



POWIATOWE CENTRUM EDUKACJI I KULTURY
56-400 Oleśnica, ul. Wojska Polskiego 56
Sekretariat tel.: 071-314-01-72; Internet: www.pceik.pl;
E-mail: sekretariat@pceik.pl



Oleśnica, 10.11.2023 r.

PCEiK.MDK.4390.20.2023

I POWIATOWY TURNIEJ GRY LOGICZNEJ RUMMIKUB

dla uczniów szkół podstawowych

10 kwietnia 2024 r.



ORGANIZATOR

Powiatowe Centrum Edukacji i Kultury w Oleśnicy

Sędziowie turnieju: Bożena Piasecka – Katolicka Szkoła Podstawowa w Oleśnicy,
Anetta Adamczuk, Andrzej Piasecki.

I. CELE

- propagowanie łamigłówek logicznych,
- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia,
- rozpowszechnianie alternatywnych form spędzania wolnego czasu.

II. ADRESACI

- uczniowie kl. IV – VIII szkół podstawowych powiatu oleśnickiego.

III. TERMIN i MIEJSCE FINAŁU

- **10.04.2024 r.**, godz. 9.00
- SM Korelat, ul. Kochanowskiego 5,

IV. ZASADY ORGANIZACYJNE

Turniej ma charakter etapowy:

- I etap szkolny – powołana przez dyrektora Szkolna Komisja Konkursowa przeprowadza eliminacje szkolne w terminie do **06.03.2024 r.** Komisja może zgłosić do 4 reprezentantów ze szkoły.
- II etap powiatowy – komisja powołana przez dyrektora PCEiK przeprowadzi turniej finałowy w dn. **10.04.2024 r.**

Przebieg turnieju:

1. Turniej rozgrywany jest w kategorii wiekowej:
 - klasy IV-VIII

2. W turnieju może wziąć udział do 4 reprezentantów ze szkoły.
3. Turniej jest indywidualny.
4. Zgłoszenia należy przesłać do **13.03.2024 r.** drogą elektroniczną na adres: pceik@pceik.pl na dołączonej karcie zgłoszeniowej.
5. **Zasady gry.** Celem gracza jest wyłożenie na planszę wszystkich swoich kostek w jak najszybszym czasie i najkorzystniejszych kombinacjach.
6. W załączniku – szczegółowe zasady gry w Rummikub

V. NAGRODY

1. Tytuł laureata konkursu zostanie przyznany zdobywcom I, II i III miejsca wg ilości uzyskanych punktów.
2. Laureaci i opiekunowie zostaną poinformowani o miejscu i dokładnym terminie wręczenia dyplomów i nagród.

VI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Udział w konkursie każdego uczestnika jest bezpłatny, dobrowolny i oznacza przyjęcie w pełni niniejszego regulaminu.
2. Szczegółowe zasady regulujące przebieg konkursu określają następujące procedury dostępne na stronie www.pceik.pl w zakładce: Młodzieżowy Dom Kultury/dokumenty wewnętrzne/procedury i regulaminy :
 - *Procedura organizacji konkursów przedmiotowych i artystycznych w PCEiK w Oleśnicy*
3. Organizatorzy dopuszczają możliwość zdalnego przeprowadzania każdego etapu zawodów z zachowaniem zasady kontrolowanej samodzielności oraz warunków bezpieczeństwa sanitarnego. Za korzystanie z niedozwolonych pomocy, nieprzestrzeganie zasady samodzielności lub zakłócanie przebiegu zawodów uczestnik zostanie zdyskwalifikowany.

VII. ZAŁĄCZNIKI

- karta zgłoszeniowa,
- zasady gry
- oświadczenie rodziców lub opiekunów prawnych dotyczące RODO (skan przesłany mailem na adres: pceik@pceik.pl)

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Gry odbywają się przy ponumerowanych stołach.
2. Na każdym stole znajduje się tabelka do wpisywania punktów z danej rundy oraz długopis.
3. Na każdym stole znajduje się tablet z aplikacją do odmierzania czasu ruchu.
4. Przy stoliku mogą przebywać tylko gracze przy nim grający.
5. Widzowie w odległości minimum 1,5 metra.
6. Pozostałe osoby powinny powstrzymać się od komentarzy i jakichkolwiek sugestii mogących mieć wpływ na grę (komunikaty słowne, chrząkanie, kasłanie itp.) np. w sytuacji błędnego układu na stole.
7. Podczas rozgrywek należy zachowywać się kulturalnie i cicho, tak aby nie przeszkadzać innym graczom.
8. Każdy z graczy siada do stolika według kolejności, w jakiej otrzymał numer.
9. Numer (np. 12B) składa się z części liczbowej określającej numer stołu (12) oraz literowej określającej kolejność osób przy danym stole (B).
10. Gracz, który otrzymał „A” ustala, gdzie chce usiąść, a pozostałe osoby siadają zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ROZPOCZĘCIE GRY

11. Grę rozpoczyna osoba, która usiadła do stołu jako osoba „A”, w następnych rundach rozpoczyna B, C itd.
12. Gracze zapisują w tabeli punktowej imiona i nazwiska graczy.
13. Gracze mieszają kostki i układają w stosy po 7 kostek i jeden stos z 8 kostkami.
14. Zaczynając od gracza rozpoczynającego gracze przydzielają po jednym wybranym przez siebie stosie kostek graczowi po swojej lewej i prawej stronie.
15. Pozostałe stosy kostek tworzą bank przechowywany z boku stołu.
16. Jeżeli po rozdaniu stosów z kostkami, gracz posiada co najmniej 3 dublety (dwie kostki w tym samym kolorze o tej samej wartości) może zażądać ponownego rozdania kostek u wszystkich graczy. Decyzja należy do gracza zgłaszającego.
17. Na środku stołu znajduje się jeden stos, z którego gracze dobierają kostki. Na początku gry na środek stołu trafia stos z 8 kostkami. Gdy ten stos się skończy, gracz który ma dobrać kostkę wybiera z banku kolejny stos, który ustawia na środku stołu.

POPRAWNY RUCH

18. Obowiązuje limit czasu – 60 sekund na każdy ruch.
19. Po upływie czasu graczowi nie wolno już wykonać żadnego ruchu.
20. Jeżeli w ręku pozostanie kostka gracza, może ją odłożyć na swoją tabliczkę. Pozostałe poprawne układy pozostają na stole. Jeśli gracz dołożył swoją kostkę, ruch uznaje się za wykonany. Jeżeli

graczowi pozostanie w ręku kostka pochodząca ze stołu, ruch uznaje się za niewykonany i należy go cofnąć, a gracz pobiera kostkę ze stosu.

21. Jeżeli gracz nie dokończy manipulacji przed upływem czasu, musi poukładać kostki na stole tak, jak leżały przed jego ruchem i wziąć ze stosu 1 kostkę. Gdy nie ma możliwości odtworzenia układu sprzed ruchu, gracz musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nienależące do prawidłowych układów i wziąć ze stosu 1 kostkę.
22. Jeśli wszystkie układy na stole są prawidłowe, a czas na ruch minął, uważa się taki ruch za prawidłowy. Grę kontynuuje następny gracz.
23. Układ jest prawidłowy, jeśli odległość między kostkami jest nie większa niż szerokość kostki w poziomie oraz nie większa niż pół wysokości kostki w pionie.
24. Jeżeli gracz dobiera kostkę, to najpierw bierze ją ze stosu, a następnie przełącza zegar (nie odwrotnie). Jeśli zegar zostanie przełączony przed wzięciem kostki, kolejny gracz ma prawo żądać zatrzymania czasu i ponownego rozpoczęcia swojego ruchu.
25. Zakończenie ruchu następuje wskutek:
 - a) przełączenie zegara,
 - b) Upływanie 60 sekund przeznaczonych na ruch
 - c) pokazanie pustej podstawki.
26. Po zakończeniu swojego ruchu gracz nie ma możliwości dokonywania jakichkolwiek zmian na stole.
27. Do wyłożenia gracz potrzebuje minimum 30 punktów. Mogą być one wyłożone w dowolnej liczbie prawidłowych układów, **także z użyciem jokera**. Joker daje wtedy tyle punktów ile ma kostka, którą zastępuje. Przy pierwszym wyłożeniu gracz nie może wykonywać żadnych innych manipulacji.
28. Nie ma obowiązku układania kostek w jednym kierunku. Tym samym dozwolone jest układanie kostek w ciągach rosnących i malejących.
29. Wykładając wiele kostek z tabliczki lub stołu należy zrobić ruch kostkami w kierunku środka stołu. Należy je przesunąć przed upływem czasu. Jeśli gracz dotyka kostek po upływie czasu ruch uznaje się za nieważny. Należy cofnąć ruch i wziąć jedną kostkę ze stosu.
30. Podczas ruchu gracza inny gracz nie ma prawa dotykać kostek, stosów leżących na stole (przesuwać, poprawiać, zmieniać kolejność itp.). Wszystkie czynności może dokonać tylko aktywny gracz
31. Jeśli w trakcie gry zabraknie kostek do dobierania, tylko aktywny gracz ma prawo wybrać stos jaki zostanie ułożony na środku stołu.
32. Podczas manipulacji można zastąpić jokera kostką wziętą ze stołu. Można rozdzielać grupy albo serie zawierające jokera. Jeżeli gracz zdobywa jokera przez rozdzielanie leżącego na stole układu albo przez zamienienie go kostką wziętą ze stołu, musi w tym ruchu użyć co najmniej jednej kostki ze swojej tabliczki.
33. Liczba kostek na tabliczce gracza jest jawna. Jeśli inny gracz zada pytanie o liczbę kostek (w swoim czasie ruchu), należy takiej informacji udzielić.
34. Jeżeli w trakcie gry wydarzy się sytuacja sporna, każdy gracz ma prawo zażądać zatrzymania czasu po zakończeniu ruchu, w trakcie którego sytuacja zaistniała, oraz wezwania sędziego.
35. Wszystkie sytuacje sporne i zdarzenia nieujęte w regulaminie rozstrzygają sędziowie główni.
36. Gracze mają prawo zgłosić sędziemu przypadki niesportowego zachowania lub złamania zasad fair play przez gracza z którym rozgrywali partię. Za niewłaściwe zachowanie podczas turnieju uczestnik

może być wykluczony z turnieju po wcześniejszym upomnieniu. O wykluczeniu decyduje sędzia główny.

37. Prosimy o wyrozumiałość, empatię względem innych graczy. Najważniejsza jest dobra zabawa i drugi człowiek. Rummikub jest grą rodzinną i zgodnie z hasłem gry "Brings people together" - zbliża, łączy czy jednoczy ludzi.

ZAKOŃCZENIE GRY

38. Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki na stół (nie może pozostać żadna kostka na podstawce). Zostaje on zwycięzcą. Inni gracze liczą punkty, które pozostały im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus. W razie potrzeby pozostałe osoby mogą sprawdzić poprawność zliczonych/wpisanych punktów.
39. Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego minus 50 punktów.
40. Jeżeli gracz 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.
41. Jeżeli jednak okaże się, że miał możliwość pierwszego wyłożenia, a tego nie zrobił, zapisuje mu się minus 200 punktów.
42. Gracz może uniknąć tej kary, jeśli kostkę potrzebną do otwarcia wziął w ostatniej rundzie i przed przełączeniem zegara zapowiedział, że w następnym ruchu będzie się wykladał np. przez komunikat „Wyłożę się w następnej rundzie”.
43. Jokery liczą się do możliwości wyłożenia się
44. Jeżeli zabraknie kostek lub skończy się czas rundy, zanim którykolwiek z graczy zakończy grę, każdy gracz wykonuje po 1 ruchu i gra się kończy. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce (najmniejszą sumę kostek). Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnicę między wartością posiadanych kostek, a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę punktów pozostałych graczy. W tym przypadku gra może zakończyć się remisem, wtedy remisujący gracze otrzymują 1 duży punkt za zwycięstwo.
45. Gracz wygrywający otrzymuje 1 duży punkt za zwycięstwo. Nie ma dużych punktów za drugie, trzecie lub czwarte miejsce.

ZASADY TURNIEJOWE

46. Turniej składa się z czterech rund. Pierwsze trzy rundy składają się z 3 gier. Runda czwarta – finałowa – składa się z 4 gier. Każda runda trwa nie dłużej niż 50 minut.
47. Przed pierwszą rundą gracze są przydzielani do stołów na podstawie losowo otrzymanych numerów.
48. Po każdej rundzie na podstawie wyników z tabelki do wpisywania punktów ustalana jest kolejność graczy tak, aby w kolejnej rundzie przy stole numer 1 spotkało się czworo najlepszych graczy. O kolejności graczy decyduje suma zdobytych dotychczas dużych punktów a w przypadku remisu – suma małych punktów.
49. Czwarta runda rozgrywana jest przez czworo najlepszych graczy wyłonionych na podstawie sumy punktów po trzech rundach.
50. Zwycięzcą turnieju zostaje gracz, który w rundzie finałowej zdobył najwięcej dużych punktów. W przypadku remisu pod uwagę brane są również małe punkty.
51. Do wyników rundy finałowej nie wlicza się punktów zdobytych w poprzednich rundach.