

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Typowanie wyników kończy się w piątek **07.04.2016** o godzinie 17.30.
2. Typujący może **wytypować: ogólny wynik meczu** tj. zwycięstwo danej reprezentacji, remis, lub jej porażkę (otrzyma 1 punkt za prawidłowe wytypowanie) oraz **szczegół wyniku** (otrzyma 2 punkty za prawidłowe wskazanie szczegółu charakterystycznego dla wyniku np.: typując ogólny wynik: porażka Polski – typuje dodatkowo w kolumnie RÓŻNICA ilość bramek na niekorzyść Polski: może być mniejsza lub równa 5/ może być pomiędzy 6 a 10/ może być wyższa niż 10); za prawidłowe wytypowanie ogólnego wyniku oraz podanie szczegółu wyniku meczu maksymalnie **otrzyma 3 punkty**. W naszej zabawie maksymalnie można uzyskać 18 pkt. Typowanie szczegółu wyniku nie jest obowiązkowe.

2.1 Zgłoszenia należy przysyłać drogą elektroniczną na adres: d.dymura@mosir.zory.pl.

3. Wygrywa osoba, która uzyskała najwyższą liczbę punktów (w przypadku równej ilości punktów uzyskanych przez kilka osób, organizator dokona spośród nich losowania zwycięzcy).
4. Typujący zgadzają się na ujawnienie tożsamości wynikającej ze zgłoszenia do zabawy, co będzie miało miejsce podczas aktualizowania prezentowania wyników.
5. Ostateczne decyzje rozstrzygające sprawy sporne w zabawie podejmuje organizator - MOSiR w Żorach.
6. Nagrodą dla zwycięzcy będzie replika piłki ręcznej z Mistrzostw Europy 2016 z podpisami gwiazd oraz obecnego trenera polskiej reprezentacji wraz z bonem zakupowym do sklepu sportowego w wysokości 50 zł.
7. Wyniki konkursu zostaną uznane za ważne (zwycięzcy zostanie przyznany bon zakupowy), jeżeli liczba uczestników wyniesie co najmniej 10 osób.

Przykład typu PRAWIDŁOWEGO:

Typujemy wynik: **zwycięstwo Polski z Czechami**

26:24 (prawidłowy wynik na boisku 27:26)

Typujemy wynik: **remis Polski z Kanadą**

32:32 (prawidłowy wynik na boisku 30:30)

mecz	Zwycięstwo Polski	remis	Porażka Polski	Remis równo i powyżej 20 bramek (do 29)	Remis równo i powyżej 30 bramek	Różnica bramek równa lub mniejsza niż 5	Różnica bramek od 6 do 10	Różnica bramek powyżej 10	Punkty uzyskane za typ
POL- CZE	X					X			3 pkt
POL- CAN		X			X				3 pkt

Przykład typu BŁĘDNEGO:

Typujemy wynik: **zwycięstwo Polski z Czechami 26:24 (prawidłowy wynik na boisku 29:29)**

Typujemy wynik: **porażka Polski z Kanadą 22:32 (prawidłowy wynik na boisku 21:35)**

mecz	Zwycięstwo Polski	remis	Porażka Polski	Remis równo i powyżej 20 bramek (do 29)	Remis równo i powyżej 30 bramek	Różnica bramek równa lub mniejsza niż 5	Różnica bramek od 6 do 10	Różnica bramek powyżej 10	Punkty uzyskane za typ
POL- CZE	X					X			0 pkt
POL- CAN			X				X		1 pkt