

## **Regulamin Centralnego Turnieju Memory vol. 8**

### **Organizator Turnieju:**

Białostocki Ośrodek Kultury  
ul. Legionowa 5  
15-281 Białystok  
Tel. 85 746 13 22, 85 746 13 17  
Fax: 85 744 70 23

### **§ 1**

#### **Postanowienia Ogólne**

1. Białostocki Ośrodek Kultury zwany dalej Organizatorem ogłasza Centralny turniej Memory vol. 8 zwany dalej Turniejem.
2. Turniej odbywać się będzie dwu etapowo: I etap w terminie od 08.05 do 26.05.2017 w siedzibach wcześniej zgłoszonych Szkół Podstawowych w Białymstoku. II etap w terminie 01.06.2017 w siedzibie Organizatora przy ulicy Warszawskiej 19, w godzinach 9.00-11.00.
3. Turniej nie podlega zatwierdzeniu w trybie określonym w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2009 r. Nr 201, poz. 1540 z późn. zm.).

### **§ 2**

#### **Cel oraz warunki uczestnictwa w Turnieju**

1. Celem Centralnego Turnieju Memory jest przekazanie wiedzy na temat esperanto i wielokulturowości regionu.
2. Turniej skierowany jest wyłącznie do szkół podstawowych.
3. Eliminacje do CTM zostaną przeprowadzone w terminie 08-26.05.2017 w szkołach podstawowych.
4. Warunkiem uczestnictwa w eliminacjach do CTM jest wcześniejsze zgłoszenie telefoniczne klasy przez dyrektora bądź upoważnionego do tego pracownika szkoły pod numerem 85 6767367 lub osobiście w Centrum im. Ludwika Zamenhofa: wtorek - niedziela 10.00-17.00, poniedziałek 8.00-16.00, **do 7 maja 2017 r.**
5. Do eliminacji może zapisać się 6 szkół z których zostanie utworzona lista eliminacyjna, przy obowiązującej kolejności zgłoszeń.
6. Dyrektor bądź upoważniony pracownik szkoły może zgłosić jedną klasę ze swojej placówki do eliminacji CTM.
7. Przy zgłoszeniu dyrektor bądź upoważniony do tego pracownik szkoły udzieli Organizatorowi informacji o: imieniu, nazwisku oraz numerze kontaktowym

- do nauczyciela/wychowawcy z wyznaczonej do wzięcia udziału w eliminacji CTM klasy.
8. Terminy udziału w eliminacjach do CTM zostaną ustalone indywidualnie z nauczycielami/wychowawcami klas.
  9. W każdej klasie zostaną rozegrane 2 etapy gry poprzedzone partią rozgrzewkową.
  10. Etapy gier eliminacyjnych zostaną rozegrane według zasad określonych w §2.
  11. W pierwszym etapie Gracze będą łączeni w pary do gry według listy obecności zgodnie z dziennikiem lekcyjnym.
  12. Sześciu najlepszych Graczy z każdej klasy z eliminacji klasowych zostanie zakwalifikowanych do głównego CTM rozgrywanego się w siedzibie Organizatora.
  13. Każdy Gracz musi posiadać pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na udział w CTM (formularz w Załączniku nr 1).
  14. Gracz powinien być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w CTM.
  15. Organizator nie zapewnia opieki medycznej Graczom.
  16. Poprzez zgłoszenie swojego udziału w CTM opiekun prawny Gracza wyraża zgodę na:
    - a) wzięcie udziału w CTM na warunkach określonych w Regulaminie;
    - b) przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych Gracza w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia CTM (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.08.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883);
    - c) opublikowanie na stronie internetowej Organizatora, oraz profilu FB wizerunku uczestnika, a także imienia i nazwiska Gracza w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę.

### **§ 3**

#### **Przebieg Turnieju**

1. CTM rozpoczyna się o godz. 9.00, dnia 1 czerwca 2017 r. w siedzibie Organizatora, przy ul. Warszawskiej 19.
2. Gracze zakwalifikowani do udziału w turnieju powinni stawić się na miejsce rozgrywki co najmniej 15 minut przed rozpoczęciem.
3. Organizator będzie wzywał Graczy kolejno (wg listy alfabetycznej).
4. W przypadku nieobecności Gracza, jego miejsce zajmuje następna osoba z listy.
5. Po odczytaniu wszystkich nazwisk lista Graczy biorących udział w turnieju zostaje zamknięta.
6. Kolejne etapy turnieju rozgrywane są wg zasad określonych w §4, aż do momentu gdy w grze pozostanie 4, 5, 6, 7 lub 9 Graczy.
7. W zależności od liczby Graczy stosujemy następujące warianty:
  - przy 4 półfinalistach (dwie pary), rozgrywamy finał między zwycięzcami półfinałów,

- a osoby przegrane grają o miejsce 3;
- przy 5 półfinalistach, dwie osoby grają w parze a trzy pozostałe tworzą grę trzy osobową, z której zwycięzca gra w finale z osobą która wygra w parze. Rozgrywka o trzecie miejsce toczyć się będzie między trzema zawodnikami, z których zwycięzca zajmuje 3 miejsce w turnieju;
  - przy 6 półfinalistach (trzy pary), zwycięzcy gier zagrają w finale 3 osobowym;
  - przy 7 półfinalistach, dwie pary i jedna gra trzy osobowa, zwycięzcy tych gier grają w finale w grze 3 osobowej;
  - przy 9 osobach półfinalistach (trzy gry 3 osobowe), zwycięzcy grają między sobą w finale w grze 3 osobowej.
8. Wizualizacja powyższych wariantów znajduje się w Załączniku 2 do Regulaminu.

#### § 4

##### Zasady Turnieju

1. W jednej rozgrywce uczestniczy dwóch Graczy.
2. W wyjątkowych przypadkach w jednej rozgrywce może uczestniczyć trzech Graczy. Decyzja w zakresie dopuszczenia do rozgrywki trzeciego gracza należy do Organizatora.
3. Przebieg rozgrywki:
  - a) na stole do gry wyłożony jest jeden zestaw **Białystok w klockach Memory. Ćwicz pamięć** złożony z 40 klocków, grafiką CLZ do góry;
  - b) Gracze naprzemiennie odsłaniają po dwa obrazki, próbując zapamiętać ich lokalizację;
  - c) celem gry jest odnalezienie jak największej liczby identycznych par obrazków;
  - d) po odsłonięciu pary identycznych obrazków, Gracz zabiera je z pola gry nie odkrywając następnej pary klocków; ruch należy do przeciwnika;
  - e) Gracz, który skompletuje większą liczbę par, wygrywa rozgrywkę;
  - f) w przypadku remisu rozgrywkę należy powtórzyć.

#### § 5

##### Nagrody

1. Nagrody rzeczowe:
  - a) **I miejsce** - pamięć przenośna USB; dyplomy pamiątkowe, gra edukacyjna „Białystok w klockach Memory. Ćwicz pamięć”, komiks Doktoro Esperanto, kubek Pies Kawelin, puzzle „Bjalistoko - la lulilo de Esperanto", przypinka Ludwik Zamenhof.
  - b) **II miejsce** - pamięć przenośna USB; dyplomy pamiątkowe, gra edukacyjna

„Białystok w klockach Memory. Ćwicz pamięć”, komiks Doktoro Esperanto, kubek Pies Kawelin, puzzle „Bjalistoko - la lulilo de Esperanto", przypinka Ludwik Zamenhof.

- c) **III miejsce** – pamięć przenośna USB; dyplomy pamiątkowe, gra edukacyjna „Białystok w klockach Memory. Ćwicz pamięć”, komiks Doktoro Esperanto, kubek Pies Kawelin, puzzle „Bjalistoko - la lulilo de Esperanto", przypinka Ludwik Zamenhof.
- d) **klasa najciekawiej dopingująca swojego zawodnika - w ocenie Organizatora** – jednorazowy karnet na wybrane zajęcia edukacyjne z oferty BOK/CLZ dla całej klasy oraz dyplom pamiątkowy.
- e) niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną nagrodę.

## § 6

### Postanowienia końcowe

- 17. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z chwilą opublikowania go na stronie [www.centrumzamenhofa.pl](http://www.centrumzamenhofa.pl) oraz [www.bok.bialystok.pl](http://www.bok.bialystok.pl).
- 18. Regulamin Turnieju jest dostępny przez cały okres trwania Centralnego Turnieju Memory, z zastrzeżeniem sytuacji, w których nastąpi awaria witryny [www.centrumzamenhofa.pl](http://www.centrumzamenhofa.pl), [www.bok.bialystok.pl](http://www.bok.bialystok.pl) lub serwerów wykorzystywanych przez Organizatora. Regulamin Turnieju jest ponadto dostępny do wglądu w siedzibie Organizatora przy ulicy Warszawskiej 19.
- 19. Wszelkie informacje o Konkursie zawarte w jakichkolwiek materiałach promocyjnych i reklamowych mają jedynie charakter pomocniczy, natomiast zakres praw i obowiązków Uczestników Turnieju i Organizatora regulowany jest przepisami prawa i postanowieniami niniejszego Regulaminu.
- 20. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania modyfikacji postanowień Regulaminu Turnieju z ważnych powodów w każdym czasie, a także do zawieszenia, przerwania, przedłużenia lub odwołania Turnieju bez podania przyczyn.
- 21. Zmiany niniejszego Regulaminu obowiązują od chwili ich opublikowania.
- 22. Decyzje Organizatora są ostateczne, a uczestnikom konkursu oraz innym osobom nie przysługuje prawo do odwołania od decyzji Organizatora.
- 23. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem Turnieju stosuje się przepisy prawa polskiego.