

REGULAMIN TURNIEJU GRY

DOBBLE MUZYKA

Cele turnieju

1. Popularyzacja gier planszowych w środowisku.
2. Ujawnianie oraz rozwijanie zainteresowań i uzdolnień dzieci.
3. Poszerzenie wiedzy z zakresu teorii muzyki.
4. Rozwijanie u dzieci spostrzegawczości.
5. Nauka tworzenia i realizacji własnych pomysłów.
6. Propagowanie zasad fair-play (umiejętność bycia zwycięzcą i zwyciężonym).
7. Stworzenie atmosfery zdrowej rywalizacji i współzawodnictwa.

Organizatorzy

1. Klub Gier Planszowych HEX
2. Chmielnickie Centrum Kultury
3. Szkoła Podstawowa im. Stefana Żeromskiego w Chmielniku

Czas i miejsce turnieju

1. Turniej odbędzie się 17 grudnia 2021 r. (piątek), w godz. 17:45 – 20:00 w Chmielnickim Centrum Kultury.
2. Harmonogram:
 - 17:45 – otwarcie recepcji zawodów i weryfikacja listy startowej,
 - 18:00 – rozpoczęcie turnieju,
 - 20:00 – zakończenie turnieju.

Uczestnicy

1. Turniej skierowany jest do uczniów Szkoły Podstawowej w Chmielniku, którzy dobrze znają zasady gry DOBBLE-MUZYKA (załącznik nr 2).
2. Nie ma podziału na wiek i płeć uczestników.

Warunki uczestnictwa

1. Uczestnicy zgłaszają się do nauczycieli muzyki z oświadczeniem (załącznik nr 1) podpisanym przez rodzica/opiekuna.
2. Ze względu na ograniczoną liczbę miejsc o zakwalifikowaniu się do rozgrywek decydować będzie kolejność zgłoszeń.

Zasady – system rozgrywek

1. Turniej zostanie przeprowadzony przy użyciu gry DOBBLE-MUZYKA na dystansie 5 rund.
2. Stoliki będą optymalnie zorganizowane dla 4 osób. W przypadku niewystarczającej lub dużej liczby uczestników, grający mogą zostać rozdzieleni na stoliki 3- lub 5-osobowe.
3. Punktacja przeprowadzona zostanie w następujący sposób:
 - a) Duże punkty zwycięstwa – zdobywane za zajęcie konkretnego miejsca w danej rozgrywce według poniższego schematu:
I miejsce – 3 duże punkty;
II miejsce – 2 duże punkty;
III miejsce – 1 duży punkt;
 - b) Małe punkty zwycięstwa – zdobywane podczas gry za ilość zebranych kart, decydujące o zajmowaniu miejsc i kolejności w kolejnych rundach.
4. W przypadku, gdy dwóch lub więcej graczy uzyskało identyczny wynik małych punktów, duże punkty przyznawane są graczom w zależności od miejsca, na którym doszło do remisu.
 - a) Remis na I miejscu – 3 duże punkty dla remisujących, następny w kolejce gracz otrzymuje 1 duży punkt;
 - b) Remis na II miejscu – 2 duże punkty dla remisujących, kolejni gracze nie otrzymują dużych punktów;
 - c) Remis na 3 miejscu – 1 duży punkt dla remisujących.
5. Podczas pierwszej rundy gracze dobierani są alfabetycznie. W kolejnych rundach o przypisaniu decydują duże i małe punkty.
6. Uczestnicy w trakcie rozgrywek mogą mieć przy sobie zasady gry wraz z nazwami symboli i korzystać z nich (załącznik nr 2).
7. Partie będą rozgrywane według zasad zawartych w załączniku nr 2.
8. Kwestie sporne będą rozstrzygane przez sędziów.

Ustalenia końcowe

1. Organizatorzy nie zapewniają transportu uczestnikom zawodów.
2. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności materialnej z tytułu wypadków, urazów i szkód w mieniu powstałych podczas imprezy.
3. Zawodnicy przystępują do rozgrywek dobrowolnie, a wyrażenie zgody przez rodzica/opiekuna prawnego na udział dziecka w turnieju jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu.
4. Ze względu na sytuację epidemiczną uczestnicy rozgrywek zobowiązani są do przestrzegania zasad obowiązujących w czasie pandemii.

Nagrody

1. Za miejsca 1-3 dyplomy i nagrody rzeczowe, za miejsca 4-6 dyplomy.

Serdecznie zapraszamy

OŚWIADCZENIE

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka
w Turnieju gry DOBBLE-MUZYKA, który odbędzie się 17 grudnia 2021 r. w godz. 17:45 – 20:00 w Chmielnickim Centrum Kultury.

- Uczestnicy rozgrywek zobowiązani są do przestrzegania zasad obowiązujących w czasie pandemii.
- ChCK nie zapewnia uczestnikom zawodów transportu ani wyżywienia.
- Podpisanie zgody jest równoznaczne z akceptacją regulaminu Turnieju, który jest dostępny na stronach www.chck.chmielnik.com i <https://spchmielnik.superszkolna.pl/>.

Odpowiadam za powrót dziecka do domu po turnieju.

.....

Data i podpis rodzica (opiekuna) dziecka

ZASADY GRY „DOBBLE-MUZYKA”

- 1. Przygotowanie do gry.** Potasujcie karty, rozdajcie po jednej zakrytej karcie przed każdym graczem i zróbcie stos odkrytych kart na środku stołu.
- 2. Cel gry.** Zdobyć jak najwięcej kart ze stosu na koniec gry.
- 3. Zasady rozgrywki.** Na znak sędziego wszyscy gracze odkrywają swoje karty i starają się jak najszybciej odnaleźć symbol wspólny na swojej karcie i karcie ze stosu na środku stołu. Gdy któryś z graczy sądzi, że znalazł parę, natychmiast zakrywa dłonią kartę na stosie. Następnie podaje nazwę symbolu i odsłania kartę, aby wszyscy gracze mogli sprawdzić czy miał rację.
 - **Prawidłowa odpowiedź.**
Gracz zabiera kartę ze stosu i kładzie ją przed sobą na swojej karcie.
 - **Nieprawidłowa odpowiedź.**
Jeśli gracz udzielił niewłaściwej odpowiedzi (podał złą nazwę lub na kartach nie ma pary symboli) nie zdobywa karty (odkłada ją na spód stosu) i nie może udzielać odpowiedzi w następnej rundzie.
- 4. Zakończenie.** Gra kończy się w momencie, w którym wszystkie karty ze stosu znikną. Gracze liczą swoje karty i podają wynik sędziemu. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów.

NAZWY SYMBOLI ZAMIESZCZONYCH NA KARTACH GRY

