

ZABAWA ŻUŻLOWA

LESZCZYŃSKIE

PROGNOZY ŻUŻLOWE

im. Andrzeja Gajewskiego „FIBAKA”

SEZON 2026



LESZNO - kwiecień 2026 rok

REGULAMIN ZABAWY
“LESZCZYŃSKIE PROGNOZY ŻUŻLOWE – 2026”
im. Andrzeja Gajewskiego „FIBAKA”

§ 1 UCZESTNICZY

Uczestnikiem zabawy może być osoba, która zaloguje się na stronie internetowej www.lpz.bt.pl, wyrażając chęć uczestnictwa w zabawie i wpłaci kwotę **50 zł w nieprzekraczalnym terminie do dnia 30 kwietnia 2026 roku**. Zgłoszenia i wpłaty przyjmują: Błaszkiwicz Radosław, Łukaszyk Rafał, Kachel Jarosław i Maćkowski Arkadiusz.

Można również dokonać wpłaty przelewem na konto:

SANTANDER BANK nr 70 1090 1245 0000 0001 6150 1670

tytułem: wpisowe LPŻ – „KSYWKA” oraz IMIĘ i NAZWISKO osoby biorącej udział w zabawie.

Liczy się data wpływu wpisu na konto.

§ 2 ETAPY ZABAWY

ETAP I:

- A. Wytypować na poszczególnych miejscach zespoły, które biorą udział w rozgrywkach: **EKSTRALIGI, I LIGI oraz II LIGI**.
- B. Podać nazwiska zawodników końcowej klasyfikacji SGP – **10** zawodników.
- C. Podać nazwiska zawodników końcowej klasyfikacji SEC – **10** zawodników.
- D. Podać końcową klasyfikację Speedway of Nations – **4** najlepsze drużyny.

ETAP II:

1. Typować wyniki poszczególnych spotkań o DMP (EKSTRALIGA), DM I Ligi oraz DM II Ligi przez cały sezon.
2. Typować kolejność zajętych miejsc **przez 8 różnych zawodników w finale każdej rundy SGP oraz 4 różnych zawodników w finale każdej rundy SEC, IMŚJ oraz IMP**.

§ 3 OBOWIĄZKI UCZESTNIKA

1. Znajomość niniejszego regulaminu.
2. Typowanie przez Internet prognozy ETAP I punkt A **do dnia 9 kwietnia 2026 roku (czwartek) do godz. 17:00.**
3. Typowanie przez Internet prognozy ETAP I punkt B **najpóźniej w dniu rozpoczęcia cyklu SGP, czyli do dnia 2 maja 2026 roku do godz. 15:00.**
4. Typowanie przez Internet prognozy ETAP I punkt C **najpóźniej w dniu rozpoczęcia turnieju Drużynowy Puchar Świata, czyli do dnia 28 sierpnia 2026 r. (piątek) do godz. 17:00.**
5. Typowanie przez Internet prognozy ETAP I punkt D **najpóźniej w dniu rozpoczęcia cyklu SEC, czyli do dnia 18 lipca 2026 roku do godz. 15:00.**
6. Składanie typów ETAPU II **w dniu rozgrywania turniejów SGP, SEC, IMŚJ i finałów IMP oraz w dniu meczów ligowych tylko jeden raz w dniach: od poniedziałku do piątku do godz. 17:00, sobota do godz. 15:00, niedziela do godz. 13:00. W przypadku gdy runda SGP rozgrywana jest poza Europą, godzina typowania zostanie podana specjalnym komunikatem.**
7. Wyniki meczów, które rozpoczynają się przed godziną typowania, zostaną anulowane.
8. Całą kolejkę ligową typujemy do dnia startu pierwszego meczu danej tury ligowej. Czyli jeśli liga startuje w czwartek, wówczas wszystkie mecze ligowe przedmiotowej tury typujemy w czwartek

do godziny 17.00. Jeśli liga startuje w piątek, wówczas wszystkie mecze ligowe danej tury typujemy w piątek do godziny 17.00. Jeżeli kolejka ligowa startuje w sobotę, to wszystkie mecze ligowe (z soboty i niedzieli) typujemy w sobotę do godziny 15.00. Jeżeli mecze ligowe będą tylko w niedzielę, typujemy tego dnia do godziny 13.00.

9. Składanie typów – tylko pełnych wyników w ETAPIE II może odbywać się:
- przez Internet na stronie **www.lpz.bt.pl** tylko w podanych wyżej terminach, podając „ksywkę” składającą się do 6 znaków i wybrane hasło internetowe do 10 liter i cyfr,
 - uczestnik, który nie posiada Internetu dobiera sobie opiekuna spośród uczestników, któremu przekazuje swoje typy, a on za niego typuje w Internecie.

§ 4 KLASYFIKACJA I PUNKTACJA ETAPU I

1. Klasyfikacja EKSTRALIGI, I LIGI, II LIGI punkt A ustalona będzie według zajętych miejsc po zakończeniu rundy finałowej, natomiast klasyfikacja SGP pkt. B, DRUŻYNOWEGO PUCHARU ŚWIATA pkt. C i SEC pkt. D po zakończeniu wszystkich przewidzianych turniejów.

2. Punktacja:

A. Za prawidłowe wskazanie miejsca:

- | | |
|---------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 1. Drużynowego Mistrza Polski/Mistrz I Ligi/ Mistrz II Ligi | 40 pkt. |
| 2. Wicemistrza Polski/Wicemistrz I Ligi/Wicemistrz II Ligi | 30 pkt. |
| 3. II Wicemistrza Polski/II Wicemistrz I Ligi/II Wicemistrz II Ligi | 20 pkt. |
| 4. Pozostałe drużyny EKSTRALIGI/I Ligi/II Ligi | po 10 pkt. |
| 5. Unii Leszno | dodatkowo 20 pkt. |

Należy typować wszystkie drużyny uczestniczące w rozgrywkach.

B. Za prawidłowe wytypowanie zawodnika w SGP i SEC:

- | | |
|------------------|------------|
| 1. I miejsce | 50 pkt. |
| 2. II miejsce | 40 pkt. |
| 3. III miejsce | 30 pkt. |
| 4. IV miejsce | 20 pkt. |
| 5. V – X miejsce | po 10 pkt. |

Należy wytypować 10 różnych zawodników.

C. Za prawidłowe wytypowanie zespołu w Drużynowym Pucharze Świata:

- | | |
|----------------|---------|
| 1. I miejsce | 50 pkt. |
| 2. II miejsce | 30 pkt. |
| 3. III miejsce | 20 pkt. |
| 4. IV miejsce | 10 pkt. |

Należy wytypować 4 różne zespoły.

§ 5 PUNKTACJA ETAPU II

- Każdy uczestnik otrzymuje na każdą rundę rozgrywek **100 punktów**, od których odejmuje się różnicę między podanym typem a nietrafionym wynikiem meczu.
- W przypadku wytypowania zwycięzcy, różnicę między typem a wynikiem meczu się odejmuje i wynik odejmuje się od **100 punktów**.
- W przypadku nie wytypowania zwycięzcy meczu, różnicę między typem a wynikiem się dodaje i wynik odejmuje się od **100 punktów**.
- Przykłady obliczania punktów:
 - typowanie 55 : 35, wynik 45 : 45 tj. $20 - 0 = 20$ - tyle punktów należy odjąć za ten mecz od **100 otrzymanych punktów**,

- b) typowanie 50 : 40, wynik 55 : 35 tj. $20 - 10 = 10$ pkt. do odjęcia za następny mecz,
 - c) typowanie 47 : 43, wynik 46 : 44 tj. $4 - 2 = 2$ pkt. do odjęcia za kolejny mecz,
 - d) typowanie 41 : 49, wynik 52 : 38 tj. $8 + 14 = 22$ pkt. do odjęcia za mecz następny, aż do końca rundy,
 - e) w skrajnych przypadkach za daną rundę można uzyskać ujemną ilość punktów.
5. Za idealne trafienie wyniku meczu przyznaje się plus 10 punktów, za wyjątkiem remisu.
6. Za wytypowanie zwycięzcy meczu przyznaje się plus 5 punktów.
7. Za wytypowanie remisu przyznaje się plus 20 punktów.
8. Za prawidłowe wytypowanie kolejności miejsc zawodników od 1 do 8 zajętych w każdej rundzie SGP:
- a) I miejsce 25 pkt.
 - b) II – IV miejsce 15 pkt.
 - c) V – VIII miejsce 10 pkt.
 - d) za wytypowanie zawodników w pierwszej ósemce, ale na innym miejscu, za każdego z nich 5 pkt.
 - e) za wytypowanie całej czwórki zawodników w biegu finałowym dodatkowo 10 pkt.
9. Za prawidłowe wytypowanie kolejności miejsc zajętych w biegu finałowym SEC oraz IMSJ przez zawodników w każdej rundzie SEC i IMSJ:
- a) I miejsce 25 pkt.
 - b) II – IV miejsce 15 pkt.
 - c) za wytypowanie zawodników w biegu finałowym, ale na innym miejscu, za każdego z nich 5 pkt.
 - d) za wytypowanie całej czwórki zawodników w biegu finałowym dodatkowo 10 pkt.
10. Za prawidłowe wytypowanie kolejności 4 najlepszych zawodników w każdej rundzie Finału IMP:
- a) I miejsce 25 pkt.
 - b) II - IV miejsce 15 pkt.
 - c) za wytypowanie zawodników w czwórce finału, ale na innym miejscu, za każdego zawodnika 5 pkt.
 - d) za wytypowanie całej czwórki zawodników w biegu finałowym dodatkowo 10 pkt.
 - e) w przypadku uznania dwóch jednakowych medali lub IV miejsc przyznaje się punkty należne do zajętych miejsc, jak np. w 2002 roku III miejsce J. Krzyżaniak i P. Świst po 15 pkt. dla obu typowanych zawodników.
11. Typując zawodników do każdej rundy SEC, IMSJ i każdego finału IMP należy typować **4 różnych zawodników**, natomiast do każdej rundy SGP **8 różnych zawodników**.

§ 6 KLASYFIKACJA DRUŻYNOWA

1. Na stronie internetowej: www.lpz.bt.pl należy dobrowolnie dokonać zgłoszenia drużyny 3-osobowej spośród uczestników zabawy, w terminie do 31.05.2026 roku i podać **nazwę drużyny** składającą się z **maksymalnie 8 liter lub cyfr** oraz jej skład podając ksywki uczestników. Suma punktów ETAPU I i II zabawy uczestników z jednej drużyny będzie składała się na wynik drużynowy.
2. Klasyfikacja drużynowa będzie podawana wraz z wynikami indywidualnymi po każdej rozegranej TURZE zabawy na stronie internetowej LPŻ.

§ 7 TYPOWANIE NIEPEŁNE

1. W przypadku nie dopełnienia obowiązku typowania dla ETAPU I uczestnik otrzymuje 0 punktów za niewytypowanie podetapu A, B lub C, ale może brać udział w typowaniu ETAPU II.
2. W Etapie II, gdy uczestnik nie dopełni typowania na daną rundę Ligi w wyznaczonym regulaminem terminie otrzymuje punkty karne **minus 50 punktów**, bez odejmowania ich od puli **100 pkt.** przyznanych na daną turę.

3. W przypadku braku typowania pełnej tury ligowej (tj. piątek, sobota, niedziela) uczestnik otrzymuje punkty karne **minus 50 punktów**, bez odejmowania ich od puli **100 pkt.** przyznanych na daną turę.

§ 8 KLASYFIKACJA UCZESTNIKÓW

1. Zwycięzcą zostaje uczestnik, który uzyska największą ilość sumy punktów za I i II ETAP zabawy.
2. W razie równej ilości punktów o zajęтым miejscu decyduje większa ilość punktów uzyskanych w I ETAPIE.
3. W razie dalszej równości punktów o zajęтым miejscu decyduje większa ilość trafnie wytypowanych wyników meczy w II ETAPIE zabawy.
4. W razie dalszej równości punktów o zajęтым miejscu decyduje większa ilość punktów zdobytych za Unię Leszno w I i II ETAPIE zabawy.
5. W przypadku równej ilości punktów w I etapie zabawy o kolejności miejsc decyduje większa ilość punktów zdobytych w I ETAPIE pkt. A, następnie większa ilość punktów w II ETAPIE zabawy, a w przypadku dalszej równości punktów ilość trafnie wytypowanych wyników meczów.
6. W przypadku równej ilości punktów w II ETAPIE zabawy o kolejności miejsc decyduje większa ilość punktów w klasyfikacji generalnej zabawy.
7. W przypadku wątpliwości organizatorów w ustaleniu miejsc przez uczestników zabawy zorganizowany zostanie Quiz Żużlowy rozgrywany na spotkaniu podsumowującym sezon.

§ 9 FUNDUSZ NAGRÓD

1. Na Fundusz Nagród składają się wpłaty od uczestników, głównego sponsora zabawy KLUBU SPORTOWEGO UNIA LESZNO oraz sponsorzy zgłoszeni przez uczestników zabawy.
2. **Każdy zwycięzca TURY LIGOWEJ naszej zabawy z udziałem Unii Leszno, o ile w sezonie 2026 Klub zapewni nam taką możliwość, otrzymuje bilet wolnego wstępu na mecz rozgrywany w Lesznie. Nie dotyczy ostatniej kolejki rozgrywek.**

Zwycięzcy ustaleni są w każdy czwartek przed meczem w Lesznie do godziny 22:00 po zakończeniu TUR LIGOWYCH i meczów zaległych wg wyników ustalonych na stronie www.lpz.bt.pl. W przypadku równej ilości punktów bilet otrzymuje typer, który zajmuje wyższe miejsce w klasyfikacji łącznej. Jeśli nadal występuje równość punktów o zwycięstwie decyduje losowanie. W przypadku zwycięstw w dwóch kolejnych turach przez tego samego typera drugi bilet otrzymuje typer, który zajmie w ostatniej turze drugie miejsce. Na dany mecz typer otrzymuje tylko i wyłącznie jeden bilet. W celu odbioru biletu należy się skontaktować z Rafałem Łukaszykiem - numer tel. 601 871 841. **Bilet przysługuje tylko osobie, która przed daną turą uregulowała wpisowe.**

3. Zabawę kończymy tradycyjną, wspólną imprezą podsumowującą sezon żużlowy i wyniki zabawy, którą organizuje Zarząd. Warunkiem uczestnictwa jest uiszczenie przez każdą zainteresowaną osobę dodatkowej opłaty zaproponowanej przez Organizatora. Będzie to całkowity koszt imprezy - opłacenia lokalu od osoby.
4. Kwoty nagród finansowych dla zwycięzców zostaną ustalone przez Zarząd LPŻ przed startem sezonu na podstawie liczby potencjalnych uczestników zabawy, a co za tym idzie kwoty łącznej wpisowego, po odliczeniu poniesionych kosztów obsługi technicznej zabawy, zakupu pamiątkowych pucharów, medali, wydruku dyplomów i broszur.
5. Dyplomy otrzymują:
 - trzech najlepszych graczy w klasyfikacji generalnej zabawy,
 - trzech najlepszych graczy w klasyfikacji I i II etapu zabawy,
 - trzy najlepsze drużyny zgłoszone do klasyfikacji.

Zarząd ma prawo ustalić dodatkowe dyplomy w poszczególnych rankingach zabawy.

6. Zwycięzca klasyfikacji generalnej otrzymuje nagrodę przechodnią „okolicznościowy plastron” z podpisami kolejnych zwycięzców zabawy.

§ 10 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Prawo interpretacji powyższego regulaminu, jak również odstępstwa od treści w nim zawartej posiadają wyłącznie organizatorzy zabawy.
2. Wkład pieniężny zdeponowany zostanie w jednym z banków na terenie miasta Leszna przez Zarząd.
3. Na 3 dni po każdej turze zabawy na stronie internetowej www.lpz.bt.pl będą podawane oficjalne wyniki zabawy i ustalenie kolejności zajmowanych miejsc przez uczestników.
4. Organizatorami zabawy jest wybrany przez uczestników ZARZĄD w składzie:
 - **Błaszkiwicz Radosław – Prezes** tel. kontaktowy 693 299 679
 - **Łukaszyk Rafał – vice Prezes** tel. kontaktowy 601 871 841
 - **Kachel Jarosław – Sekretarz** tel. kontaktowy 603 382 250Wyżej wymienione osoby udzielają wszelkich wyjaśnień związanych z przystąpieniem do udziału w zabawie i w trakcie jej trwania.
5. Wszelkie sporne kwestie i protesty można zgłaszać do 10 dni kalendarzowych od momentu powstania nieprawidłowości, które będzie rozstrzygać komisja rewizyjna w składzie:
 - **Maćkowski Arkadiusz – Przewodniczący** tel. kontaktowy 697 224 605
 - **Jerzyk Hubert – Członek** tel. kontaktowy 515 217 248
 - **Tórz Krzysztof – Członek** tel. kontaktowy 693 191 121

Protest musi być zgłoszony na e-mail: lpz@bt.pl

NA ZGLASZANIE PROTESTÓW DOTYCZĄCYCH KLASYFIKACJI KOŃCOWEJ ZABAWY KOMISJA WYZNACZA CZAS 14 DNI OD ZAKOŃCZENIA OSTATNIEJ TURU ZABAWY.

6. Zabawa obliczana będzie komputerowo według programu zatwierdzonego przez Zarząd i trwać będzie, zgodnie z zapisami terminarza, do ostatniej kolejki ligowej – tj. do 4 października 2026 r.
7. Mecze rozgrywane awansem, walkowery, mecze przerwane, niepowtórzone oraz mecze przełożone, które odbędą się w terminie późniejszym niż 30 dni kalendarzowych od pierwotnej daty rozegrania meczu, nie będą uwzględniane do punktacji. Dla meczy przełożonych na termin późniejszy, do 30 dni kalendarzowych od pierwotnej daty rozegrania meczu, obowiązują typy zgłoszone w terminie.
8. Do punktacji uznaje się wynik zapisany w protokole pomeczowym za wyjątkiem spotkań zakończonych przed 8 wyścigiem w rundzie zasadniczej oraz przed 12 wyścigiem w rundzie Play Off.
9. W razie nie odbycia się turnieju SGP, SEC, IMSJ lub IMP dana TURA nie jest zaliczana do punktacji.
10. Pierwszeństwo używania „ksywki” mają uczestnicy posługujący się nią w poprzednich edycjach zabawy. Nie wolno zmieniać „ksywki” ze względu na prowadzoną klasyfikację wszechczasów.
11. Organizatorzy zobowiązują się do nagłośnienia medialnego zabawy „Leszczyńskie Prognozy Żużlowe” przed rozpoczęciem każdego sezonu żużlowego.
12. Jeżeli nie nastąpią zmiany regulaminu Sportu Żużlowego treść niniejszego regulaminu LPŻ obowiązuje przez trzy kolejne sezony 2024, 2025, 2026.

Podsumowanie zabawy odbędzie się 6 listopada o godz. 18.00 w restauracji Orlik Zaborowo.

ZABAWĘ WSPIERAJĄ:

Unia Leszno S.S.A., AGROMIX Rojęczyn, Urząd Miasta Leszna, Radio Elka, Mrozkowiak Sport i Finanse, Firma Wydawnicza "DANUTA" DOBRUSZEK, Zakład Szklarski Kubicey, Wielkopolska Agencja Reklamowa, KAJA Komputer, Sportgang Sportswear, Gazeta ABC.

ZA ORGANIZATORÓW

**Prezes LPŻ
Radosław Błaszkiwicz**

DOTYCHCZASOWI ZWYCIĘZCY

2001	KRIS	WICEK	FUTBOL
2002	DOCTOR	KRIS	ZAJCUŚ
2003	KRIS	UNISTA	SLAW
2004	KRIS	BUDZIK	PEDEL
2005	KANGUR	KRIS	UNISTA
2006	RATAJ	ASTMIK	KRIS
	H5N1	KUZYNI	ŻUŻLOMANIACY
2007	kur00	PLAKAT	ZYLA
	H5N1	PREMIUM POWER	SARŻUJĄCE BYKI
2008	RATAJ	ZYLA	KANGUR
	H5N1	WYBOROWA	ŻUŻLOMANIACY
2009	TIGER	REDBULL	PINEK
	GUZCE Z AFRYKI	H5N1	OBSZARNICY
2010	R@DZIO	GOSIAK	REDBULL
	UPSSS	H5N1	TŁUMIKI
2011	REDBULL	WOLA	ARTJOMS
	FALUBAZ	ŻUŻLIKI - Żużlomaniacy	UNIIBYKI
2012	APOLO	MEG	ARTJOMS
	FALUBAZ	S-TEAM	UNIIBYKI
2013	ASIUNIA	RAFI	PEDERSEN
	ŚCIGANI	FALUBAZ	HAGON
2014	KRIS	FUTBOL	TWISTER
	FALUBAZ	H5N1	HAGON
2015	PIAGET	R@DZIO	RABO
	BlueBull	ŚCIGANI	KENSY
2016	Tu	KRISTO	ZYLA
	H5N1	FALUBAZ	UNIIBYKI
2017	KAZMEN	Byczek98	MEG
	FALUBAZ	UNIIBYKI	POZ2017
2018	REDBULL	MEG	BUDZIK
	FALUBAZ	UNIIBYKI	H5N1
2019	MEG	REDBULL	Jaro
	FALUBAZ	H5N1	FcTyskie
2020	R@DZIO	kvmilooo	Daro1983
	FALUBAZ	FcTyskie	ŚCIGANI
2021	ŻYŁA	Bob777	Chriss
	ŚCIGANI	FALUBAZ	H5N1
2022	Kris#189	tomas	Jaro
	U1938L	H5N1	ŚCIGANI
2023	R@DZIO	ŻYŁA	Gugu88
	STEAM	FcTyskie	H5N1
2024	MACIOS	R@DZIO	PIKER
	FALUBAZ	H5N1	STEAM
2025	RAFI	REDBULL	DUBLU43
	FALUBAZ	ŚCIGANI	BASKET
2026	?	?	?
	?	?	?