

Najważniejsze informacje dotyczące Mistrzostw:

- Termin: 20 września 2024, godzina 9.30.
- Miejsce: Zespół Szkół nr 2 im. Tadeusza Kościuszki w Garwolinie
- Formularz zgłoszenia szkoły: <https://forms.gle/2AN2GuxNBSwVftND9>
- Zgłoszone szkoły:
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Xek70y4PO3WgE6b2lyDmT8RCSzcrG5GU8T9uSturIF4/edit?usp=sharing>
- Zgłoszenia szkół przyjmujemy do 15 września 2024 r.
- Formularz zgłoszenia uczniów: Wystany w potwierdzeniu na mail.
- Zgłoszenia uczniów przyjmujemy do 18 września 2024 r.
- Liczba uczniów: od 1 do 12 ze szkoły
- Limit uczestników: 120
- Liczba szkół: do wyczerpania miejsc
- Turniej pod patronatem honorowym Starosty Powiatu Garwolińskiego Iwony Kurowskiej
- Dwóch najlepszych uczniów z każdej szkoły otrzyma awans na Mistrzostwa Polski Szkół w Rummikub, które odbędą się 25 października w Sztumie lub Gdańsku. Trwają rozmowy, aby Mistrzostwa te były konkursem kuratorskim. (Szkółę należy oddzielnie zgłosić - zapisy od 1 września)
- Czterech najlepszych uczniów z każdej szkoły otrzyma awans na Mazowieckie Mistrzostwa Szkół w Rummikub, które odbędą się 1 października w Garwolinie. (Szkółę należy oddzielnie zgłosić poprzez link <https://forms.gle/uaTjUA8uvHAKXK928> liczba miejsc ograniczona dlatego zgłośmy szkołę już teraz)
- Gracze z miejsc 1-4 oraz 3 najlepsze szkoły w klasyfikacji drużynowej otrzymają nagrody rzeczowe.

Harmonogram turnieju:

- 8.30 - 9.15 - potwierdzenie obecności
- 9.15 - 9.30 - powitanie uczestników, przedstawienie regulaminu, wspólne zdjęcie
- 9.30 - 10.20 - runda I
- 10.20 - 10.30 - przerwa
- 10.30 - 11.20 - runda II
- 11.20 - 11.30 - przerwa
- 11.30 - 12.20 - runda III
- 12.20 - 12.30 - przerwa
- 12.30 - 13.20 - runda IV
- 13.20 - 13.30 - przerwa
- 13.30 - dekoracja zwycięzców, ogłoszenie reprezentantów szkół na Mistrzostwa Polski Szkół i Mazowieckie Mistrzostwa Szkół, oficjalne zakończenie turnieju

REGULAMIN II GARWOLIŃSKICH MISTRZOSTW SZKÓŁ

I. Postanowienia ogólne

1. Użyte w niniejszym Regulaminie zwroty oznaczają:
 - a. Organizator - TM Toys oraz Samorząd Uczniowski Zespołu Szkół nr 2 im. Tadeusza Kościuszki
 - b. Gracz – osoba biorąca udział w turnieju.
 - c. Uczestnik – osoba biorąca udział w Mistrzostwach w wieku od 6 do 19 roku życia będąca szkołą podstawowej lub szkołą ponadpodstawowej.
 - d. RODO - Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych),
 - e. Zgłoszenie – formularz rejestracyjny udostępniony na stronie Organizatora za pomocą którego zgłasza się chęć udziału w mistrzostwach.
 - f. Limit uczestników wynosi 120 osób, limit szkół do wyczerpania miejsc.
 - g. Wszyscy Uczestnicy Mistrzostw zobowiązani są do przestrzegania Regulaminu.
 - h. Uczestnictwo w Mistrzostwach jest bezpłatne.

II. Nagrody

1. Dla czterech najlepszych graczy przewidziane są nagrody wydawnictwa TM Toys, nagrody od sponsorów oraz statuetki.
2. Dla trzech najlepszych szkół przewidziane są nagrody od sponsorów oraz statuetki.

III. Zasady uczestnictwa i reklamacje

1. Zgłoszenie należy wysłać drogą elektroniczną poprzez formularz
2. Nauczyciel zgłaszający szkołę zostaje opiekunem szkoły.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne kwestie sporne powstałe z przyczyn leżących po stronie Uczestników lub osób trzecich.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania i zachowania Uczestników Mistrzostw, osób im towarzyszących oraz innych osób obecnych w trakcie rozgrywek jak również za skutki ich działań, zachowań czy zaniechań.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za utratę czy uszkodzenie mienia Uczestników Mistrzostw osób im towarzyszących oraz innych osób obecnych w trakcie rozgrywek. Za wszelkie wyrządzone szkody odpowiadają osoby, które owe szkody poczyniły lub ich prawni opiekunowie.

6. Za rzeczy zagubione bądź zniszczone w trakcie Mistrzostw nie ponosi odpowiedzialności.
7. Organizator zastrzega możliwość przerwania, zmiany lub odwołania Mistrzostw, przy czym Organizator może ogłosić przerwanie, zmianę lub odwołanie Mistrzostw w sposób przez siebie uznany, np. poprzez publikację informacji na stronach związanych z Rummikub maksymalnie najpóźniej na 7 dni przed datą turnieju.

IV. Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych na potrzeby Mistrzostw jest TM Toys Sp. z o.o i Samorząd Uczniowski Zespołu Szkół nr 2 im. Tadeusza Kościuszki.
2. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane na podstawie odpowiednich przepisów, w szczególności ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych oraz RODO.
3. Wystąpienie Zgłoszenia do Organizatora jest równoznaczne z zaakceptowaniem treści Regulaminu.
4. Dane osobowe Uczestników mogą być przekazywane uprawnionym organom w zakresie wymaganym przepisami prawa oraz podmiotom świadczącym Organizatorowi usługi związane z realizacją Mistrzostw m.in., usługi prawne, usługi kurierskie, dostawy systemów informatycznych takich jak: strona internetowa, Facebook, Instagram, poczta elektroniczna.
5. Dane osobowe Uczestnika przetwarzane będą w celu marketingu bezpośredniego własnych produktów czy usług Organizatora zgodnie z art. 6 ust 1 RODO).
6. Dane osobowe Uczestnika będą przechowywane do czasu odwołania zgody przez Uczestnika.
7. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania (jeżeli przetwarzanie odbywa się na podstawie zgody), którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
8. Dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do rozliczenia imprezy oraz prowadzenia sprawozdań i działań informacyjnych z tym związanych;
9. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych Uczestnika narusza przepisy RODO.
10. Podanie przez Uczestnika danych osobowych jest warunkiem umownym. Uczestnik nie jest zobowiązany do podania tychże danych, jednakże brak ich podania będzie skutkował niemożnością realizacji zadania.
11. Dane Uczestnika nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany w tym również w formie profilowania.

V. Przebieg turnieju

1. Podczas gry uczestnicy zachowują się cicho. Obowiązuje całkowity zakaz używania wulgaryzmów.
2. Gdy sędzia lub inny nauczyciel przebywający na sali stwierdzi naruszenie zasad dotyczących zachowania zwraca ustnie uwagę uczestnikowi oraz przekazuje informację do stolika sędziowskiego, druga taka sytuacja skutkuje dyskwalifikacją z turnieju.
3. Gracze mają prawo zgłosić sędziemu przypadki niesportowego zachowania lub złamania zasad fair play gracza z którym rozgrywali partię. Za niewłaściwe zachowanie podczas turnieju uczestnik może być wykluczony z turnieju po wcześniejszym upomnieniu (Pkt 2)
4. Każdy z graczy siada do stolika według kolejności, w jakiej wylosował numer 1A, 1B, 1C, 1D.
Gracz, który wylosował „A” ustala, gdzie chce usiąść, a pozostałe osoby siadają według wskazówek zegara. (losowanie odbywa się automatycznie w arkuszu Google)
5. Na każdym stole należy umieścić tabelkę do wpisywania punktów z danej rundy oraz długopis.
6. Jeden z graczy umieszcza telefon z aplikacją na stole. Korzystamy z następujących aplikacji:
 - a) TTL TIMER APP (Android)
 - b) PerfectGameClock (App Store)
 - c) TTL PRO TIMER APP (App Store - aplikacja płatna)
7. Telefon powinien mieć wyłączonej możliwość przyjmowania połączeń przychodzących oraz wiadomości (np. poprzez tryb samolotowy lub "nie przeszkadzać") oraz powinien być ustawiony na najniższy poziom głośności. Ostatecznie sędzia decyduje o poziomie głośności aplikacji w telefonie.
8. Czas na rozegranie rundy to 50 minut, po upływie czasu gdy stolik nie zakończy gry następuje sytuacja jak w rundzie finałowej.
9. Gracze zapisują w tabelce punktowej imiona i nazwiska graczy.
10. Organizator zapoznaje uczestników z regulaminem i zasadami rozgrywek.
 - a. Gracze mieszają kostki i układają w stosy po 7 kostek i jeden stos z 8 kostkami.
 - b. Jeżeli po rozdaniu stosów z kostkami, gracz posiada co najmniej 3 dublety **może** zażądać ponownego rozdania kostek u wszystkich graczy. Decyzja należy do gracza zgłaszającego.
 - c. Zaczynając od gracza rozpoczynającego gracze przydzielają po jednym stosie kostek graczowi po swojej lewej i prawej stronie.
 - d. Pozostałe kostki tworzą bank.
 - e. Ustawiamy jeden stos na środku stołu, z którego będziemy dobierać kostki w trakcie gry. Zaczynamy od stosu z 8 kostkami. Gdy stos się skończy, gracz który ma dobrać kostkę wybiera z banku stos, który ustawi na środku stołu.
 - f. Grę rozpoczyna osoba, która siadła do stołu jak osoba „A”, w następnej rundzie B, C itd.
 - g. Przy stoliku mogą przebywać tylko gracze przy nim grający, pozostałe osoby mogą przebywać w odległości co najmniej 1,5 metrów od stolika. Zaleca się by opiekunowie podczas gry, a uczestnicy po jej zakończeniu opuścili salę. Pozostałe osoby **mają**

obowiązek powstrzymać się od komentarzy i jakichkolwiek sugestii mogących mieć wpływ na grę (komunikaty słowne, chrząkanie, kaśkanie etc.) np. w sytuacji błędnego układu na stole. Podczas rozgrywek należy zachowywać się kulturalnie i cicho, tak aby nie przeszkadzać innym graczom. Nie stosowanie się do zasady będzie skutkowało opuszczeniem sali.

- h. Obowiązuje limit czasu – 40 sekund na każdy ruch.
- i. Po upływie czasu graczowi nie wolno już wykonać żadnego ruchu. 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.
- j. 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.
- k. Jeśli wszystkie układy na stole są prawidłowe, a czas na ruch minął, uważa się taki ruch za prawidłowy. Grę kontynuuje następny gracz.
- l. Układ jest prawidłowy jeśli:
 - i. odległości między kostkami w poziomie jest nie większa niż szerokość kostki
 - ii. dolna krawędź każdej kostki znajduje się poniżej górnej krawędzi kostek sąsiadujących oraz górna krawędź każdej kostki znajduje się powyżej dolnej krawędzi kostek sąsiadujących
 - iii. kostki są w kolejności rosnącej lub malejącej
- m. Nie ma obowiązku układania serii i grup w jednym kierunku na całym stole. W jednym układzie kostki nie muszą być zorientowane tak samo.
- n. Gracz stara się zachować względny porządek na stole podczas układania kostek, aby w miarę możliwości kostki były ułożone równo i czytelnie dla innych graczy. Niestosowanie się może skutkować upomnieniem od sędziego, a w nadzwyczajnych sytuacjach dyskwalifikacją.
- o. Jeżeli gracz dobiera kostkę to najpierw bierze ją ze stosu, a następnie odklikuje czas (nie odwrotnie). Jeśli czas zostanie odklikany przed wzięciem kostki, kolejny gracz ma prawo żądać zatrzymania czasu i ponownego rozpoczęcia swojego ruchu.
- p. Za zakończenie ruchu uznaje się odklikanie czasu, upływanie 40 sekund przeznaczonych na ruch lub pokazanie pustej podstawki. Po zakończeniu swojego ruchu gracz nie ma możliwości dokonywania jakichkolwiek zmian na stole.
- q. 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.

- r. 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.
- s. 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
- t. Jeśli w trakcie gry zabraknie kostek do dobierania, tylko aktywny gracz ma prawo wybrać stos jaki zostanie ułożony na środku stołu.
- u. Podczas rozgrywek należy zachowywać się kulturalnie i cicho, tak aby nie przeszkadzać innym graczom. Używamy komunikatów „Już” lub „Dalej” komunikując zakończeni ruchu.
- v. Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego **minus 50 punktów**.
- w. Jeżeli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z graczy skończy grę:
 - i. zapisuje mu się minus 100 punktów, o ile nie miał 30 punktów niezbędnych do pierwszego wyłożenia.
 - ii. Jeżeli jednak okaże się, że miał możliwość pierwszego wyłożenia, a tego nie zrobił, zapisuje mu się minus 200 punktów. (gracz może uniknąć tej kary, jeśli kostkę potrzebną do otwarcia wziął w ostatniej rundzie i zapowiedział że w następnym ruchu będzie się wykladał przed kliknięciem stopera) Komunikat „Wyłożę się w następnej rundzie”.
- x. Joker liczą się do możliwości wyłożenia się
- y. 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 remisujące gracze otrzymują 1 duży punkt za zwycięstwo.
- z. Graczowi wygrywającemu zapisujemy 1 duży punkt za zwycięstwo. Za drugie, trzecie lub czwarte miejsce 0 dużych punktów.
- aa. 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.
- bb. 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.
- cc. Jeżeli w trakcie gry wydarzy się sytuacja sporna, każdy gracz ma prawo żądać zatrzymania czasu po zakończeniu ruchu, w trakcie

którego sytuacja zaistniała, oraz wezwania sędziego. W sytuacjach spornych i nie ujętych w regulaminie, sędzia ma ostateczny głos.
dd. Ilość kostek na tabliczce gracza jest jawna. Jeśli inny gracz zada pytanie o liczbę kostek (w swoim czasie ruchu), należy takiej informacji udzielić.

ee. Prosimy o wyrozumiałość, empatię względem innych graczy. Najważniejsza jest dobra zabawa i drugi człowiek. Szczególnie jeśli grają osoby nowe, uczące się grać, dzieci, osoby starsze lub chore. Rummikub jest grą rodzinną i zgodnie z hasłem gry "Brings people together" - zbliża, łączy czy jednoczy ludzi.
ff. Wszystkie nieujęte w regulaminie zdarzenia, rozstrzygają sędziowie po zapoznaniu się z sytuacją.

11. Po Rundzie I (3 gry) organizator wpisuje wyniki do arkusza Google, sortuje dane I poziomu po Sumie dużych punktów i II poziomu po Sumie małych punktów.
12. Ponownie na każdym stole umieszczamy tabelę punktową na Rundę II.
13. W Rundzie II nie dokonujemy losowania. Gracze siadają według zajmowanego miejsca w tabeli. Najlepsi gracze grają ze sobą, najstarsi gracze grają na końcowych stolikach. Jeśli liczba graczy jest nie podzielna przez 4, stoliki 3 osobowe tworzy się na końcu tabeli.
14. Grę rozpoczyna osoba, która jest na pierwszym miejscu w tabeli oznaczona literą A itd.
15. Po Rundzie II (3 gry) ponownie wpisujemy wyniki do arkusza Google i sortujemy.
16. W taki sam sposób rozgrywa się rundę III i IV
17. Po rundzie IV następuje ostateczne sortowanie i wyłonienie mistrza.
18. Na podstawie wyników najlepszych 8 uczniów z każdej ze szkół po IV rundach zostanie wyłoniona najlepsza szkoła.