**** 

 **II DZIELNICOWY TURNIEJ GRY W WARCABY**

**DLA UCZNIÓW KLAS I-III**

***W Szkole Podstawowej nr 358 im. hetmana Jana Zamoyskiego w Warszawie odbędzie się dnia 4 czerwca 2023 r. Turniej Gry w Warcaby, przeznaczony dla uczniów klas I-III ze szkół podstawowych w Wilanowie.***

**Regulamin**

1. **Informacja o konkursie**

Konkurs adresowany jest do uczniów klas I-III wilanowskich szkół podstawowych, uczęszczających do świetlicy szkolnej.

Podczas turnieju uczniowie będą rywalizować w grze warcaby.

Turniej składa się z dwóch etapów:

1. Rozgrywki wstępne odbywają się na poszczególnych poziomach (pierwszoklasiści, drugoklasiści oraz trzecioklasiści) w macierzystej szkole podstawowej do dnia **10 maja 2024 r.**
2. Do finału przechodzą uczniowie, którzy uzyskali najlepsze wyniki w rywalizacji wstępnej (po jednym uczniu z każdego poziomu z każdej placówki – łącznie po trzech uczniów z każdej szkoły). Nauczyciel odpowiedzialny za przeprowadzenie rozgrywek wstępnych, proszony jest o nadesłanie karty zgłoszenia uczniów (załącznik nr 1) oraz oświadczenia rodziców i nauczyciela (załącznik nr 2 i 3) **do SP nr 358 do dnia 10 maja 2024 r.**

Z każdej kategorii wiekowej zostaje wyłoniona jedna osoba, która uzyskuje tytuł Mistrza. Uczniowie ci zostają nagrodzeni dyplomami oraz grami stolikowymi. Uczniowie, którzy uzyskali najlepsze wyniki na poziomach klasowych i uczestniczyli w finałach rozgrywek otrzymują nagrody w postaci dyplomów.

1. **Organizatorzy**
* Szkoła Podstawowa nr 358 im. hetmana Jana Zamoyskiego w Warszawie,

ul. św. U. Ledóchowskiej 10

* Szkoła Podstawowa nr 261 im. Stanisława Kostki Potockiego w Warszawie, ul. Wiertnicza 26
1. **Cele konkursu:**
* wdrażanie wychowanków do logicznego myślenia,
* rozwijanie uwagi i koncentracji,
* doskonalenie pamięci,
* nauka poszanowania przyjętych norm i zasad gry,
* wdrażanie do tak zwanej zdrowej rywalizacji,
* kształtowanie umiejętności radosnego wygrywania oraz godnego ponoszenia porażki.
1. Organizatorem turnieju jest:
* Świetlica szkolna SP nr 358 im. hetmana Jana Zamoyskiego,
* Świetlica szkolna SP nr 261 im. Stanisława Kostki Potockiego.
1. Turniej jest przeznaczony dla podopiecznych grup świetlicowych z klas I-III szkoły podstawowej.
* Uczestnicy biorą udział w rozgrywkach w poszczególnych kategoriach wiekowych:

- klasy pierwsze,

- klasy drugie,

- klasy trzecie.

* Zasady rozgrywania gry określa załącznik nr 4.
1. Warunkiem uczestnictwa w II etapie finału jest podpisanie przez rodziców/opiekunów prawnych oświadczenia dotyczącego publikacji danych osobowych, wizerunku wraz
z wynikami konkursu na stronie internetowej SP nr 358 i SP nr 261.
* Zgłoszenie graczy finalistów należy przesłać na adres szkoły sp358@eduwarszawa.pl

**do 17 maja 2024 r.**

1. **Finał turnieju odbędzie się: 4 czerwca 2024 r.** w SP nr 358 im. hetmana Jana Zamoyskiego.

W czasie finału zostaną wyłonieni zwycięzcy i rozdane nagrody.

1. **W skład komisji wchodzą:**

**Edyta Kobiałka, Paulina Glińska - Mucha, Dorota Machnowska, Iga Kiełczyńska, Małgorzata Zimińska, Klaudia Karmonik. Katarzyna Bodzak**

1. Wyniki turnieju ogłoszone zostaną na stronie internetowej organizatorów:

[**https://sp358warszawa.edupage.org/**](https://sp358warszawa.edupage.org/)

[**https://www.kostka-potocki.edu.pl/szkola-podstawowa**](https://www.kostka-potocki.edu.pl/szkola-podstawowa)

Serdecznie zapraszamy!

Załącznik nr 1

..…………………………………………

 Pieczęć placówki

**Karta zgłoszenia uczestnictwa**

II Dzielnicowy Turniej Gry w Warcaby

1. Imię i nazwisko dziecka …………………………………………………………………………………………
2. Rok urodzenia …………………………………………………………………………………………
3. Grupa wiekowa …………………………………………………………………………………………
4. Adres placówki …………………………………………………………………………………………
5. Koordynator z placówki – imię i nazwisko, adres @, numer telefonu …………………………………………………………………………………………

………………………………………

 Podpis dyrektora

Załącznik nr 2

**Oświadczenie rodziców o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych**

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka ……………………………………………………. w II dzielnicowym Turnieju Gry w Warcaby organizowanym przez SP nr 358 im. hetmana Jana Zamoyskiego w Warszawie oraz SP  nr  261 im. St. Kostki Potockiego w Warszawie, które są wyłącznym administratorem danych osobowych zbieranych od uczestników konkursu, opiekunów prawnych, szkolnych koordynatorów. Dane osobowe przetwarzane są wyłącznie w celu organizacji i prawidłowego przeprowadzenia turnieju oraz dostarczenia nagród uczestnikom, a uczestnik ma prawo w  każdym momencie do wycofania zgody na ich przetwarzanie, co jest równoznaczne z  rezygnacją w udziale w rozgrywkach.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez organizatora turnieju danych osobowych mojego dziecka (imię, nazwisko, wiek) w celach wynikających z organizacji turnieju zgodnie
z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (tj. Dz. U. z 2019 r., poz. 1781).

Ponadto wyrażam zgodę na nieodpłatne publikowanie wizerunku mojego dziecka w celach realizacji turnieju, wyłonienia laureatów oraz prezentacjach pokonkursowych na stronie internetowej organizatorów turnieju.

.……………….……………………………

 data i czytelny podpis rodzica/opiekuna

Załącznik nr 3

**Oświadczenie nauczyciela o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych**

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez organizatora konkursu moich danych osobowych (imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu) w celach wynikających z organizacji
II Dzielnicowego Turnieju Gry Warcaby zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o  ochronie danych osobowych (tj. Dz. U. z 2019 r., poz. 1781).

Administratorem danych osobowych zbieranych od uczestników turnieju, opiekunów prawnych, szkolnych koordynatorów są wyłącznie Dyrektor SP nr 358 oraz Dyrektor SP nr  261. Dane osobowe przetwarzane są wyłącznie w celu organizacji i prawidłowego przeprowadzenia turnieju oraz dostarczenia nagród uczestnikom, a uczestnik ma prawo w  każdym momencie do wycofania zgody na ich przetwarzanie, co jest równoznaczne z  rezygnacją w udziale w rozgrywkach turniejowych.

.……………….……………………………

 data i czytelny podpis nauczyciela

Załącznik nr 4

**Zasady rozgrywania gry**

Rozgrywki odbywają się najpierw w parach między uczniami z jednego poziomu klasowego. Uczeń, który przegra odpada z turnieju. Zwycięzcy losują wśród siebie przeciwników i grają ponownie. Po wyłonieniu zwycięzców na poszczególnych poziomach klasowych odbywa się rozrywka finałowa (trzech graczy) i wybraniem mistrza. Losowanie kolorów pionów następuje poprzez wybór dłoni nauczyciela z ukrytym pionkiem. Warcaby rozgrywane są na szachownicy (8\*8 pól) z 24 pionkami po 12 dla każdego (pionki jednego gracza w kolorze białym, drugiego czarnym) ustawionymi na ciemniejszych polach planszy, w pierwszych trzech rzędach po obu stronach planszy. Jako pierwszy ruch wykonuje grający pionkami białymi, po czym gracze poruszają się swoimi pionkami na zmianę. Celem gry jest zbicie wszystkich pionów przeciwnika (w tym damek) albo zablokowanie wszystkich, które znajdują się na planszy, pozbawiając przeciwnika możliwości wykonania ruchu. Jeśli żaden z graczy nie jest w stanie tego osiągnąć (każdy z graczy wykona po 5 ruchów damkami bez zmniejszenia liczby pionków pozostających na planszy), ogłasza się remis. Piony mogą poruszać się o  jedno pole na ukos do przodu na wolne pola. Bicie pionkiem następuje przez przeskoczenie sąsiedniego pionu (lub damki) przeciwnika na pole wolne znajdujące się tuż za nim na ukos. Zbite piony są usuwane z planszy po zakończeniu ruchu.

Bić piony można zarówno do przodu jak i do tyłu. W jednym ruchu można wykonać więcej niż jedno bicie tym samym pionem, przeskakując przez kolejne piony (damki) przeciwnika. Bicia są obowiązkowe. Przeciwnik może zabrać pion z niewykonanego bicia. Pion, który dojdzie do ostatniego rzędu planszy, staje się damką, przy czym jeśli znajdzie się tam w  wyniku bicia i  będzie mógł wykonać kolejne bicie (do tyłu), to będzie musiał je wykonać i  nie staje się wtedy damką. Kiedy pion staje się damką, kolejny ruch wykonuje przeciwnik. Damki mogą poruszać się w jednym ruchu o dowolną liczbę pól do przodu lub do tyłu na ukos, zatrzymując się na wolnych polach. Bicie damką jest możliwe w dowolnej odległości po linii przekątnej i  następuje przez przeskoczenie pionu (lub damki) przeciwnika, za którym musi znajdować się co najmniej jedno wolne pole -damka przeskakuje na dowolne z tych pól i  może kontynuować bicie (na tej samej lub prostopadłej linii). Kiedy istnieje kilka możliwych bić, gracz musi wykonać maksymalne (tzn. takie, w którym zbije największą liczbę pionów lub damek przeciwnika). Podczas bicia nie można przeskakiwać więcej niż jeden raz przez ten sam pion (damkę).