmonogram dnia (13 czerwca 2026 r.):
 - 10:30–11:00 – potwierdzenie obecności zarejestrowanych uczestników i zapisy uzupełniające (stanowisko obok portierni w holu muzeum)
 - 11:00 – uroczyste otwarcie oraz rozegranie rund od 1 do 7
 - ok. godz. 13:00 – przewidywane zakończenie turnieju, ogłoszenie wyników i wręczenie nagród (ta część programu nastąpi ok. kwadransa po zakończeniu ostatniej partii rozgrywek)

§ 5. ZASADY GRY I PUNKTACJA

1. Przebieg partii:
 - zawodnicy grają w bezpośrednich parach wyznaczonych przez sędziego
 - na początku partii każdy gracz otrzymuje zakrytą talię złożoną z 28 kart (rewersami do góry)
 - na sygnał sędziego głównego obaj gracze jednocześnie odkrywają po jednej karcie z góry swojej talii
 - zadaniem gracza jest jak najszybsze znalezienie i głośne nazwanie symbolu (obrazu), który powtarza się na obu odkrytych kartach
 - osoba, która zrobi to pierwsza, zabiera obie karty na swoją oddzielną kupkę punktową
 - sytuacja powtarza się do momentu, w którym skończą się karty w taliach startowych zawodników
2. Wygrana w partii: wygrywa gracz, który na koniec partii zgromadził więcej kart
3. W przypadku równej liczby kart na koniec pojedynku gracze otrzymują po 0,5 pkt
4. Punktacja w turnieju:
 - zwycięzca partii melduje wynik sędziemu i otrzymuje 1 pkt
 - przegrany otrzymuje 0 pkt
 - w przypadku nieparzystej liczby uczestników zawodnik, który w danej rundzie nie ma pary (tzw. pauza), otrzymuje wolny los i 1 pkt

5. Kojarzenie par: pary w kolejnych rundach dobiera sędzia główny za pomocą programu turniejowego (zgodnie z zasadami systemu szwajcarskiego – osoby z podobną liczbą punktów grają ze sobą)
6. Punktacja pomocnicza: o kolejności miejsc w przypadku równej liczby punktów decydują kolejno: średni Buchholz, pełny Buchholz, liczba zwycięstw, Progress

§ 6. NAGRODY

1. Laureaci miejsc 1–3 otrzymują:
 - bilet wstępu do trzech oddziałów Muzeum Narodowego we Wrocławiu: Gmach Główny, Muzeum Etnograficzne, Pawilon Czterech Kopuł
 - voucher do kawiarni „Słodki Chłopak” o wartości 100 zł w Gmachu Głównym
 - puzzle 1000 elementów z obrazem *Gwiaździsta noc* Vincenta van Gogha
 - puzzle 500 elementów z obrazem *Bitwa pod Grunwaldem*
 - książki: *Wielka księga różnic* oraz *Poczet malarzy i malarzy polskich dla dzieci*
 - dyplom zwycięzcy
2. Wszyscy uczestnicy turnieju otrzymują pakiet startowy/pamiątkowy obejmujący:
 - przypinkę oraz zakładkę z obrazem *Chłopiec w słońcu* Aleksandra Gierymskiego
 - *Mapę skarbów sztuki* – mapę Polski z obrazami do odnalezienia i odznaczenia
 - pamiątkowy dyplom uczestnictwa

§ 7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Osoby niepełnoletnie uczestniczą w turnieju pod stałą opieką i na odpowiedzialność opiekunów
2. Udział w turnieju wiąże się ze zgodą na utrwalenie i publikację wizerunku uczestników w materiałach informacyjnych i promocyjnych organizatorów (m.in. na stronach internetowych oraz w mediach społecznościowych)
3. Administratorem danych osobowych uczestników jest Muzeum Narodowe we Wrocławiu oraz wydawnictwo edukacja-dzieci.pl Martyna Rejkowicz – dane są przetwarzane wyłącznie w celu organizacji, rejestracji i przeprowadzenia zawodów, zgodnie z obowiązującymi przepisami o ochronie danych osobowych (RODO)
4. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników
5. Decyzje sędziego głównego w trakcie trwania rozgrywek są ostateczne
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu przed rozpoczęciem turnieju
7. Ostateczna interpretacja niniejszego regulaminu należy do organizatorów