



Regulamin Mistrzostw Polski Szkół w Rummikub

Ze względu na epidemię koronawirusa SARS-Cov-2 i wynikające z tego faktu zalecenia epidemiologiczne IX Mistrzostwa Polski Szkół odbędą się online przez oficjalną aplikację Rummikub.



Wymagania:

1. **Należy korzystać z oficjalnej aplikacji Rummikub**
 - [Sklep Google Play](#) – do pobrania
 - [Sklep App Store](#) – do pobrania
 - [Zagrać przez przeglądarkę w komputerze Komputer](#)
2. **Należy posiadać:**
 - a. **Konto na Facebook:** zarówno nauczyciel jak i uczniowie mogą posiadać konto na Facebook. Aplikacja Rummikub kojarzy graczy poprzez konta w serwisie Facebook. Można założyć konto dedykowane tylko do rozgrywek Rummikub np. imię_nazwisko_Rummikub
 - b. **Można zagrać przez kod generowany w aplikacji na telefonie.** W ten sposób nie można zagrać poprzez komputer
3. **Grupa Facebook:** Ważne, aby nauczyciel i uczeń biorący udział w Mistrzostwach musi dołączyć do grupy: Mistrzostwa Polski Szkół w Rummikub
Adres: <https://www.facebook.com/groups/szkolarummikub/>

Film prezentujący aplikację Rummikub: <https://youtu.be/JHOYh8bjT3I>

1. Organizatorzy

- TM Toys
- Klub Gier Planszowych Pionkolandia

2. Uczestnicy

- Turniej adresowany jest do uczniów szkół podstawowych i ponadgimnazjalnych.

3. Zgłoszenia i rejestracja

- Zgłoszenie należy wysłać drogą elektroniczną poprzez formularz <https://forms.gle/sfwwcFer3gDkNRsS9>
- Dołączyć do grupy prywatnej na Facebook: Mistrzostwa Polski Szkół w Rummikub
- Każdą szkołę może reprezentować **3 uczniów wyłonionych w eliminacjach szkolnych lub eliminacjach online.**
- Limit szkół biorących udział w mistrzostwach: 100
- Nauczyciel zgłaszający szkołę zostaje koordynatorem etapu szkolnego oraz uzyskuje awans na VI Mistrzostwa Polski Nauczycieli.

4. Terminy i zadania koordynatora

- Zgłoszenia szkół przyjmujemy od **1 października do 30 listopada 2020**
- Po zgłoszeniu szkoły prosimy przeprowadzić rozgrywki w dogodnym dla Państwa terminie od **1 października do 6 grudnia 2020 r.**
- Prosimy przesłać poprzez formularz dostępny po 6 grudnia imiona i nazwiska 3 uczniów, którzy będą reprezentowali szkołę w finale oraz dodać ich do grupy na Facebook. <https://forms.gle/GdEqgiSLyFPDBNHH9>
- Mile widziane będą zdjęcia z rozgrywek szkolnych dodane do grupy.
- Finał odbędzie się od poniedziałku do piątku w **dniach 14-18 grudnia 2020 r.**
- **Planujemy przeprowadzenie próby online na Google Meet w dniu 7 grudnia o godzinie 14:00**

Mistrzostwa Szkół

Data	Dzień	Runda	Ilość gier	Ilość osób
14 grudnia godz. 14:00	poniedziałek	I runda + II runda	6+6 gier	wszyscy
15 grudnia godz. 18:00	wtorek	III runda	6 gier	wszyscy
16 grudnia godz. 20:00	środa	FINAŁ	6 gier	TOP4

Mistrzostwa Nauczycieli

Data	Dzień	Runda	Ilość gier	Ilość osób
17 grudnia godz. 20:00	czwartek	I runda + II runda	6+6 gier	wszyscy
18 grudnia godz. 20:00	piątek	FINAŁ	6 gier	TOP4

5. Nagrody w finale

- Nagrody rzeczowe dla uczniów za miejsca od 1-8.
- Puchary dla uczniów z miejsc 1-3
- Mistrz Polski szkół weźmie udział w Ogólnopolskim Finale Rummikub, który odbędzie w 2021 r. w Pałacu Młodzieży w Warszawie.

Dodatkowe informacje dotyczące turnieju online:

Użyte w niniejszym Regulaminie zwroty oznaczają:

1. Runda to rozgrywka 6 gier w danym dniu mistrzostw.
2. Nauczyciel dopilnowuje, aby uczeń grał w mistrzostwach samodzielnie bez pomocy osób trzecich.
3. W I i II rundzie uczniowie będą przydzieleni do stołów losowo. Stoliki będą zamieszczone na grupie na Facebook.
4. Uczeń, który zostanie organizatorem stolika – dodaje wszystkich do znajomych, tworzy konwersację na Messenger, tworzy stolik w aplikacji, robi screeny, podlicza punkty i wpisuje je w komentarzu na Facebook. Organizator stolika zostaje pierwsza osoba ze stołu, któremu we wszystkim pomaga nauczyciel koordynator.
5. Organizator stolika musi dodać do znajomych na Facebook osoby ze swojego Stołu. Inni gracze nie muszą wykonywać tej czynności.
6. Podczas danej rundy uczniowie rozgrywają przy swoim Stole 6 gier, a wyniki (duże oraz małe punkty) umieszczają w Tabeli.
7. Organizator stolika tworzy prywatną grę w aplikacji i wysyła zaproszenia do pozostałych Graczy. Gra obejmuje następujące parametry:
 - 30 sekund na ruch,
 - najniższa możliwa stawka obstawiania: 100.
8. Uczeń musi posiadać odpowiednią liczbę punktów, aby wziąć udział w mistrzostwach. Można je zdobywać wcześniej trenując.
9. Jeśli pierwszy uczeń jest nieaktywny lub nie może wysłać zaproszenia wysyła je kolejna osoba.
10. Jeżeli uczeń nie dołączy w ciągu 10 minut od ustalonej godziny, nie uczestniczy w danej Rundzie.
11. Runda III i IV wyznaczana jest na podstawie zajmowanego miejsca w tabeli.
12. Jeśli uczeń zostanie wyrzucony z gry w aplikacji (niezależnie od przyczyny), gra toczy się dalej i nie jest powtarzana.

13. Jeśli zostanie ustawiony nieprawidłowy czas gry, należy rozgrywkę powtórzyć z prawidłowym czasem.
14. Za każdą wygraną Gracz otrzymuje 1 duży punkt oraz małe punkty (zgodnie z wynikami w aplikacji).
15. Za każdą przegraną Gracz otrzymuje 0 dużych punktów i małe punkty (zgodnie z wynikami w aplikacji).
16. W przypadku nieobecności ucznia w danej rundzie otrzymuje on 0 dużych punktów i 0 małych punktów.
17. Po rozegraniu Rundy Organizator stolika wpisuje wyniki w komentarzu pod daną Kolejka.
18. Możliwe są zmiany w regulaminie i system rozgrywek.