REGULAMIN OGÓLNOPOLSKICH ROZGRYWEK SZKOLNYCH W RUMMIKUB

I. Postanowienia ogólne

1. Użyte w niniejszym Regulaminie zwroty oznaczają:

1. **Organizator** - Fundacja „Akademia GraMY" z siedzibą przy ul. Miłej 10/2 w Olsztynie, 10-852 Olsztyn, wpisana do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonego przez SR w Olsztynie, pod numerem KRS 0001130381.
2. **Współorganizator** – placówka edukacyjna, zgłoszona do programu Akademia Rummikub w szkole, organizująca wydarzenie lokalne w porozumieniu z Organizatorem.
3. **Regulamin** – niniejszy dokument pt. „Regulamin Rozgrywek Szkolnych w Rummikub", dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na stronie www.rummikub.pl,
4. **Program** – program "Akademia Rummikub w szkole"
5. **Sędzia** - osoba lub osoby wyznaczone przez Organizatora lub Współorganizatora do pilnowania przestrzegania Regulaminu w trakcie wydarzenia.
6. **Turniej szkolny** – jednodniowe rozgrywki przeznaczone dla uczniów jednej placówki edukacyjnej organizowane przez Współorganizatora.
7. **Runda** – od 2 do 4 gier przy 1 stole.
8. **Kolejka** – od 1 do 4 Rund jednego dnia.
9. **Liga szkolna** – cykl Kolejek organizowanych przez Współorganizatora w odstępach od 1 do 6 tygodni dla uczniów jednej placówki edukacyjnej.
10. **Turniej międzyszkolny** - jednodniowe rozgrywki, w których bierze udział co najmniej 5 różnych placówek edukacyjnych i minimum 20 Graczy, organizowane przez Współorganizatora.
11. **Inicjatywa szkolna** – Turniej szkolny, Turniej międzyszkolny lub Liga szkolna zgłoszona i zaakceptowana w ramach Programu.
12. **Gracz** – uczeń biorący udział w rozgrywkach organizowanych na podstawie Regulaminu.
13. **Nauczyciel** - użytkownik Portalu Gracza posiadający nadany przez Organizatora status "Nauczyciel" oraz uprawnienie do koordynowania wskazanej placówki edukacyjnej.

14. **Pojedynek** – to dwie gry rozegrane przez tych samych Graczy, przy jednym stole. Może się on zakończyć wygraną 2:0, przegraną 0:2 lub remisem 1:1.
15. **Portal Gracza (PG)** – platforma internetowa dostępna pod adresem https://turnieje.rummikub.pl/login, wykorzystywana m.in. do obsługi szkół, uczniów, zapisów, Inicjatyw szkolnych oraz prowadzenia Tabel wydarzeń
16. **Tabela Excela** – oficjalny plik do wprowadzania wyników Graczy, w trakcie Turnieju i Ligi, które nie są przeprowadzane w Portalu Gracza, tworzony przez Organizatora i udostępniony Współorganizatorowi na dysku Google, w celu przeprowadzenia wydarzenia lokalnego.
17. **Tabela** – tabela z wynikami z Turnieju, Ligi lub Mistrzostw, która dostępna jest w Portalu Gracza.
18. **Mistrzostwa Wojewódzkie Szkół (MWS)** – rozgrywki organizowane przez Współorganizatora w każdym z 16 województw, stanowiące wojewódzki etap kwalifikacji do Mistrzostw Polski Szkół.
19. **Mistrzostwa Polski Szkół (MPS)** – ogólnopolskie wydarzenie stanowiące finał rozgrywek szkolnych organizowane przez Organizatora.
20. **Dublety** – 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. Ta zasada dotyczy tylko rozgrywek w wersji standard.
21. **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),
22. **Zgłoszenie do Programu** - aby zgłosić Inicjatywę szkolną, należy najpierw przystąpić do programu "Akademia Rummikub w Szkole" poprzez formularz: https://forms.gle/UWwMXWYsyC5b4Q9X9. Aktualizacja bazy danych trwa kilka godzin od przesłania zgłoszenia. Numer szkoły w programie można zobaczyć pod adresem: https://rummikub.pl/szkoly/
23. **Awans** – kwalifikacja na Mistrzostwa Wojewódzkie Szkół lub Mistrzostw Polski Szkół.

2. W rozgrywkach szkolnych mogą uczestniczyć uczniowie szkół uczestniczących w Programie, z zastrzeżeniem szczegółowych zasad dotyczących poszczególnych wydarzeń.
3. Celem rozgrywek jest popularyzacja gry Rummikub, rozwijanie logicznego i strategicznego myślenia, integracja uczniów oraz wyłonienie reprezentantów szkół i województw do kolejnych etapów rozgrywek.

II. Portal Gracza i status Nauczyciela

1. Portal Gracza jest platformą wykorzystywaną przez Organizatora do obsługi rozgrywek szkolnych, w szczególności do zgłaszania Inicjatyw szkolnych, obsługi szkół i ich reprezentantów, prowadzenia zapisów na wydarzenia oraz przeprowadzania Turniejów międzyszkolnych, Mistrzostw Wojewódzkich Szkół i innych wydarzeń wskazanych przez Organizatora.
2. Nauczyciel lub inna osoba pełniąca funkcję szkolnego koordynatora Programu musi posiadać konto w Portalu Gracza.
3. Nauczyciel może korzystać ze swojego istniejącego konta w Portalu Gracza albo utworzyć odrębne konto przeznaczone do obsługi rozgrywek szkolnych.
4. W celu uzyskania uprawnień szkolnych użytkownik składa w ustawieniach Portalu Gracza wniosek o nadanie statusu "Nauczyciel", wskazując placówkę edukacyjną, której jest koordynatorem.
5. Do jednej placówki edukacyjnej może być przypisany więcej niż jeden użytkownik posiadający status Nauczyciela. Każdy z nich może posiadać uprawnienia do obsługi tej samej szkoły w Portalu Gracza, w tym do obsługi uczniów przypisanych do tej placówki, zgodnie z zakresem uprawnień nadanym przez Organizatora.
6. W bazie Portalu Gracza znajdują się szkoły zgłoszone do Programu.
7. Jeżeli placówki nie ma na liście dostępnych szkół, Nauczyciel może skorzystać z funkcji "Dodaj nową szkołę".
8. Zgłoszenie nowej szkoły podlega weryfikacji przez Organizatora. Po pozytywnej weryfikacji placówka zostaje dodana do bazy Programu.
9. Złożenie wniosku o nadanie statusu Nauczyciela, przypisanie do szkoły albo dodanie nowej szkoły nie oznacza automatycznej akceptacji wniosku.
10. Organizator ma prawo zweryfikować informacje wskazane we wniosku oraz odmówić jego akceptacji w przypadku stwierdzenia niezgodności danych lub braku podstaw do przyznania użytkownikowi uprawnień do danej placówki.
11. Po uzyskaniu statusu Nauczyciela użytkownik może składać wnioski o przypisanie pod swoją opiekę uczniów uczęszczających do danej szkoły.
12. Po zaakceptowaniu powiązania uczniów ze szkołą Nauczyciel może za pośrednictwem Portalu Gracza:
    a. zgłaszać szkołę do wydarzeń przeznaczonych dla placówek edukacyjnych,
    b. wskazywać uczniów reprezentujących szkołę w Turniejach międzyszkolnych, Mistrzostwach Wojewódzkich Szkół oraz innych wydarzeniach,
    c. zgłaszać Inicjatywy szkolne,
    d. obsługiwać wydarzenia udostępnione mu przez Organizatora,
    e. przeglądać wyniki i klasyfikacje dotyczące prowadzonych przez niego rozgrywek i uczniów, którzy są pod jego opieką.

12. Nauczyciel jest zobowiązany do zgłaszania wyłącznie uczniów uprawnionych do reprezentowania wskazanej szkoły oraz do dbania o aktualność danych.
13. Obsługa Portalu Gracza podczas wydarzeń szkolnych należy przede wszystkim do Nauczyciela, Współorganizatora lub innej upoważnionej osoby dorosłej. Gracze nie mają obowiązku posiadania konta użytkownika, telefonu ani innego urządzenia służącego do obsługi Portalu Gracza podczas rozgrywek.
14. Organizator może odebrać status Nauczyciela lub uprawnienia do obsługi danej szkoły w przypadku stwierdzenia nieprawidłowości albo ustania podstaw do reprezentowania placówki.

III. Zgłaszanie i przygotowanie Inicjatyw szkolnych

1. Inicjatywy szkolne zgłaszane są przez Nauczyciela za pośrednictwem Portalu Gracza.
2. Wysłanie zgłoszenia nie jest jednoznaczne z zatwierdzeniem wydarzenia.
3. Organizator może zaakceptować zgłoszenie, zaproponować zmianę jego parametrów albo odmówić jego przyjęcia.
4. Za pośrednictwem Portalu Gracza można zgłosić w szczególności:
    a. Turniej szkolny,
    b. Ligę szkolną,
    c. Turniej międzyszkolny.
5. Po zaakceptowaniu zgłoszenia Organizator przygotowuje wydarzenie w Portalu Gracza i udostępnia je Nauczycielowi do obsługi.
6. W przypadku Turnieju szkolnego lub Ligi szkolnej Organizator przygotowuje Tabelę wydarzenia w Portalu Gracza albo Tabelę Excela, w zależności od uzgodnionego sposobu przeprowadzenia rozgrywek. Do wydarzenia przypisani są uczniowie powiązani ze szkołą Nauczyciela.
7. Przed rozpoczęciem Turnieju szkolnego lub każdej Kolejki Ligi szkolnej Nauczyciel wskazuje w PG lub Tabeli Excela uczniów obecnych i uczestniczących w rozgrywkach.
8. W przypadku Turnieju międzyszkolnego Organizator przygotowuje w szczególności:
    a. wydarzenie i zapisy w Portalu Gracza,
    b. plakat wydarzenia,
    c. Tabelę turniejową,
    d. informację promującą wydarzenie publikowaną w grupie „Akademia Rummikub w szkole” w serwisie Facebook.
9. Zgłoszenie Turnieju międzyszkolnego powinno zostać przesłane nie później niż 21 dni przed planowanym terminem jego rozpoczęcia, chyba że Organizator wyrazi zgodę na krótszy termin.
10. Współorganizator odpowiada za:
    a. zapewnienie sali z odpowiednią liczbą stołów i krzeseł;
    b. przygotowanie odpowiedniej liczby kompletów gry Rummikub;

c. zapewnienie komputera lub innego urządzenia z dostępem do Internetu do obsługi Portalu Gracza;
d. przygotowanie numerów stolików;
e. przygotowanie papierowych kart wyników i długopisów na każdym stoliku;
f. zapewnienie urządzeń lub innego rozwiązania umożliwiającego odmierzanie czasu gry zgodnie z Regulaminem;
g. zapewnienie Sędziego lub osób czuwających nad prawidłowym przebiegiem wydarzenia;
h. zapewnienie bezpieczeństwa uczestnikom wydarzenia.

11. Po każdej Rundzie papierowe karty wyników przekazywane są Nauczycielowi, Współorganizatorowi lub innej upoważnionej osobie, która wprowadza wyniki do Tabeli w Portalu Gracza.
12. Po wprowadzeniu wyników należy sprawdzić ich zgodność z papierowymi kartami wyników.
13. Papierowe karty wyników powinny być przechowywane przez Współorganizatora co najmniej do zakończenia wydarzenia i rozstrzygnięcia ewentualnych zgłoszonych sporów dotyczących wyników.
14. W przypadku awarii Portalu Gracza lub innego problemu technicznego rozgrywki mogą być kontynuowane z wykorzystaniem papierowych kart wyników i Tabeli Excela. Dane zostaną wprowadzone do PG po usunięciu problemu.
15. Inicjatywy szkolne mogą być przeprowadzane w różnorodnych wersjach gry, takich jak:
    a. Standard – z czasem na ruch 40 sekund.
    b. Expert – wykorzystanie dodatkowych jokerów, czas na ruch 40 sekund.zostaną ogłoszone przez Organizatora za pośrednictwem Portalu Gracza i/lub innych kanałów komunikacji Programu.
    c. Twist – wykorzystanie dodatkowych jokerów, czas na ruch 40 sekund.
    d. Pojedynek 1 na 1 - w systemie szwajcarskim, bez jokerów.
    e. Biegany – standard z czasem na ruch 30 sekund. Gracz po dobraniu kostki ze stosu musi obiec krzesło oddalone o około 2-3 m od stolika.
    f. Speed – standard z czasem na ruch 20 sekund. Do pierwszego wyłożenia wystarczy jedna poprawna seria lub grupa (nie trzeba mieć 30 punktów).
    g. Slow – standard z czasem na ruch 60 sekund.
16. Współorganizator może starać się o patronaty lub dodatkowych sponsorów wydarzenia po wcześniejszej konsultacji z Organizatorem.

IV. Turnieje szkolne

1. Turniej szkolny przeznaczony jest dla uczniów jednej placówki edukacyjnej.
2. Turniej szkolny może być przeprowadzony w PG lub za pomocą Tabeli Excela.
3. Turniej szkolny może służyć w szczególności:

    a. wyłonieniu mistrza szkoły,
    b. wyłonieniu reprezentantów szkoły do dalszych etapów rozgrywek,
    c. popularyzacji gry Rummikub wśród uczniów.
4. Standardowo Turniej składa się z 3 lub 4 Rund, w których rozgrywane są od 3 do 4 gier.
5. Współorganizator może dostosować liczbę Rund i gier do wieku uczniów, liczby uczestników i możliwości organizacyjnych szkoły.
6. Pierwszy przydział Graczy do stolików następuje losowo.
7. Od drugiej Rundy Gracze są przydzielani do stolików zgodnie z aktualną klasyfikacją.
8. Osoby zajmujące najwyższe miejsca grają ze sobą – przykładowo miejsca 1–4 przy stoliku nr 1, miejsca 5–8 przy stoliku nr 2 itd.
9. Standardowo stoliki są 4-osobowe. Jeżeli liczba Graczy nie jest podzielna przez 4, stoliki 3-osobowe tworzy się w najniższej części klasyfikacji.
10. Wyniki każdej gry zapisywane są przez Graczy na papierowej karcie wyników znajdującej się przy stoliku.
11. Po zakończeniu Rundy karta wyników przekazywana jest osobie obsługującej Turniej, która wprowadza wyniki do Portalu Gracza lub Tabeli Excela.

V. Ligi szkolne

1. Liga szkolna jest cyklem rozgrywek dla uczniów jednej szkoły.
2. Liczba Kolejek, Rund i gier ustalana jest przez Współorganizatora i może być dostosowana do wieku uczniów oraz możliwości organizacyjnych szkoły.
3. Przed każdą Kolejką Nauczyciel zaznacza w Portalu Gracza lub Tabeli Excela uczniów obecnych i biorących udział w rozgrywkach.
4. Pierwszy przydział Graczy do stolików może nastąpić losowo.
5. W kolejnych Rundach Gracze są przydzielani do stolików według aktualnego miejsca w Tabeli.
6. W przypadku nieobecności Gracza klasyfikacja pozostałych uczestników nie ulega zmianie, a stoliki tworzone są na podstawie obecnych Graczy.
7. Wyniki poszczególnych gier zapisywane są na papierowych kartach.
8. Po zakończeniu Rundy Nauczyciel lub inna osoba obsługująca Ligę wprowadza wyniki do Portalu Gracza lub Tabeli Excela.
9. O kolejności w klasyfikacji decyduje w pierwszej kolejności liczba dużych punktów, a w przypadku ich równej liczby – małe punkty.

VI. Turnieje międzyszkolne

1. Turniej międzyszkolny jest wydarzeniem przeznaczonym dla uczniów co najmniej 5 różnych placówek edukacyjnych, w którym uczestniczy minimum 20 Graczy.

2. W Turnieju międzyszkolnym mogą uczestniczyć wyłącznie placówki znajdujące się na terenie tego samego województwa.
3. Jeżeli Turniej został zgłoszony jako wydarzenie dotyczące określonego obszaru, np.:
    a. Mistrzostwa Miasta Szkół
    b. Turniej Gminny Szkół
    c. Turniej Powiatowy Szkół
    d. inne wydarzenie o określonym zasięgu terytorialnym

    – udział w nim mogą brać wyłącznie szkoły znajdujące się na obszarze wskazanym w nazwie i zgłoszeniu wydarzenia.
4. Nauczyciel posiadający status Nauczyciela w Portalu Gracza zapisuje swoją szkołę do Turnieju w zakładce Zapisy na turnieje oraz wskazuje uczniów, którzy będą ją reprezentowali.
5. Liczba reprezentantów jednej szkoły może zostać ograniczona w zależności od możliwości organizacyjnych wydarzenia. Informacja o limicie zostanie podana przy zapisach.
6. Przed rozpoczęciem Turnieju Współorganizator potwierdza obecność zgłoszonych Graczy w Portalu Gracza.
7. Standardowo Turniej składa się z 3 lub 4 Rund, w których rozgrywane są od 2 do 4 gier.
8. Pierwszy przydział Graczy do stolików następuje losowo.
9. Od drugiej Rundy Gracze są przydzielani do stolików według bieżącej klasyfikacji w Tabeli.
10. Wyniki każdej gry zapisywane są na papierowej karcie znajdującej się na stoliku.
11. Po zakończeniu Rundy karty przekazywane są osobie obsługującej Turniej, która wpisuje wyniki do Tabeli w Portalu Gracza.
12. Z każdego zatwierdzonego przez Organizatora Turnieju międzyszkolnego przyznawane są 2 Awanse na Mistrzostwa Wojewódzkie Szkół.
13. Awanse otrzymują dwaj najwyżej sklasyfikowani Gracze, którzy zgodnie z Regulaminem mogą uzyskać Awans na dane MWS.
14. Awans uzyskany z Turnieju międzyszkolnego dotyczy Mistrzostw Wojewódzkich Szkół województwa, na terenie którego odbył się Turniej.
15. Jeżeli osoba znajdująca się na miejscu premiowanym Awansem posiada już Awans - przechodzi on na kolejną osobę w klasyfikacji.
16. Turniej międzyszkolny jest rozgrywany co do zasady w wersji Standard z czasem na ruch 40 sekund. Inny wariant rozgrywek wymaga wcześniejszego uzgodnienia z Organizatorem.
17. Na potrzeby organizacji Turnieju międzyszkolnego Współorganizator może zwrócić się do Organizatora z prośbą o nieodpłatne wypożyczenie kompletów gry Rummikub. Zapotrzebowanie należy zgłosić Organizatorowi z odpowiednim wyprzedzeniem. Możliwość wypożyczenia oraz liczba udostępnionych kompletów zależą od ich aktualnej dostępności. Organizator nie gwarantuje możliwości zapewnienia gier na każde zgłoszone wydarzenie.

VII. Mistrzostwa Wojewódzkie Szkół

1. Mistrzostwa Wojewódzkie Szkół odbywają się w każdym z 16 województw.
2. W roku szkolnym 2026/2027 MWS odbywają się w terminach wskazanych przez Organizatora.
3. W MWS mogą uczestniczyć wyłącznie uczniowie ze szkół podstawowych i ponadpodstawowych, które są zgłoszone do Programu.
4. Dokładne miejsce, termin, limit uczestników oraz szczegółowe zasady zapisów każdego MWS zostaną ogłoszone przez Organizatora za pośrednictwem kanałów komunikacji Programu.
5. MWS odbywają się z wykorzystaniem Portalu Gracza.
6. Portal Gracza służy do:
    a. tworzenia list Graczy
    b. potwierdzania obecności,
    c. ustalania przydziału do stolików,
    d. prowadzenia Tabeli i klasyfikacji.
6. Wyniki przy stolikach zapisywane są na papierowych kartach wyników.
7. Po zakończeniu każdej Rundy Współorganizator lub wyznaczona osoba wprowadza wyniki z kart do Portalu Gracza.
8. MWS rozgrywane są w wersji Standard z limitem 40 sekund na ruch.
9. Szczegółowa liczba Rund i gier może zostać określona w regulaminie lub komunikacie dotyczącym konkretnych MWS w kanałach komunikacji Organizatora.

VIII. Kwalifikacje do Mistrzostw Wojewódzkich Szkół

1. W MWS mogą uczestniczyć wyłącznie uczniowie placówek biorących udział w Programie.
2. W przypadku placówki prowadzącej kształcenie w formie edukacji domowej, w tym tzw. szkoły w chmurze, której uczniowie zamieszkują na terenie różnych województw, uczeń może zostać zgłoszony do Mistrzostw Wojewódzkich Szkół właściwych dla województwa, na terenie którego zamieszkuje, niezależnie od województwa, w którym znajduje się siedziba placówki. Uczeń może w danym roku szkolnym uczestniczyć w MWS tylko jednego województwa.
3. Do MWS można zakwalifikować się w szczególności poprzez:
    a. zdobycie Awansu w Turnieju międzyszkolnym,
    b. zgłoszenie jako reprezentant szkoły w ramach puli miejsc dostępnych dla szkół z danego województwa,
    c. otrzymanie dzikiej karty lub innego uprawnienia przyznanego przez Organizatora.
3. Z każdego Turnieju międzyszkolnego spełniającego wymagania Regulaminu przyznawane są 2 Awanse na MWS województwa, na terenie którego odbył się Turniej.

4. Niezależnie od Awansów zdobytych w Turniejach międzyszkolnych, w ramach wolnych miejsc na MWS szkoły uczestniczące w Programie będą mogły zgłaszać swoich reprezentantów.
5. Liczba reprezentantów, jaką może zgłosić jedna szkoła, może być różna w poszczególnych województwach.
6. Przy ustalaniu liczby miejsc dla szkół Organizator może brać pod uwagę w szczególności:
    a. maksymalną liczbę uczestników danego MWS,
    b. liczbę szkół działających w Programie w danym województwie,
    c. liczbę zgłoszonych placówek,
    d. możliwości organizacyjne danego MWS,
    e. liczbę uczniów posiadających już Awans.
7. Dokładna liczba uczniów, jaką może zgłosić dana szkoła, oraz szczegółowe zasady kwalifikacji będą każdorazowo podawane przy otwarciu zapisów na konkretne MWS.
8. Organizator może przewidzieć możliwość zwiększenia liczby reprezentantów szkoły w przypadku pozostania wolnych miejsc po zakończeniu podstawowego etapu zapisów.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji zgłoszeń i odmowy przyjęcia uczestnika niespełniającego warunków określonych w Regulaminie albo komunikacie dotyczącym danego MWS.

IX. Awanse do Mistrzostw Polski Szkół

1. Łączna liczba Awansów na Mistrzostwa Polski Szkół przyznawanych z Mistrzostw Wojewódzkich Szkół wynosi 160.
2. Każdemu województwu przysługuje 5 gwarantowanych Awansów na MPS.
3. W ten sposób przyznanych zostaje łącznie 80 Awansów.
4. Pozostałe 80 Awansów dzielone jest pomiędzy województwa na podstawie frekwencji podczas Mistrzostw Wojewódzkich Szkół przeprowadzonych w roku szkolnym 2025/2026.
5. Przy ustalaniu udziału województwa w podziale dodatkowych Awansów stosuje się następujące wagi:
    a. 60% – udział liczby uczniów uczestniczących w MWS 2026 w danym województwie w łącznej liczbie uczniów uczestniczących we wszystkich MWS 2026,
    b. 40% – udział liczby szkół uczestniczących w MWS 2026 w danym województwie w łącznej liczbie szkół uczestniczących we wszystkich MWS 2026.
6. Dla każdego województwa obliczany jest współczynnik:

    W = 0,6 × (Uw / U) + 0,4 × (Sw / S)

    gdzie:

    Uw – liczba uczniów uczestniczących w MWS 2026 w danym województwie,
    U – łączna liczba uczniów uczestniczących we wszystkich MWS 2026,

Sw – liczba szkół uczestniczących w MWS 2026 w danym województwie,
S – łączna liczba szkół uczestniczących we wszystkich MWS 2026.

7. Liczbę dodatkowych Awansów należnych danemu województwu oblicza się poprzez pomnożenie współczynnika W przez pulę 80 dodatkowych Awansów.
8. W pierwszej kolejności województwo otrzymuje liczbę dodatkowych Awansów odpowiadającą części całkowitej wyniku obliczenia.
9. Pozostałe po tym podziale Awanse przyznawane są kolejno województwom posiadającym najwyższe części ułamkowe uzyskanych wyników, aż do rozdysponowania wszystkich 80 miejsc.
10. Ostateczna liczba Awansów z danych MWS jest sumą:
    a. 5 Awansów gwarantowanych,
    b. liczby dodatkowych Awansów obliczonych zgodnie z ust. 4–9.
11. Organizator opublikuje przed rozpoczęciem cyklu MWS 2027 informację o dokładnej liczbie Awansów na MPS przypadających na każde województwo.
12. Awanse otrzymują kolejno najwyżej sklasyfikowani Gracze danych MWS.
13. Jeżeli Gracz posiadający Awans zrezygnuje z udziału w MPS albo jego udział nie zostanie potwierdzony w terminie określonym przez Organizatora, jego Awans przechodzi na kolejnego najwyżej sklasyfikowanego Gracza z tych samych MWS.
14. Awans może przechodzić na kolejnych Graczy w klasyfikacji MWS maksymalnie do miejsca odpowiadającego dwukrotności liczby Awansów na MPS przyznanych danemu województwu.
15. Jeżeli do wskazanego w ust. 14 miejsca nie będzie możliwe obsadzenie wszystkich miejsc przysługujących danemu województwu, Organizator może zdecydować o innym sposobie uzupełnienia wolnych miejsc, w szczególności poprzez przyznanie dzikiej karty.
16. Organizator może przyznać dzikie karty uprawniające do udziału w MPS.
17. Przyznanie dzikiej karty nie powoduje zmniejszenia liczby Awansów przypadających danemu województwu zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym rozdziale, chyba że Organizator przed rozpoczęciem MWS ogłosi inaczej.
18. Zasady dotyczące ewentualnych Awansów z MWS do rozgrywek Open zostaną określone odrębnie, jeżeli Organizator przewidzi takie Awanse w sezonie 2027.

X. Mistrzostwa Polski Szkół

1. Mistrzostwa Polski Szkół są ogólnopolskim finałem rozgrywek szkolnych.
2. Termin i miejsce MPS zostaną ogłoszone przez Organizatora na stronie www.rummikub.pl oraz na grupie “Akademia Rummikub w szkole” w serwisie Facebook.
3. W MPS uczestniczą Gracze, którzy uzyskali Awans zgodnie z zasadami określonymi w rozdziale IX oraz ewentualni posiadacze dzikich kart.

4. Nauczyciel Gracza, który uzyskał Awans na MPS, jest zobowiązany do potwierdzenia jego udziału w sposób wskazany przez Organizatora, nie później niż na 7 dni przed terminem rozpoczęcia MPS.
5. Brak potwierdzenia udziału w terminie określonym w ust. 4 jest traktowany jako rezygnacja z udziału w MPS i skutkuje utratą Awansu.
6. W przypadku rezygnacji Gracza albo braku potwierdzenia jego udziału Awans przechodzi na kolejnego uprawnionego Gracza z klasyfikacji tych samych MWS, zgodnie z zasadami określonymi w rozdziale IX.
7. MPS rozgrywane są w wersji Standard z czasem na ruch 40 sekund.
8. Szczegółowa liczba Rund, gier oraz harmonogram zostaną udostępnione na stronie internetowej www.rummikub.pl oraz na grupie "Akademia Rummikub w szkole" w serwisie Facebook.

XI. Nagrody

1. Organizator przekazuje Współorganizatorowi Turnieju międzyszkolnego oraz MWS nagrody przeznaczone dla najlepszych uczestników Turnieju.
2. Współorganizator może zwiększyć pulę nagród, w szczególności dzięki pozyskaniu lokalnych partnerów lub sponsorów.

XII. Zasady uczestnictwa i postępowanie reklamacyjne

1. Wszyscy uczestnicy wydarzeń organizowanych na podstawie Regulaminu zobowiązani są do jego przestrzegania.
2. Osoby, które nie posiadają pełnej zdolności do czynności prawnych *(w szczególności osoby poniżej 18 roku życia)* mogą brać udział w wydarzeniu za zgodą swojego prawnego opiekuna, wyrażoną w formie pisemnej według wzoru stanowiącego załącznik do Regulaminu.
3. Podpisaną zgodę należy przekazać Współorganizatorowi przy potwierdzaniu obecności na wydarzeniu.
4. Gracze zobowiązani są do traktowania innych uczestników, nauczycieli, Sędziów, Współorganizatorów oraz pozostałych osób uczestniczących w wydarzeniu z szacunkiem.
5. Zabronione są w szczególności zachowania agresywne, stosowanie wulgaryzmów, obraźliwych gestów, przemocy oraz inne zachowania sprzeczne z zasadami współżycia społecznego i fair play.
6. Naruszenie Regulaminu może skutkować ostrzeżeniem, dyskwalifikacją z wydarzenia lub – w przypadku poważnych albo powtarzających się naruszeń – czasowym lub trwałym wykluczeniem z rozgrywek.
7. Wszystkie kwestie nieuregulowane w Regulaminie oraz sytuacje sporne związane bezpośrednio z przebiegiem gry rozstrzyga Sędzia lub Organizator.

8. Wydarzenia mogą być dokumentowane za pomocą zdjęć i nagrań. Zasady wykorzystania wizerunku uczestników określają odpowiednie zgody oraz klauzule informacyjne.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za kwestie sporne powstałe z przyczyn leżących po stronie Graczy lub osób trzecich.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania Graczy, osób im towarzyszących oraz innych osób niezwiązanych z Organizatorem ani za skutki ich działań lub zaniechań.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za utratę lub uszkodzenie mienia uczestników. Za wyrządzone szkody odpowiada osoba, która je spowodowała, lub – w przypadkach przewidzianych prawem – jej przedstawiciel ustawowy.
12. Organizator zastrzega sobie możliwość przerwania, zmiany lub odwołania wydarzenia.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie w trakcie roku szkolnego, w szczególności jeżeli jest to uzasadnione względami organizacyjnymi, technicznymi lub koniecznością zapewnienia prawidłowego przebiegu rozgrywek. Informacja o zmianach zostanie podana za pośrednictwem kanałów komunikacji Organizatora.
14. Reklamację dotyczącą konkretnego wydarzenia należy zgłosić w możliwie najkrótszym terminie, umożliwiającym Organizatorowi lub Sędziemu zweryfikowanie okoliczności zdarzenia.
15. Reklamacje mogą być kierowane pisemnie na adres Organizatora albo mailowo na adres kontakt@rummikub.pl.
16. Reklamacja powinna zawierać dane osoby zgłaszającej, opis zdarzenia, datę i miejsce wydarzenia oraz uzasadnienie zgłoszenia.
17. Osoba wnosząca reklamację zostanie poinformowana o sposobie jej rozpatrzenia w terminie 14 dni od jej otrzymania przez Organizatora.

XIII. Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych uczestników MPS, MWS, Turniejów międzyszkolnych, Turniejów szkolnych i Lig szkolnych jest Fundacja „Akademia GraMY" z siedzibą przy ul. Miłej 10/2 w Olsztynie, 10-852 Olsztyn, wpisana do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonego przez SR w Olsztynie, pod numerem KRS 0001130381.
2. Dane osobowe mogą być przetwarzane w zakresie niezbędnym do:
   a. obsługi Programu,
   b. prowadzenia kont i uprawnień w Portalu Gracza,
   c. przypisania ucznia do placówki edukacyjnej,
   d. organizacji Turniejów, Lig, MWS i MPS,
   e. prowadzenia zapisów,
   f. tworzenia Tabel i klasyfikacji,
   g. przyznawania Awansów,
   h. kontaktu z Nauczycielem, uczestnikiem lub jego przedstawicielem ustawowym,

   i. realizacji nagród,
   j. rozpatrywania reklamacji.
3. Dane dotyczące wyników Graczy mogą być przetwarzane i prezentowane w Portalu Gracza w zakresie niezbędnym do prowadzenia rozgrywek.
4. W zakresie przetwarzania danych uczestników w Portalu Gracza w celu przypisania dziecka do szkoły w serwisie turnieje.rummikub.pl oraz przeprowadzenia rozgrywek Rummikub i prowadzenia tabeli wyników rolę administratora pełni również TM Toys sp. z o.o. z siedzibą w Szczecinie, ul. Zbożowa 4, 70-653 Szczecin.
5. Dane w postaci imienia i nazwiska, szkoły, miejscowości, województwa, wyników oraz – w przypadku uzyskania wymaganej zgody – wizerunku mogą być publikowane w materiałach dotyczących rozgrywek, w szczególności na stronach internetowych Organizatora oraz w kanałach społecznościowych związanych z Programem.
6. Podstawę prawną przetwarzania danych stanowią właściwe przepisy RODO oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych.
7. Odbiorcami danych mogą być podmioty świadczące na rzecz Organizatora usługi niezbędne do realizacji Programu, w szczególności dostawcy systemów informatycznych, usług hostingowych, poczty elektronicznej, usług prawnych i kurierskich oraz uprawnione organy publiczne – w zakresie wynikającym z przepisów prawa.
8. Dane będą przechowywane przez okres wymagany do realizacji celów, dla których zostały zebrane, oraz przez okres wynikający z obowiązków prawnych i sprawozdawczych Organizatora.
9. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych oraz wniesienia sprzeciwu w przypadkach przewidzianych przepisami.
10. W przypadku przetwarzania danych na podstawie zgody przysługuje prawo jej cofnięcia w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed jej cofnięciem.
11. Osoba, której dane dotyczą, ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
12. Podanie danych niezbędnych do udziału w rozgrywkach jest dobrowolne, jednak brak ich podania może uniemożliwić udział w wydarzeniu.
13. W sprawach dotyczących danych osobowych można kontaktować się pod adresem: rodo@akademiagramy.pl

XIV. Ogólne zasady gry

1. Niniejsze zasady stosuje się do Turniejów szkolnych, Turniejów międzyszkolnych, Lig szkolnych, MWS i MPS, o ile regulamin konkretnego wydarzenia nie stanowi inaczej.
2. Współorganizator zapewnia możliwość odmierzania czasu na ruch. Gracze nie mają obowiązku posiadania własnych telefonów. Czas może być odmierzany za pomocą urządzenia znajdującego się przy stoliku albo innego rozwiązania zapewnionego przez Współorganizatora.
3. Gracz A siada przy stole w miejscu, ustalonym przez sędziego (Sędzia może oznaczyć to miejsce naklejką). Kolejni Gracze zajmują miejsca zgodnie z ustaloną kolejnością, kierując się

ruchem wskazówek zegara. Gracz "A" wpisuje w tabelę rundy numer stołu oraz imiona i nazwiska Graczy B, C i D.. Rundę rozpoczyna osoba, która jest na pierwszym miejscu w tabeli oznaczona literą A. Drugi Gracz rozpoczyna drugą partię, trzeci - trzecią itd.
Organizator lub Współorganizator w porozumieniu z Organizatorem może zdecydować, że Gracze będą zmieniać kolejność siedzenia przy stoliku w trakcie trwania Rundy. Taka informacja będzie podana przed rozpoczęciem wydarzenia a na stolikach musi być udostępniony schemat przesiadania się.

4. Zaczynając od Gracza, który rozpoczyna daną partię, Gracze przydzielają po jednym stosie kostek osobie siedzącej po ich lewej i prawej stronie.
5. Po każdej Rundzie Współorganizator sortuję Tabelę według wyników.
6. Od Rundy II nie dokonuje się losowania. Gracze siadają według zajmowanego miejsca w Tabeli. Najlepsi Gracze grają ze sobą, najsłabsi Gracze grają na końcowych stolikach. Jeśli liczba Graczy jest niepodzielna przez 4, stoliki 3 osobowe tworzą Gracze znajdujący się na końcu tabeli.
7. Po wyłonieniu TOP4 w finale (o ile jest rozgrywany) Gracze grają od 4 do 6 gier i wyłaniają mistrza.
8. Przed pierwszą rundą Gracze mieszają kostki i układają je w stosy po 7 kostek każdy. Jeden stos, składający się z 8 kostek, ustawiany jest na środku stołu i stanowi stos, z którego Gracze zaczynają dobierać kostki. Gracze po zakończonej rundzie układają kostki w stosy dla kolejnych graczy.
9. Najlepiej, jeśli każdy z graczy, po kolei tak jak siedzą: A, B, C, D przemiesza przez chwilę kostki samodzielnie, a następnie jeszcze wszyscy razem. Wówczas będzie pewność, że kostki są dobrze i uczciwie pomieszane.
10. Przy stoliku mogą przebywać wyłącznie osoby biorące udział w grze. Pozostałe osoby muszą znajdować się w odległości przynajmniej 2 metrów od stolika i powinny powstrzymywać się od komentowania lub składania jakichkolwiek sugestii, które mogą wpłynąć na przebieg gry.
11. Po upływie określonego przez Współorganizatora czasu na każdy ruch:
    a. Graczowi nie wolno kontynuować ruchu. Jeśli w ręku pozostanie kostka gracza, może on ją odłożyć na swoją tabliczkę; pozostałe poprawne układy zostają na stole. Jeśli Gracz dodał swoją kostkę, ruch jest uważany za wykonany. Natomiast jeśli w ręku gracza pozostanie kostka pobrana ze stołu, ruch jest niewykonany. Wówczas ruch trzeba cofnąć, a gracz pobiera kostkę ze stosu.
    b. Jeżeli Gracz nie zdąży zakończyć manipulacji przed upływem czasu, musi przywrócić na stole pierwotny układ kostek i pobrać jedną kostkę ze stosu. Jeśli nie można odtworzyć układu sprzed ruchu, Gracz musi zabrać ze stołu wszystkie kostki nie będące częścią prawidłowych układów.
    c. Jeśli wszystkie układy na stole są poprawne, a czas na ruch upłynął, ruch jest uważany za prawidłowy. Następnie grający ruch kończy, a gra kontynuowana jest przez kolejnego Gracza.
    d. Układ jest uznawany za prawidłowy, jeżeli:

       odległość między kostkami w poziomie nie przekracza ich szerokości.

dolna krawędź każdej kostki znajduje się poniżej górnych krawędzi kostek bezpośrednio z nią sąsiadujących oraz górna krawędź każdej kostki znajduje się powyżej dolnej krawędzi kostek bezpośrednio z nią sąsiadujących.

e. Jeżeli Gracz chce dobrać kostkę, najpierw bierze ją ze stosu, a dopiero potem zatrzymuje czas – nigdy odwrotnie. Jeśli czas zostanie zatrzymany przed wzięciem kostki, następny Gracz może zażądać zatrzymania czasu i rozpoczęcia swojego ruchu od nowa.
f. Zakończenie ruchu następuje po zatrzymaniu czasu lub po upływie czasu przeznaczonego na ruch, który ustalił Współorganizator. Po zakończeniu ruchu, Gracz nie ma prawa do wprowadzania zmian na stole.
g. Gracz stara się zachować względny porządek na stole w trakcie układania kostek, aby w miarę możliwości klocki były ułożone równo i czytelnie dla innych graczy. Niestosowanie się do tego punktu może skutkować upomnieniem, a w nadzwyczajnych przypadkach dyskwalifikacją przez sędziego.
h. Stosy kostek zwane "bankiem" należy umieścić w dogodnym dla wszystkich osób miejscu.

12. Jeżeli na stole pojawi się błędny układ, np. "4678" i zostanie on zauważony po pewnym czasie, np. już po ruchu kolejnego Gracza, to musi on zostać na stole w takiej formie w jakiej został ułożony. Inni Gracze, mogą manipulować tym układem pod warunkiem, że tymi zmianami zostanie on naprawiony.

    Przykład: Na stole jest błędny układ "4678" ułożony przez poprzednich Graczy, wówczas Gracz może, np. zabrać "4" i użyć ją w innym układzie, albo dołożyć w środek brakującą "5". Nie może do błędnego układu dołożyć, np. "3" na początek, bo wtedy stanie się to jego błędny układ "34678".

13. Do pierwszego 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.

14. 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. Ta zasada dotyczy tylko rozgrywek w wersji standard.

15. Gra rozpoczyna się w momencie zadeklarowania gotowości przez wszystkich Graczy. Po rozpoczęciu gry nie można zgłaszać dubletów.

16. Nie ma obowiązku układania serii i grup w jednym kierunku na całym stole. W pojedynczej serii lub grupie kostki nie muszą być zorientowane tak samo (np. prawidłowy układ 123□ gdzie "4" jest ułożone do góry nogami). Taki układ uznaje się za prawidłowy i nie należy cofać ruchu.

17. Wykładając wiele kostek z tabliczki lub stołu, należy zrobić ruch kostkami w kierunku środka stołu. Jeżeli leżały ułożone na stole, schowane za tabliczką Gracza, to 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.

18. Podczas ruchu danego Gracza:

a. Inni Gracze nie mają prawa dotykać kostek oraz stosów leżących na stole (przesuwać, poprawiać, zmieniać kolejność itp.), również na prośbę czy za zgodą aktywnego Gracza. Aktywny Gracz wszystkie czynności musi wykonywać samodzielnie, z wyjątkiem możliwości poproszenia o podanie nowego stosu do dobierania.
b. Jeśli zabraknie kostek do dobierania (skończy się stosik) ma on prawo wybrać stos jaki zostanie ułożony na środku stołu, jeżeli w tym ruchu dobiera kostkę.
c. Może on zapytać o liczbę kostek na podstawkach pozostałych Graczy. Pozostali Gracze mają obowiązek przekazania prawdziwej informacji o liczbie kostek.
d. Może on używać komunikatów „już" lub „dalej" komunikując zakończenie ruchu.

19. Podczas rozgrywek należy zachowywać się kulturalnie i cicho, tak aby nie przeszkadzać innym Graczom. Zakazane jest jakiekolwiek sugerowanie mogące mieć wpływ na przebieg gry (komunikaty słowne, chrząkanie, kasłanie etc.) np. w sytuacji błędnego układu na stole.
20. Jeżeli w chwili zakończenia gry Gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego minus 50 punktów (wyjątek Twist/Expert minus 30 punktów) .
21. Jeżeli Gracz nie dokona pierwszego wyłożenia do momentu, gdy inny Gracz zakończy grę:
    a. Zapisuje mu się minus 100 punktów, jeżeli nie miał 30 punktów niezbędnych do pierwszego wyłożenia.
    b. Zapisuje mu się minus 200 punktów, jeżeli miał możliwość pierwszego wyłożenia, lecz tego nie uczynił. Jeśli jednak kostkę potrzebną do pierwszego wyłożenia zdobył w ostatniej rundzie i zapowiedział przed zakończeniem ruchu (tj. przed odklikaniem czasu), że w następnym ruchu dokona pierwszego wyłożenia, zapisuje się mu minus 100 punktów. Kostkę potrzebną do wyłożenia należy położyć z lewej lub prawej strony tabliczki, w celu wyraźnego zaznaczenia innym graczom, że tej kostki mu brakowało do wyłożenia.
    c. Przed rozpoczęciem gry (w momencie zadeklarowania gotowości) Gracz może zapowiedzieć wyłożenie w pierwszym ruchu. W takim przypadku, jeżeli gra zakończy się w pierwszym ruchu innego Gracza, zapisuje się mu minus 100 punktów.
    d. Jokery są uwzględniane przy obliczaniu możliwości pierwszego wyłożenia.
22. **Runda Finałowa** w grze Rummikub rozpoczyna się w dwóch sytuacjach: gdy upłynie czas Rundy ustalony przez Współorganizatora lub gdy zabraknie kostek w puli

    Zakończenie Rundy po upłynięciu czasu:

    a. Jeżeli czas Rundy określony przez Współorganizatora dobiegnie końca, zanim którykolwiek z Graczy zakończy grę, rozpoczyna się Runda Finałowa.
    b. W Rundzie Finałowej każdy Gracz wykonuje jeszcze jeden ruch, chyba że któremuś z Graczy uda się wcześniej opróżnić tabliczkę.
    c. Po zakończeniu tej rundy gra się kończy.

    Zakończenie gry z powodu braku kostek:

    a. Jeśli w trakcie gry zabraknie kostek, rozpoczyna się Runda Finałowa.
    b. Każdy Gracz ma prawo do wykonania jednego dodatkowego ruchu, chyba że któremuś z Graczy uda się wcześniej opróżnić tabliczkę. Jeżeli nie, to gra kończy się po ruchu Gracza, który dobrał ostatnią kostkę.

W obu przypadkach:

a. Po zakończeniu Rundy Finałowej, zwycięzcą zostaje Gracz, który ma najmniejszą sumę punktów na swojej tabliczce.
b. Pozostali Gracze zapisują sobie punkty ze znakiem minus, odpowiadające różnicy między wartością ich kostek a wartością kostek zwycięzcy.
c. Zwycięzca z kolei zapisuje sobie sumę punktów pozostałych Graczy.
d. W przypadku remisu, remisujący Gracze otrzymują po jednym dużym punkcie za zwycięstwo.

23. Graczowi, który wygra, zapisuje się 1 duży punkt za zwycięstwo. Za zajęcie drugiego, trzeciego i czwartego miejsca przyznaje się 0 dużych punktów.
24. Gra Rummikub kończy się w momencie, gdy jeden z Graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki, przy czym nie może pozostać żadna kostka na podstawce. Gracz ten musi poinformować pozostałych uczestników o zakończeniu gry, co może uczynić poprzez wypowiedzenie słowa "Rummikub" lub innego określającego koniec gry, na przykład "koniec". Osoba, która to uczyni, zostaje zwycięzcą. Nie trzeba tego zrobić przed upływem swojego czasu na ruch, tzn. czas może się wyzerować lub możemy kliknąć w zegar kończąc ruch, a następnie poinformować o zakończeniu gry. Ważne żeby wszystkie układy były prawidłowe. Po opróżnieniu tabliczki gra nie jest już kontynuowana. Pozostali Gracze mają obowiązek policzyć punkty pozostające na ich tabliczkach i zanotować je jako ujemne wartości. Wszystkie punkty zapisane przez pozostałych Graczy są sumowane i zapisywane przez zwycięzcę jako dodatnie. W razie wątpliwości co do poprawności zliczonych punktów, pozostali Gracze mają prawo do ich weryfikacji.
25. Po zakończeniu rozgrywki żaden z Graczy nie może rozpocząć tasowania kostek, dopóki wszyscy Gracze nie zapoznają się z kostkami na stole oraz z zawartością tabliczek wszystkich Graczy.
26. Jeśli Gracz, który przegrał, zrzuci swoje kostki z tabliczki i pomieszają się one z innymi kostkami na stole, lub wykona inną czynność uniemożliwiającą podliczenie jego ujemnych punktów, zostanie mu zapisane minus 200 małych punktów, nawet jeśli zdarzenie było niecelowe.
27. Jokera można zastąpić kostką ze stołu. Dozwolone jest dzielenie grup lub serii zawierających jokera. Jeśli Gracz zdobywa jokera przez podzielenie układu na stole lub zamienienie go kostką ze stołu, musi w tym ruchu użyć przynajmniej jednej kostki ze swojej tabliczki.
28. Sędzia może przyznać żółtą kartkę za naruszenie regulaminu przez Gracza. Dwie żółte kartki skutkuje dyskwalifikacją tego Gracza z turnieju.
29. W przypadku kontrowersji podczas gry każdy uczestnik ma prawo zażądać zatrzymania czasu po zakończeniu ruchu, podczas którego doszło do spornego zdarzenia, i wezwać sędziego. Sytuacje sporne, które nie są opisane w Regulaminie, rozstrzyga Sędzia
30. Jeśli dojdzie do celowego lub rażącego naruszenia Regulaminu, Sędzia może podjąć decyzję o dyskwalifikacji Gracza, nawet jeśli nie miało miejsca dwukrotne naruszenie Regulaminu.
31. W przypadku, gdy Gracz utrudnia grę innym uczestnikom, więcej niż jeden raz podczas jednej gry - na przykład poprzez umyślne popełnianie błędów w celu cofnięcia ruchu - pozostali Gracze mają prawo wezwać sędziego. Sędzia może zdecydować o udzieleniu ostrzeżenia, a w przypadku powtarzającego się problemu, o dyskwalifikacji Gracza z turnieju

32. W finale wyniki wpisuje Sędzia, które weryfikuje ze stanem kostek na tabliczkach. Wpisuje je do tabeli po każdej grze. Kartka z wynikami może być niedostępna dla graczy w trakcie gry. Decyduje Sędzia lub Współorganizator.
33. Przy stoliku finałowym mogą znajdować się jedynie Gracze, sędziowie oraz osoby prowadzące transmisję.
34. Wszelkie zdarzenia nieujęte w Regulaminie rozstrzygane są przez sędziego po zapoznaniu się z sytuacją.

XIV. Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa.
2. Jeżeli którekolwiek z postanowień Regulaminu okaże się nieważne lub nieskuteczne, nie wpływa to na ważność i skuteczność pozostałych postanowień.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn, pod warunkiem poinformowania uczestników przed rozpoczęciem Wydarzenia lub - jeżeli zmiana nastąpi w trakcie Wydarzenia - w sposób przyjęty dla komunikacji z uczestnikami.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia.

Aktualizacja: 01.09.2026

ZGODA RODZICA / OPIEKUNA PRAWNEGO
na udział dziecka w rozgrywkach Rummikub oraz przetwarzanie danych osobowych i wizerunku

Imię i nazwisko dziecka: .....

Szkoła i miejscowość: .....

Imię i nazwisko rodzica / opiekuna prawnego: .....

Nazwa i edycja rozgrywek:.....

Termin i miejsce:.....

I. Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w rozgrywkach Rummikub wskazanych powyżej. Oświadczam, że jestem uprawniony/a do reprezentowania dziecka w tym zakresie.

☐ **TAK, wyrażam zgodę** ☐ **NIE wyrażam zgody**

Przyjmuję do wiadomości, że następujące podmioty, w zakresie ról i na podstawach prawnych wskazanych w załączonej klauzuli informacyjnej:

1) Fundacja „AKADEMIA GraMY" z siedzibą w Olsztynie, przy ul. Miłej 10/2, 10-852 Olsztyn, wpisana do Rejestru Stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Olsztynie pod numerem KRS: 0001130381, NIP: 7394008440, zwana dalej: Fundacją,

2) TM Toys spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Szczecinie, ul. Zbożowa 4, 70-653 Szczecin, NIP: 8511021941, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000035010, kapitał zakładowy 4 000 000 zł

będą przetwarzać dane osobowe mojego dziecka w postaci imienia i nazwiska oraz nazwy i miejscowości szkoły, w celu przypisania dziecka do szkoły w serwisie turnieje.rummikub.pl oraz przeprowadzenia rozgrywek Rummikub i prowadzenia tabeli wyników.

Oświadczam, że otrzymałem/am Klauzulę informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych i zapoznałem/am się z Regulaminem Ogólnopolskich Rozgrywek Szkolnych Rummikub.

.....

Podpis opiekuna

Załączniki: Klauzula informacyjna dotycząca przetwarzania danych osobowych, Regulamin Ogólnopolskich Rozgrywek Szkolnych Rummikub.

II. Wyrażam zgodę na utrwalanie wizerunku mojego dziecka (dalej Małoletniego) na zdjęciach i nagraniach wideo podczas rozgrywek, o których mowa w pkt I,

w tym w szczególności na nieodpłatne, wielokrotne, nieograniczone terytorialnie wykorzystanie lub rozpowszechnianie wizerunku Małoletniego w postaci zdjęć, nagrań wideo i audio, a także ewentualnych innych utrwaleń wizerunku, wykonanych w związku z uczestnictwem w rozgrywkach w celach promocyjnych i informacyjnych związanych z działalnością prowadzoną przez Administratorów, w celu:

1. realizacji działań statutowych Fundacji,
2. organizacji i przeprowadzenia rozgrywek,
3. dokumentowania przebiegu rozgrywek w formie zdjęć i materiałów audiowizualnych przez Administratorów,
4. publikacji materiałów promocyjnych i informacyjnych z rozgrywek, w tym zdjęć zawierających wizerunek uczestników, na stronie internetowej Administratorów oraz w ich mediach społecznościowych.

☐ **TAK, wyrażam zgodę** ☐ **NIE wyrażam zgody**

Jednocześnie oświadczam, że ww. zgoda obejmuje w szczególności zamieszczenie wizerunku Małoletniego na stronach internetowych Administratorów oraz zamieszczenie wizerunku Małoletniego w serwisach społecznościowych Administratorów.

Powyższa zgoda nie obejmuje zgody na używanie wizerunku w sposób obraźliwy lub deprecjonujący, a także w sposób sprzeczny z przepisami prawa.

Zgoda jest dobrowolna, a jej odmowa lub wycofanie nie wpływa na udział dziecka w rozgrywkach.

Oświadczam jednocześnie, że niniejsza zgoda została wyrażona dobrowolnie i świadomie. W razie ewentualnych sporów zastosowanie znajdują przepisy prawa polskiego i jurysdykcja polskich sądów.

.....

Podpis opiekuna