



REGULAMIN MISTRZOSTW SZKOŁY PODSTAWOWEJ IM. STEFANA ŻEROMSKIEGO W CHMIELNIKU W GRZE LOGICZNEJ „QUIXO”

Organizator

Szkoła Podstawowa im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku, ul. Szkolna 7, 26-020 Chmielnik
Szkolny Klub Gier Planszowych HEX

Cele turnieju

1. Promocja gry w „QUIXO” jako instrumentu edukacyjnego i wychowawczego dzieci i młodzieży.
2. Zachęcanie uczniów do rozwijania logicznego i strategicznego myślenia.
3. Popularyzacja gier logicznych wśród uczniów Szkoły.
4. Wyłonienie indywidualnych mistrzów szkoły w dwóch kategoriach wiekowych.

Uczestnicy

1. W zawodach mogą wziąć udział uczniowie Szkoły Podstawowej im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku.
2. Zawody zostaną rozegrane w 2 kategoriach wiekowych:
 - klasy I – IV,
 - klasy V – VIII.

Warunki uczestnictwa

1. Wychowawcy zgłaszają do turnieju maksymalnie połowę uczniów klasy – najpóźniej do **22 września 2025 r.** poprzez dziennik elektroniczny.
2. W razie potrzeby wychowawcy mogą przeprowadzić eliminacje klasowe samodzielnie lub z pomocą członków Klubu.
3. Każdy uczestnik Mistrzostw musi znać zasady gry w „QUIXO” (załącznik nr 1).
4. Udział w turnieju jest bezpłatny.
5. Zgłoszenie jest równoznaczne z całkowitą akceptacją niniejszego regulaminu.



Termin i miejsce

1. Rozgrywki będą odbywały się na terenie Szkoły Podstawowej im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku.
2. Turniej potrwa od września do listopada 2025 r. (organizatorzy zastrzegają możliwość przedłużenia terminu).

Zasady – system rozgrywek

1. Turniej składa się z czterech etapów:
 - eliminacje klasowe,
 - ćwierćfinały w ramach poszczególnych klas,
 - półfinały międzyklasowe (klasy I–II, III–IV, V–VI, VII–VIII),
 - finały w dwóch kategoriach: klasy I–IV oraz klasy V–VIII.
2. Do kolejnych etapów awansują najlepsi zawodnicy z poprzednich rund.
3. Rozgrywki prowadzone będą systemem szwajcarskim, w zależności od liczby uczestników – na dystansie 5 lub 7 rund.
4. Od drugiego etapu partie rozgrywane będą z użyciem zegarów szachowych. Czas gry: 10 minut (5 minut na zawodnika).
5. Przekroczenie czasu gry oznacza porażkę.
6. Punktacja: zwycięstwo – 2 pkt, remis – 1 pkt, porażka – 0 pkt.
7. Partie rozgrywane będą według oficjalnych zasad gry w „QUIXO” (załącznik nr 1).
8. Kwestie sporne rozstrzygane będą przez sędziów.



Załącznik nr 1

Zasady gry w „QUIXO”

CEL GRY

Celem gry jest ustawienie 5 swoich kostek w linii poziomej, pionowej lub ukośnej.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Na środku planszy znajduje się 25 kostek. Każda kostka ma cztery ścianki naturalne oraz jedną ściankę oznaczoną krzyżykiem i jedną – kółkiem (rys. 1). Na początku gry wszystkie kostki ustawione są neutralnymi ściankami do góry (rys. 2). Drogą losowania ustala się który z graczy będzie układał rząd kółek (ten gracz zaczyna), a który rząd krzyżyków.

ZASADY GRY

Kolejno każdy z graczy wybiera kostkę i porusza nią zgodnie z poniższymi zasadami. W żadnym wypadku nie można zrezygnować z ruchu.

Gracz w przypadającej mu kolejce wybiera jedną z 16 kostek brzegowych (rys. 3). W pierwszej kolejce gracz musi wybrać kostkę neutralną. Nigdy nie można poruszać się kostką przeciwnika ani żadną z 9 kostek znajdujących się w centrum planszy.

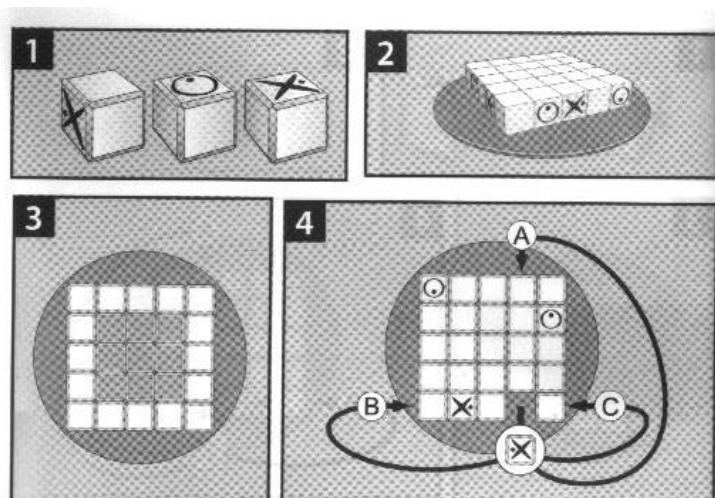
Neutralna kostka brzegowa po ruch gracza musi być ustawiona tak, by oznaczenie gracza, który ją przestawiał znajdowało się na wierzchu.

Kostka nie może być odłożona z powrotem na miejsce, z którego została wzięta. Gracz może wybrać rząd, który przesunie, aby uzupełnić miejsce wyjętej przez siebie kostki. Na rysunku 4 pokazane są trzy możliwości (A, B i C) ustawienia wybranej kostki.

Ustawiając kostkę na końcu wybranego przez siebie rzędu, gracz przesuwa zarówno kostki neutralne jak i oznaczone (własne i przeciwnika).

Zwycięża gracz, który ustawił 5 swoich kostek w linii poziomej, pionowej lub ukośnej oraz powie o tym swojemu przeciwnikowi.

Gracz, który utworzy linię przeciwnika – przegrywa, nawet wówczas, gdy jednocześnie utworzy linię z własnych kostek.



POMOCNE LINKI

<https://www.youtube.com/watch?v=cZT5N6hIFYM>

<https://www.youtube.com/watch?v=Fwyf36NtXhg>

<https://www.youtube.com/watch?v=P1cCyPvTb0o>