

Regulamin integracyjnego turnieju Rummikub

„Łączymy Pokolenia przy Wspólnym Stole”

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Integracyjnego Turnieju Rummikub „Łączymy Pokolenia przy Wspólnym Stole” jest Szkoła Podstawowa nr 2 im. Jana Pawła II w Sulechowie.
 2. Turniej ma na celu:
 - integrację środowiska szkolnego – uczniów, rodziców i nauczycieli,
 - wspólną zabawę przy jednej grze,
 - rozwijanie logicznego i strategicznego myślenia,
 - promowanie zasad fair play,
 - budowanie relacji między przedstawicielami różnych pokoleń.
 3. Turniej odbędzie się **14 października 2026 r. o godz. 11:00** w Szkole Podstawowej nr 2 im. Jana Pawła II w Sulechowie.
 4. Regulamin określa zasady uczestnictwa, organizacji oraz przebiegu turnieju.
-

II. UCZESTNICY I ZGŁOSZENIA

1. W turnieju mogą uczestniczyć:
 - uczniowie,
 - rodzice lub opiekunowie prawni uczniów,
 - nauczyciele i pracownicy szkoły.
 2. Liczba miejsc jest ograniczona. O przyjęciu do turnieju decyduje kolejność zgłoszeń.
 3. Zgłoszenia przyjmowane są do dnia **02 października 2026 roku** do godziny 15.00 za pośrednictwem dziennika elektronicznego Librus, poprzez wiadomość do organizatora turnieju.
 4. Przy stole podczas rozgrywki mogą znajdować się wyłącznie zawodnicy przypisani do danej rozgrywki.
-

III. SYSTEM TURNIEJU I ORGANIZACJA STOŁÓW

1. Turniej składa się z **3 rund**.
2. W każdej rundzie rozgrywane są **4 gry**.
3. Każdy zawodnik rozgrywa łącznie **12 gier**.
4. W I rundzie zawodnicy są przydzielani do stołów w drodze losowania, tak aby umożliwić jak największą integrację uczestników.
5. Przed rozpoczęciem II i III rundy zawodnicy są przydzielani do stołów na podstawie aktualnej klasyfikacji:
 - zawodnicy z największą liczbą dużych punktów zajmują pierwsze stoły,
 - w przypadku równej liczby dużych punktów o kolejności decyduje liczba małych punktów.
6. W przypadku niepełnej liczby zawodników organizator może odpowiednio zmienić skład i organizację stołów, tak aby zapewnić wszystkim uczestnikom możliwość udziału w rozgrywkach.
7. Przy stole zawodnicy otrzymują oznaczenia **A, B, C, D**.
8. Miejsca zawodników przy stole ustala organizator lub sędzia.
9. Zawodnik **A** zapisuje numer stołu oraz dane pozostałych zawodników.
10. W kolejnych grach rozpoczynają zawodnicy:
 - gra 1 - **A**,
 - gra 2 - **B**,
 - gra 3 - **C**,
 - gra 4 - **D**.

Zmiana miejsc przy stole

11. Po zakończeniu kolejnych gier następują zmiany miejsc:
 - po grze 1 - **B zamienia się miejscem z C**,
 - po grze 2 - **B zamienia się miejscem z A**,
 - po grze 3 - **B zamienia się miejscem z C**.
12. Zmiany miejsc dotyczą stołów czteroosobowych.
13. Przy stołach o innej liczbie zawodników sposób zmiany miejsc ustala sędzia przed rozpoczęciem rundy.

14. Po zakończeniu czwartej gry zawodnicy pozostają przy stole do momentu przekazania wyników lub wskazania kolejnego stołu.
-

IV. PRZYGOTOWANIE BANKU PŁYTEK

1. Przed rozpoczęciem każdej gry zawodnicy wspólnie mieszają płytki.
 2. Płytki układa się w stosy po **7 sztuk**, pozostawiając jeden stos **8 płytek** na środku jako początkowy stos do dobierania.
 3. Każdy zawodnik może kolejno przesunąć część płytek, a następnie wszyscy zawodnicy wspólnie kończą przygotowanie banku.
 4. Po zakończeniu każdej gry płytki są ponownie mieszane przed rozpoczęciem kolejnej.
 5. Stosy do dobierania pozostają na stole i są dostępne dla wszystkich zawodników.
-

V. LIMIT CZASU

1. Każdy zawodnik ma **40 sekund na wykonanie swojego ruchu**.
 2. Do kontroli czasu wykorzystywana jest aplikacja **TTL Rummikub / TTL Timer** – aplikacja przeznaczona do rozgrywek Rummikub.
 3. Przy każdym stole musi znajdować się jeden telefon z uruchomionym timerem.
 4. Telefon powinien być wyciszony oraz ustawiony w trybie „Nie przeszkadzać” lub samolotowym.
 5. Ruch kończy się w momencie zatrzymania timera lub upływu 40 sekund.
 6. Po upływie czasu zawodnik nie może dokonywać dalszych zmian na stole.
 7. W przypadku konieczności dobrania płytki zawodnik **najpierw dobiera płytkę, a następnie zatrzymuje timer**.
 8. Nie wolno zatrzymać czasu przed dobraniem płytki.
-

VI. ZASADY ROZGRYWKI

1. Gra rozpoczyna się po przygotowaniu banku oraz potwierdzeniu gotowości zawodników.

2. Jeżeli po rozdaniu zawodnik posiada co najmniej **3 identyczne pary płytek**, może zgłosić konieczność ponownego rozdania wszystkim zawodnikom.
 3. Po rozpoczęciu gry nie można zgłaszać takiej sytuacji.
 4. Pierwsze wyłożenie zawodnika musi mieć wartość co najmniej **30 punktów**.
 5. Joker może zostać wykorzystany jako płytka o wartości, którą zastępuje.
 6. Podczas pierwszego wyłożenia nie można wykorzystywać ani przedstawiać wcześniej istniejących układów na stole.
 7. Układy na stole muszą być prawidłowe zgodnie z zasadami gry Rummikub.
 8. Kierunek ułożenia płytek w seriach i grupach może być różny, pod warunkiem zachowania prawidłowości układu.
 9. Zawodnik musi fizycznie przesunąć wykorzystane płytki z podstawki w kierunku stołu przed upływem swojego czasu.
 10. Po upływie 40 sekund nie można dokonywać dalszych zmian.
 11. Płytki powinny być ułożone w sposób umożliwiający ich odczytanie przez wszystkich zawodników.
 12. Jeżeli nieprawidłowy układ z poprzedniego ruchu nie został zauważony i zostanie wykryty dopiero po rozpoczęciu kolejnego ruchu, zawodnik wykonujący aktualny ruch może zgłosić i naprawić sytuację.
 13. Jeżeli zawodnik dołoży płytkę do nieprawidłowego układu bez jego naprawienia, odpowiada za powstałą sytuację.
 14. W przypadku przekroczenia czasu sędzia zarządza przywrócenie stanu gry sprzed rozpoczęcia ruchu, o ile jest to możliwe.
 15. W sytuacji, gdy nie można jednoznacznie odtworzyć wcześniejszego układu, decyzję podejmuje sędzia.
-

VII. KOMUNIKACJA PRZY STOLE

1. Podczas wykonywania ruchu przez zawodnika pozostali gracze nie mogą dotykać płytek znajdujących się na stole ani banku.
2. Zawodnik wykonujący ruch nie może prosić innego zawodnika o wykonanie za niego czynności związanych z układaniem płytek.

3. Zawodnik może zapytać, ile płytek posiada inny gracz. Odpowiedź musi być zgodna ze stanem faktycznym.
 4. Zawodnik może słownie zakomunikować zakończenie swojego ruchu, np. „już” lub „dalej”.
 5. Podczas gry nie wolno udzielać innym zawodnikom podpowiedzi dotyczących możliwych ruchów.
 6. Osoby obserwujące nie mogą podpowiadać zawodnikom ani komentować ich ruchów.
-

VIII. ZAKOŃCZENIE GRY I PUNKTACJA

1. Gra kończy się w momencie, gdy jeden z zawodników wykorzysta wszystkie posiadane płytki i **zakomunikuje zakończenie gry**, np. mówiąc „Rummikub”.
2. Zwycięzca otrzymuje **1 duży punkt**.
3. Pozostali zawodnicy otrzymują **0 dużych punktów**.
4. Oprócz dużych punktów przyznawane są **małe punkty**, wynikające z wartości płytek pozostałych zawodnikom na podstawkach.
5. Zwycięzca otrzymuje dodatnią liczbę małych punktów równą sumie wartości płytek pozostałych wszystkim przeciwnikom.
6. Każdy z pozostałych zawodników otrzymuje ujemną liczbę małych punktów równą sumie wartości własnych pozostałych płytek.
7. **Joker pozostawiony na podstawce na koniec gry oznacza -50 małych punktów.**

Brak pierwszego wyłożenia

8. Jeżeli zawodnik do momentu zakończenia gry **nie dokonał pierwszego wyłożenia**, stosuje się następujące zasady:
 - **-100 małych punktów** – jeżeli zawodnik nie miał możliwości dokonania prawidłowego pierwszego wyłożenia za minimum 30 punktów;
 - **-200 małych punktów** – jeżeli zawodnik miał możliwość dokonania prawidłowego pierwszego wyłożenia za minimum 30 punktów, ale z niej nie skorzystał.
9. Oceny, czy zawodnik miał możliwość dokonania pierwszego wyłożenia, dokonuje sędzia na podstawie posiadanych przez zawodnika płytek.

Klasyfikacja końcowa

10. Po rozegraniu wszystkich **3 rund × 4 gry, czyli łącznie 12 gier**, tworzona jest klasyfikacja końcowa.
 11. W pierwszej kolejności o miejscu decyduje **łączna liczba dużych punktów**, czyli liczba wygranych gier.
 12. W przypadku równej liczby dużych punktów o miejscu decyduje **łączna liczba małych punktów**.
 13. W przypadku dalszej równości decyzję o sposobie rozstrzygnięcia podejmuje sędzia zgodnie z przyjętym systemem turniejowym.
-

IX. ZASADY FAIR PLAY

1. Wszystkich uczestników obowiązuje kulturalne i sportowe zachowanie.
 2. Zawodnicy odnoszą się do siebie z szacunkiem, niezależnie od wieku i roli w społeczności szkolnej.
 3. Zabronione jest podpowiadanie, wykonywanie gestów sugerujących ruch oraz komentowanie możliwości zagrania przez innego zawodnika.
 4. Osoby obserwujące nie mogą wpływać na przebieg rozgrywek.
 5. Wszelkie spory dotyczące przebiegu gry rozstrzyga sędzia.
 6. Decyzja sędziego w sprawach spornych jest ostateczna.
-

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Udział w turnieju oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian organizacyjnych, jeżeli są one konieczne dla sprawnego przeprowadzenia turnieju.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje organizator lub sędzia turnieju.

4. Udział w turnieju oznacza zgodę na wykorzystanie imienia i nazwiska uczestnika oraz jego wizerunku w materiałach informacyjnych dotyczących turnieju, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
5. W przypadku braku wymaganej liczby co najmniej 16 uczestników organizator może odwołać lub zmienić formułę turnieju.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia.