

Regulamin Turnieju Gier Planszowych z wykorzystaniem gier dedykowanych dla osób niewidomych i niedowidzących

1. Informacje ogólne

1. Organizatorem Turnieju Gier Planszowych z wykorzystaniem gier dedykowanych osobom niewidomym i niedowidzącym jest Biuro ds. Dostępności Urzędu Miasta Opola, Miejska Biblioteka Publiczna w Opolu oraz Fundacja Szansa Jesteśmy Razem Biuro Regionalne w Opolu.
2. Celem wydarzenia jest integracja uczestników, popularyzacja gier planszowych oraz promowanie aktywności dostępnych dla osób o różnych potrzebach.
3. Udział w wydarzeniu jest bezpłatny.
4. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad fair play, wzajemnego szacunku oraz stosowania się do poleceń organizatorów.

2. Kategorie turniejowe

Turniej prowadzony jest równolegle w trzech kategoriach:

1. Warcaby dotykowe
 - maksymalnie 6 uczestników
2. Domino dotykowe
 - maksymalnie 4 uczestników
3. Czwórka Wygrywa (Connect 4)
 - maksymalnie 6 uczestników

Łącznie w turniejach może wziąć udział maksymalnie 16 osób.

Dodatkowo przez cały czas trwania wydarzenia dostępna jest strefa gier integracyjnych, która nie podlega klasyfikacji turniejowej.

3. Zgłoszenia

1. Każdy uczestnik może zapisać się wyłącznie do jednej kategorii turniejowej.
2. O udziale decyduje kolejność zgłoszeń.

3. Po osiągnięciu limitu miejsc organizator może zamknąć zapisy do danej kategorii.
4. Osoby, które nie zakwalifikują się do wybranej kategorii, mogą korzystać ze strefy gier integracyjnych.

4. Przebieg turnieju

1. Każdy turniej składa się z trzech rund.
2. Uczestnik zapisujący się do kategorii turniejowej bierze udział we wszystkich trzech rundach.
3. Przeciwników w poszczególnych rundach wyznacza organizator.
4. Na rozegranie jednej partii przewiduje się około 15 minut.
5. Organizator może skrócić lub wydłużyć czas rozgrywki, jeśli wymaga tego przebieg wydarzenia.
6. W przypadku wcześniejszego opuszczenia turnieju przez uczestnika organizator może wykluczyć go z klasyfikacji końcowej.

5. Punktacja

1. Za każdą rozegraną partię przyznawane są punkty:
 - wygrana – 1 punkt,
 - remis – 0,5 punktu,
 - przegrana – 0 punktów.
2. Po zakończeniu trzech rund punkty są sumowane.
3. O kolejności miejsc decyduje liczba zdobytych punktów.
4. W przypadku remisu o wyższym miejscu decyduje wynik bezpośredniego pojedynku.
5. Jeżeli nie jest możliwe rozstrzygnięcie remisu, organizator może przyznać miejsce ex aequo.

6. Zasady gry – Warcaby

1. Gracze wykonują ruchy naprzemiennie.
2. Pionki poruszają się po skosie do przodu.
3. Bicie polega na przeskoczeniu pionka przeciwnika na wolne pole znajdujące się za nim.

4. Jeżeli możliwe jest wykonanie bicia, gracz powinien je wykonać.
5. Po dotarciu do ostatniego rzędu planszy pionek staje się damką.
6. Wygrywa gracz, który zbije wszystkie pionki przeciwnika lub uniemożliwi przeciwnikowi wykonanie ruchu.
7. Jeżeli przed upływem czasu nie zostanie wyłoniony zwycięzca, prowadzący może ogłosić remis.

7. Zasady gry – Domino

1. Gracze dokładają kostki domina tak, aby stykające się pola miały tę samą liczbę oczek.
2. Jeżeli gracz nie może wykonać ruchu, dobiera kostkę z puli.
3. Jeśli pula jest pusta, gracz traci kolejkę.
4. Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich swoich kostek.
5. Jeżeli żaden z graczy nie może wykonać ruchu, wygrywa osoba posiadająca mniejszą liczbę oczek na pozostałych kostkach.
6. Jeżeli przed upływem czasu nie zostanie wyłoniony zwycięzca, prowadzący może ogłosić remis.

8. Zasady gry – Czwórka Wygrywa (Connect 4)

1. Gracze na zmianę umieszczają swoje żetony w wybranej kolumnie planszy.
2. Żeton zajmuje najniższe wolne miejsce w kolumnie.
3. **Celem gry jest ułożenie czterech własnych żetonów:**
 - w poziomie,
 - w pionie,
 - po skosie.
4. Gracz, który jako pierwszy ułoży cztery żetony w jednej linii, wygrywa partię.
5. Jeżeli plansza zostanie zapelniona, a żaden z graczy nie spełni warunku zwycięstwa, partia kończy się remisem.

9. Nagrody

1. W każdej kategorii turniejowej przyznawane są miejsca:
 - I miejsce,
 - II miejsce,

- III miejsce.
- 2. Organizator może przyznać dodatkowe wyróżnienia.

10. Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje organizator.
2. Udział w turnieju oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
3. Regulamin wchodzi w życie z dniem rozpoczęcia wydarzenia.