

Regulamin I Wczesnoszkolnego Turnieju Rummikub

dla uczniów klas 1-3, Szkoły Podstawowej nr 2 im. Jana Kochanowskiego w Ząbkach

1. Postanowienia ogólne

1.1. Turniej Rummikub jest organizowany przez Szkołę Podstawową nr 2 w Ząbkach, a jego głównym celem jest kształtowanie kompetencji społecznych i matematycznych dzieci w atmosferze zdrowej rywalizacji i wspólnej zabawy.

1.2. W turnieju mogą wziąć udział tylko uczniowie klas 1-3, którzy znają zasady gry i potrafią grać w Rummikub.

1.3. Udział w turnieju jest bezpłatny i dobrowolny.

1.4. Turniej odbędzie się 25.04.2025 r. (piątek) w godzinach 11.45-13:30. Sala, w której odbędzie się wydarzenie zostanie podana zgłoszonym uczestnikom w późniejszym terminie.

1.5. Koordynatorem turnieju jest p. Kaja Szymanek - trener Rummikub oraz główny sędzia. Pozostałymi sędziami turnieju są p. Aneta Kuc, p. Marta Goździewska, p. Agnieszka Frydrych.

2. Zgłoszenia i uczestnictwo

2.1. Zgłoszenia do turnieju przyjmowane są do 15.04.2025 r. u p. Kai Szymanek (koordynatora turnieju) – przez dziennik lub mailowo na adres kaja.szymanek@sp2zabki.pl.

2.2. Formularz zgody na udział dziecka w turnieju, wypełniony i podpisany, należy dostarczyć najpóźniej w dniu wydarzenia po zgłoszeniu mailowym.

2.3. Formularz jest dostępny na stronie szkoły.

3. Nagrody

3.1. Sponsorami nagród są: Kropka sklep papierniczy oraz W Rożku - Lody Rzemieślnicze.

3.2. Nagrody zostaną przyznane za miejsca 1-4.

3.3. Laureaci otrzymają specjalne dyplomy z oznaczeniem zdobytego miejsca. Pozostali uczestnicy otrzymają pamiątkowy dyplom za udział w turnieju.

3.4. W przypadku, gdy dwóch graczy zajmie to samo miejsce na podium, nagroda za czwarte miejsce nie zostanie przyznana. Zostanie to rozwiązane poprzez przyznanie nagród dla miejsc 1-3. Niemniej jednak, dyplom za czwarte miejsce zostanie wręczony.

4. Zasady gry i punktacja

4.1. Rozgrywki odbywają się według zasad gry Rummikub. Kilka najważniejszych zasad m.in. dotyczących przygotowania, otwarcia i zakończenia gry zawarte są poniżej. W razie wątpliwości, uczestnicy mogą poprosić koordynatora o wyjaśnienie.

4.2. Uczestnicy będą mieli 60 minut na rozegranie 1 rundy, czyli 3 gier.

4.3. Uczestnicy będą informowani każdorazowo po upływie 20 minut.

4.4. Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Zostaje on zwycięzcą. Inni gracze liczą punkty, które pozostały im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów pozostałych graczy. Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego dodatkowe minus 50 punktów. Jeżeli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z graczy skończy grę, zapisuje mu się minus 100 punktów (niezależnie od tego, czy miał możliwość wyjścia i czy posiada jokera).

4.5. W przypadku, gdy żaden z graczy nie pozbędzie się wszystkich kostek z tabliczki, a w banku zabraknie kostek to każdy gracz ma szansę na ostatni ruch. Na koniec każdy z graczy liczy swoje punkty, a zwycięzcą gry zostaje wówczas osoba, która ma najwyższy wynik. W tej sytuacji również inaczej zapisuje się małe punkty - są one różnicą między swoimi ujemnymi punktami oraz punktami zwycięzcy.

4.6. W tabeli punktowej zwycięzca danej gry otrzymuje 1 duży punkt, pozostali gracze wpisują 0 w polu z dużymi punktami.

4.7. W przypadku remisu, remisujący gracze otrzymują po jednym dużym punkcie za zwycięstwo. Małe punkty dzieli się pomiędzy zwycięzców do 2 miejsc po przecinku.

4.8. Jeśli czas rundy ustalony przez organizatora upłynie (60 minut), zanim którykolwiek z graczy zakończy grę, rozpoczyna się Runda Finałowa. Każdy gracz ma możliwość wykonania jeszcze jednego ruchu, chyba że jeden z graczy opróżni swoją tabliczkę wcześniej. Jeżeli gracz nie może wykonać ruchu to może zdecydować się na pasowanie (nie pobiera wówczas kostki).

4.9. Jeżeli w czasie 60 minut gracze nie rozpoczną trzeciej gry, to w tabeli punktowej otrzymują za nią 0 małych i 0 dużych punktów.

4.10. Sędziowie każdemu z graczy będą służyć pomocą w prawidłowym liczeniu punktów.

4.11. Po rozegraniu trzech gier przy jednym stoliku sumuje się uzyskane punkty i kartkę z wynikami przekazuje się sędziemu głównemu.

4.12. Gry będą odbywać się bez czasomierza. Jednak dopuszczalne jest włączenie go do rozgrywki na wybranym stole, jeśli uczestnik notorycznie przedłuża swój ruch. Decyzja należy do sędziego głównego. Wówczas ruch nie może być dłuższy niż 1 minuta.

4.13. Przygotowanie do gry polega na wymieszaniu wszystkich kostek i ustawieniu w blokach po 7 kostek (ostatni blok będzie liczył 8 kostek). Następnie gracze, zgodnie z instrukcją sędziego głównego, zaczynając od gracza rozpoczynającego gracze przydzielają po jednym stosie kostek graczowi po swojej lewej i prawej stronie. Każdy gracz zaczyna grę z 14 kostkami. Gracze ustawia je na swojej tabliczkach tak, by nie widzieli ich inni gracze. Reszta kostek stanowi bank.

4.14. Jeżeli wśród 14 kostek, jakie gracz otrzymał na początku gry, są trzy dublety (kostki o takim samym numerze i kolorze, na przykład dwie czerwone dwunastki, dwie niebieskie dziewiątki i dwie czarne trójki), gracz ma prawo poprosić o ponowne potasowanie i przydzielenie kostek wszystkim graczom.

4.15. Gra polega na wykładaniu na stół utworzonych przez gracza układów kostek. Mogą to być albo serie albo grupy. Seria składa się z co najmniej trzech kostek o kolejnych numerach w jednym kolorze. Grupa to trzy lub cztery kostki z tym samym numerem w różnych kolorach.

4.16. Jeżeli gracz, na którego przypada kolejka, zgromadził na swojej tabliczce jeden lub kilka układów o łącznej wartości co najmniej 30 punktów, może wyłożyć je na stół. Można tworzyć układy z Jokerem. Wartością układu jest suma punktów na kostkach, z których się składa. Gracz nie musi wykładać wszystkich posiadanych grup i serii, o ile wyłożył już 30 punktów.

4.17. Po wyłożeniu kostek o wartości co najmniej 30 punktów gracz nie może wykonywać żadnych MANIPULACJI. Może tego dokonać dopiero w następnej kolejce.

4.18. Jeżeli na stole leży układ z jokerem, a gracz ma na swojej tabliczce kostkę, którą joker zastępuje, może zabrać jokera, a na to miejsce położyć swoją kostkę. Musi jednak w tej samej kolejce wyłożyć jokera w innej serii lub grupie - nie może pozostawić go na swojej tabliczce.

4.19. Ilość kostek na tabliczce gracza jest jawna. Jeśli inny gracz zada pytanie o liczbę kostek (w swoim czasie ruchu), należy takiej informacji udzielić.

4.20. W sytuacjach spornych i nie ujętych w regulaminie, TRENER RUMMIKUB ma ostateczny głos.

4.21. Przed turniejem można przyjść na konsultacje do p. Kai Szymanek w celu omówienia zasad, rozwiania wątpliwości, poćwiczenia liczenia punktów. Konsultacje odbywają się w czwartki w godzinach 16:05-17:05 w sali 76.

5. Zwycięzcy

5.1. Każdy stolik zapisuje wyniki swoich gier na specjalnej, papierowej tabeli (karcie turniejowej). Gracze mają prosić dowolnego sędziego o sprawdzenie poprawności zapisanych punktów lub o pomoc w prawidłowych zapisaniu.

5.5. Po zakończeniu 3 gier stolik zgłasza dowolnemu sędziemu, że zakończyli rundę i przekazują mu wypełnioną kartę turniejową. Po sprawdzeniu poprawności wypełnienia karty sędziego główny przepisuje wyniki do specjalnej tabeli.

5.5. Po upływie 60 minut wybrany sędzia ogłasza, że czas na rozgrywki się zakończył. Po sprawdzeniu, czy wszystkie stoliki oddały prawidłowo wypełnione karty i zamieszczeniu wyników w tabeli sędziowie zapoznają się listą.

5.5. Duże punkty mają pierwszeństwo przed małymi punktami przy liczeniu kolejności w tabeli. Małe punkty są istotne, jeśli jest remis w dużych punktach.

6. Zasady fair play

6.1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad gry oraz szacunku wobec innych graczy i organizatorów.

6.2. Gracze mają prawo zgłosić sędziemu przypadki niesportowego zachowania lub złamania zasad fair play gracza, z którym rozgrywali partię.

6.3. Wszelkie przejawy niesportowego zachowania mogą skutkować upomnieniem lub wykluczeniem z turnieju.

7. Postanowienia końcowe

7.1. Organizatorzy turnieju zastrzegają sobie prawo do modyfikacji regulaminu, o czym poinformują uczestników przed rozpoczęciem turnieju.

7.2. Wszelkie decyzje podjęte przez organizatorów są ostateczne i niepodważalne.

7.3. W przypadku wyrażenia zgody przez rodziców na wykorzystanie wizerunku dziecka, a także w przypadku chęci wyrażonej przez samego ucznia (np. zapozowanie do zdjęcia lub zgłoszenie werbalne chęci), jego wizerunek może być użyty w materiałach promujących turniej lub szkołę (np. na stronie internetowej szkoły, mediach społecznościowych).

7.4. W trakcie turnieju mogą być robione zdjęcia grupowe (np. po otrzymaniu dyplomów), na których wszyscy uczestnicy będą uwiecznieni. Zdjęcia te mogą być wykorzystane w celach promujących turniej lub szkołę (np. na stronie szkoły, mediach społecznościowych szkoły).

7.4. W przypadku pytań prosimy o kontakt z organizatorem turnieju.

Życzymy udanej zabawy, zdrowej rywalizacji i powodzenia!