

Regulamin Szkolnego Turnieju Haxball

Szkoła Podstawowa nr 1 im. Janusza Korczaka w Czersku

§1. Organizator i cel

1. Organizatorem turnieju jest Szkoła Podstawowa nr 1 im. Janusza Korczaka w Czersku.
2. Osobą odpowiedzialną za przebieg turnieju jest Kazimierz Kosecki.
3. Celem turnieju jest integracja uczniów, rozwijanie umiejętności współpracy zespołowej oraz popularyzacja zdrowej, sportowej rywalizacji wśród uczniów klas IV–VIII.

§2. Zasady ogólne

1. Turniej odbywa się w grze Haxball.com w trybie 4v4 (czterech zawodników na czterech).
2. Udział bierze 8 drużyn, składających się z maksymalnie 4 zawodników (minimum 3).
3. Drużyny zostały rozlosowane do dwóch grup: A i B, po 4 drużyny w każdej.
4. W fazie grupowej każda drużyna rozgrywa mecze każdy z każdym w obrębie swojej grupy.
5. Każde spotkanie składa się z dwóch meczów po 5 minut, a ich wyniki są sumowane.
6. Zwycięstwo w dwumeczu daje 3 punkty, remis 1 punkt, przegrana 0 punktów.
7. Dwie najlepsze drużyny z każdej grupy awansują do fazy pucharowej (półfinały).
8. W przypadku równej liczby punktów w tabeli grupowej o kolejności decydują kolejno:
 - Lepszy bilans bramkowy (różnica bramek zdobytych i straconych),
 - Większa liczba zdobytych bramek,
 - Wynik bezpośredniego pojedynku (suma bramek z dwumeczu),
 - Dogrywka Golden Goal – rozegrana tylko wtedy, gdy dotyczy to miejsca decydującego o awansie.

§3. Zgłoszenia drużyn

1. Każda drużyna wybiera własną nazwę, zgodną z zasadami kultury i szacunku.
2. Zawodnicy logują się do gry w następującym formacie:
[Nazwa drużyny]1, [Nazwa drużyny]2, [Nazwa drużyny]3, [Nazwa drużyny]4
(kapitan zawsze używa numeru 1)
Przykład: Lwy1, Lwy2, Lwy3, Lwy4
3. Zespół może przystąpić do meczu tylko wtedy, gdy obecnych jest co najmniej 3 graczy.
4. Zgłoszenia przyjmowane były do dnia 20 maja 2025 r. przez formularz online.
Liczyła się kolejność zgłoszeń.

§4. Przebieg meczu

1. Wszystkie mecze rozgrywane są online na stronie www.haxball.com w sali nr 308.
2. Linki do pokoi gry są przesyłane przez organizatora lub sędziego technicznego przed rozpoczęciem spotkań.
3. Każda para drużyn rozgrywa 2 mecze po 5 minut.
4. Suma bramek z obu meczów stanowi wynik całego pojedynku.
5. W fazie grupowej wynik decyduje o punktacji, natomiast w fazie pucharowej – o awansie.
6. W przypadku remisu w fazie pucharowej rozgrywana jest dogrywka Golden Goal – pierwszy gol decyduje o zwycięstwie.

§5. Zasady fair play

1. Obowiązuje zakaz obrażania innych graczy, używania wulgaryzmów oraz niestosownego języka, również w nazwie drużyny.
2. Zabrania się jakichkolwiek prób oszustwa, manipulowania wynikiem oraz gry niezgodnej z zasadami turnieju.

3. Zawodnik może reprezentować tylko jedną drużynę podczas całego turnieju.
4. Niestosowanie się do zasad może skutkować ostrzeżeniem, anulowaniem wyniku meczu lub dyskwalifikacją drużyny.

§6. Faza pucharowa – półfinały i finał

1. Do fazy pucharowej awansują dwie najlepsze drużyny z każdej grupy.
2. Pary półfinałowe ustalane są według schematu:
 - 1A vs 2B
 - 1B vs 2A
3. Każdy półfinał rozgrywany jest w formie dwumeczu po 5 minut.
O awansie decyduje suma bramek z obu spotkań.
4. W przypadku remisu rozgrywana jest dogrywka Golden Goal – pierwszy gol przesądza o wyniku.
5. Zwycięzcy półfinałów awansują do finału, przegrani zagrają w meczu o 3. miejsce.
6. Finał oraz mecz o 3. miejsce również rozgrywane są jako dwumecz po 5 minut, z dogrywką Golden Goal w przypadku remisu.

§7. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do:
 - modyfikacji harmonogramu meczów,
 - rozstrzygnięcia sytuacji spornych,
 - wykluczania drużyn łamiących regulamin.
2. Decyzje organizatora są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
3. Turniej organizowany jest w duchu zabawy, współpracy i sportowej rywalizacji.
4. Najlepsze drużyny otrzymają dyplomy oraz drobne upominki.