**I MISTRZOSTWA**

**ZESPOŁU SZKOLNO PRZEDSZKOLNEGO W LIBUSZY**

**w RUMMIKUB 2014**

**REGULAMIN**

1. **ZASADY ORGANIZACYJNE.**
2. **ORGANIZATOR**

 Zespół Szkolno-Przedszkolny w Libuszy

1. **CELE**
* Promowanie ciekawych form spędzania czasu.
* Trening kreatywności i spostrzegawczości.
* Rozbudzanie wyobraźni i logicznego myślenia.
* Popularyzowanie gier planszowych.
* Integracja środowiska szkolnego.
1. **TERMIN**

Dnia 8 kwietnia 2014 r.

1. **MIEJSCE**

Biblioteka ZSP w Libuszy

1. **SĘDZIĄ GŁÓWNYM TURNIEJU** jest Mariola Mrozek.
2. **UCZESTNIKAMI ZAWODÓW** mogą być uczniowie Zespołu szkolno-Przedszkolnego w Libuszy
3. **ILOŚĆ BIORĄCYCH UDZIAŁ W ZAWODACH**

Minimalna liczba Uczestników - 12 osób, liczba maksymalna - 24 osoby.

Po przekroczeniu limitu zgłoszeń, dalsza rejestracja będzie niemożliwa. Liczy się kolejność zgłoszeń.

1. Aby wziąć udział w turnieju należy wypełnić **FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY** dostępny w bibliotece szkolnej.
	* Zgłoszenia są przyjmowane do 7 kwietnia 2014 roku lub do wyczerpania limitu miejsc.
	* Istnieje możliwość zapisu w trakcie mistrzostw dniu 8 kwietnia 2014 r, ale tylko w przypadku wolnych miejsc lub nie zgłoszenia się osób wcześniej zapisanych na turniej.
2. **Dostarczenie formularza zgłoszeniowego**

jest jednoznaczne z

* akceptacją regulaminu Mistrzostw
* wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora w rozumieniu ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 o ochronie danych osobowych
* wyrażeniem zgody na rejestrację fotograficzną przez organizatorów przebiegu turnieju, wręczenia nagród oraz ich publikację i emisję w mediach lokalnych.
1. **NAGRODY**

Dla Zwycięzców przewidziane są nagrody rzeczowe.

Pozostali Uczestnicy otrzymają nagrody pocieszenia.

1. Jakiekolwiek **NARUSZENIA ZASAD TURNIEJU** - przeszkadzanie w rozgrywkach Finału bądź używanie wulgaryzmów - mogą skutkować wykluczeniem Uczestnika z rozgrywek.
2. **ZASADY GRY.**
3. **CEL GRY**

Uczestnik dąży do tego by jako pierwszy wyłożyć na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki.

1. **PRZYGOTOWANIE GRY**
* Wszystkie kostki kładzie się na środku stołu numerami do dołu i dokładnie miesza. Następnie każdy Gracz bierze jedną kostkę. Ten, kto wylosował najwyższą liczbę, będzie rozpoczynał pierwszą partię.
* Użyte do losowania kolejności kostki wracają na stół, ponownie miesza się wszystkie kostki i ustawia w blokach po 7 kostek (ostatni blok będzie liczył 8 kostek).
* Następnie Sędzia przydziela każdemu Graczowi po dwa takie bloki, czyli 14 kostek. Gracz ustawia je na swojej tabliczce tak, by nie widzieli ich inni gracze. Reszta kostek stanowi bank.
* Jeżeli wśród 14 kostek, jakie Zawodnik 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 Uczestnikom.
1. **UKŁADY KOSTEK**
* 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.
1. **OTWARCIE**
* 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. Nie musi wykładać wszystkich posiadanych grup i serii, o ile wyłożył już 30 punktów.
* Jeżeli Zawodnik nie ma układów pozwalających na otwarcie, bierze z banku jedną kostkę i do gry przystępuje następny Gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.
1. **MANIPULACJE**
* Począwszy od następnej kolejki po wyłożeniu otwarcia, Zawodnik może dokładać kostki ze swojej tabliczki do leżących na stole układów, a także wykonywać manipulacje czyli przebudowywać układy leżące na stole. Musi jednak wyłożyć w każdym ruchu co najmniej jedną kostkę ze swojej tabliczki.
* Jeżeli Gracz nie może wyłożyć swojej kostki bierze z banku jedną kostkę.
1. **JOKER**
* Jeżeli Gracz ma na tabliczce jokera, może zastąpić nim każdą kostkę, brakującą do utworzenia serii lub grupy. Joker ma taką samą wartość, jak kostka, którą zastępuje. 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.
* Jeżeli na stole leży grupa złożona z dwóch takich samych kostek i jokera, można zastąpić go kostką jednego z dwóch brakujących kolorów. Można zastąpić jokera kostką wziętą ze stołu.
* Można rozdzielać grupy albo serie zawierające jokera. Jeżeli Gracz zdobywa jokera przez rozdzielenie leżącego na stole układu, albo przez zamienienie go kostką wziętą ze stołu, musi
w tym ruchu użyć co najmniej jednej kostki ze swojej tabliczki.
1. **LIMIT CZASU**
* Obowiązuje limit czasu – 1 minuta na każdy ruch.
* Jeżeli Uczestnik rozpocznie manipulację i nie zdąży jej zakończyć przed upływem czasu, musi poukładać kostki na stole tak, jak leżały przed jego ruchem i za karę wziąć z banku 3 kostki.
* Gdy Gracz nie pamięta, jak leżały kostki przed jego ruchem, musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nie należące do prawidłowych układów.
1. **ZAKOŃCZENIE GRY**
	* Gra kończy się, gdy jeden z Graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Zostaje on zwycięzcą. Inni Zawodnicy 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 minus 50 punktów.
	* Jeżeli Uczestnik nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z Graczy skończy grę, zapisuje mu się minus 100 punktów, o ile nie miał 30 punktów niezbędnych do pierwszego wyłożenia.
	* Jeżeli jednak okaże się, że Gracz miał możliwość pierwszego wyłożenia, a tego nie zrobił, zapisuje mu się minus 200 punktów.  (Zawodnik może uniknąć tej kary, jeśli kostkę potrzebną do otwarcia wziął w ostatniej rundzie zapowiedział, że w następnym ruchu będzie wykładał otwarcie.)
	* Czasami może się zdarzyć, że w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce. Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnicę między wartością posiadanych kostek a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę punktów pokonanych graczy.
2. **ZASADY i SYSTEM ROZGRYWEK**
3. Rozgrywki Mistrzostw dzielą się na Eliminacje, Półfinały oraz Finał.
4. **ELIMINACJE** składają się z dwóch rund, a każda runda z dwóch partii.
* W pierwszej i drugiej rundzie zawodnicy grają przy stolikach  przydzielonych w drodze losowania, po 3 - 4 osoby przy stoliku. (Przykładowo: 12 osób – 3 stoliki po 4 osoby, 19 osób – 4 stoliki po 4 osoby, 1 stolik - 3 osoby; itp.).
* Po rozegraniu dwóch partii przy jednym stole nastąpi losowanie drugiej rundy. O przydziale graczy do stolików w drugiej rundzie decyduje losowanie. Wyniki losowania mogą być tak skorygowane, by przy jednym stoliku nie spotkały się osoby, które grały razem w pierwszej rundzie.
* Graczowi przegrywającemu zapisuje się 0 dużych punktów i tyle małych punktów (ze znakiem minus), ile miał punktów na tabliczce w chwili zakończenia partii.
* Za wygraną partię Zawodnik otrzymuje 1 duży punkt oraz tyle małych punktów (ze znakiem plus), ile w sumie mieli na tabliczkach przegrywający. Po rozegraniu dwóch partii ustala się kolejność na każdym stoliku, licząc najpierw duże punkty (wygrane partie), a następnie bilans małych punktów.
* Po rozegraniu czterech partii w dwóch rundach zlicza się duże i małe punkty i ustala kolejność.
1. Do **PÓŁFINAŁU** przechodzi 12 najlepszych graczy z największą liczbą dużych punktów. W przypadku remisów decydują małe punkty. Przy przydziale graczy do stolików w półfinale decyduje miejsce po eliminacjach. Stolik A to gracze z miejsc 1,4,7,10; stolik B to gracze z miejsc 2,5,8,11; Stolik C to gracze z miejsc 3,6,9,12.

Do **finału** awansują zwycięzcy stolików A,B,C po rozegraniu trzech partii.

1. W **FINALE** wyłania się Mistrza Szkoły i Wicemistrza Szkoły.

Runda finałowa to trzy partie, Zwycięzcą zostaje osoba, z największą liczbą dużych punktów. W przypadku remisów decydują małe punkty.