Regulamin Mikołajkowego Powiatowego Międzyszkolnego Turnieju Rummikub

1. Organizatorem konkursu jest Biblioteka Pedagogiczna w Ostrołęce Filia w Przasnyszu, ul. Szpitalna 10, 06-300 Przasnysz, tel. 29 752 24 17, przasnysz@bp.ostroleka.pl
2. Turniej odbędzie się 5 grudnia 2026 roku od godz. 8.30 w siedzibie Organizatora.
3. Harmonogram:
    - 8.30-9.00 – rejestracja uczestników, losowanie stolików
    - 9.00-13.00 – rozgrywki
    - 13.30 – wręczenie nagród
4. Uczestnikami Turnieju mogą być 6-osobowe reprezentacje szkół z terenu powiatu przasnyskiego
5. Minimalna liczba szkół biorących w Turnieju, wynosi 5, maksymalna 8.
6. Zapisy na Turniej odbywają się za pomocą Portalu Gracza lub przez formularz: **https://forms.gle/dGXyoohLPsH8YKCWA** . Pierwszeństwo udziału mają szkoły i uczniowie zapisani przez Portal Gracza.
7. Zasady gry:
    1. Każdy z graczy siada do stolika według kolejności, w jakiej wylosował numer 1A, 1B, 1C, 1D.
    2. Jeden z graczy umieszcza telefon z aplikacją do mierzenia czasu na stole.
    3. Gracze zapisują w tabeli punktowej imiona i nazwiska graczy.
    4. Organizator zapoznaje uczestników z regulaminem i zasadami rozgrywek.
    5. Gracze mieszają kostki i układają w stosy po 7 kostek i jeden stos z 8 kostkami.
    6. **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.**
    7. Zaczynając od gracza rozpoczynającego gracze przydzielają po jednym stosie kostek graczowi po swojej lewej i prawej stronie.
    8. Pozostałe kostki tworzą bank.
    9. 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 ustawia na środku stołu.
    10. **Grę rozpoczyna osoba, która siadła do stołu jak osoba „A”, w następnej rundzie B, C itd.**

11. Przy stoliku mogą przebywać tylko gracze przy nim grający, pozostałe osoby mogą przebywać w odległości co najmniej 1,5 metrów od stolika. Pozostałe osoby powinny powstrzymać się od komentarzy i jakichkolwiek sugestii mogących mieć wpływ na grę
12. (komunikaty słowne, chrząkanie, kasłanie etc.) np. w sytuacji błędnego układu na stole. Podczas rozgrywek należy zachowywać się kulturalnie i cicho, tak aby nie przeszkadzać innym graczom.
13. **Obowiązuje limit czasu – 40 sekund na każdy ruch**
14. 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 swoja 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.
15. 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.
16. Jeśli wszystkie układy na stole są prawidłowe, a czas na ruch minął, uważa się taki ruch za prawidłowy. Grę kontynuuje następny gracz.
17. **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.**
18. Za zakończenie ruchu uznaje się odklikanie czasu, upłynięcie 40 sekund przeznaczonych na ruch lub pokazanie pustej podstawki. Po zakończeniu swojego ruchu gracz nie ma możliwości dokonywania jakichkolwiek zmian na stole.
19. **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.**
20. Nie ma obowiązku układania kostek w jednym kierunku. Tym samym dozwolone jest układanie kostek w ciągach rosnących i malejących.

21. 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.
22. 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
    - Jeśli w trakcie gry zabraknie kostek do dobierania, tylko aktywny gracz ma prawo wybrać stos jaki zostanie ułożony na środku stołu.
    - Używamy komunikatów „Już" lub „Dalej" komunikując zakończeni ruchu.
23. **Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego minus 50 punktów.**
24. 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.
    - 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 wykładał przed kliknięciem stopera) Komunikat „Wyłożę się w następnej rundzie".
25. 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.
26. **Graczowi wygrywającemu zapisujemy 1 duży punkt za zwycięstwo. Za drugie, trzecie lub czwarte miejsce 0 dużych punktów.**
27. 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.

28. Można zastąpić jokera kostką wziętą ze stołu. Można rozdzielać grupy albo serie zawierające jokera. Jeżeli gracz zdobywa jokera przez rozdzielenie leżącego na stole najmniej jednej kostki ze swojej tabliczki.
29. 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. W sytuacjach spornych i nie ujętych w regulaminie, sędzia ma ostateczny głos.
30. Ilość kostek na tabliczce gracza jest jawna. Jeśli inny gracz zada pytanie o liczbę kostek (w swoim czasie ruchu), należy takiej informacji udzielić.
31. 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. O wykluczeniu decyduje sędzia główny.
32. Wszystkie nieujęte w regulaminie zdarzenia, rozstrzyga organizator.
33. Rozgrywane są 3 rundy po 3 gry. Po każdej rundzie następuje sortowanie stolików.
34. Po zakończeniu 3 rund wyłoniona zostaje zwycięska czwórka zawodników.
35. Zwycięzca otrzymuje tytuł Mistrza Mikołajkowego Powiatowego Międzyszkolnego Turnieju Rummikub, dyplom oraz nagrodę rzeczową, osoby, które zajmą miejsca od drugiego do czwartego otrzymują dyplomy oraz nagrody rzeczowe ufundowane przez Bibliotekę Pedagogiczną w Ostrołęce Filia w Przasnyszu. Wszyscy uczestnicy otrzymują dyplomy i upominki.
36. **Za zajęcie I i II miejsca przyznawane są awanse na Mistrzostwa Mazowsza Szkół**.
37. Szkoła, z której uczniowie zdobędą największą liczbę punktów, otrzymuje Puchar Starosty Przasnyskiego.