REGULAMIN MISTRZOSTW SZKÓŁ POZNANIA I OKOLIC W RUMMIKUB

Poznań, 12 marca 2027 r.

I. Postanowienia ogólne

1. Użyte w niniejszym Regulaminie zwroty oznaczają:
    a. **Organizator** - Społeczna Szkoła Podstawowa nr 2 im. E. Raczyńskiego w Poznaniu (Osiedle Wichrowe Wzgórze 114, 61-670 Poznań), reprezentowana przez Dyrektora Szkoły.
    b. **Współorganizator** - Fundacja „Akademia GraMY" z siedzibą przy ul. Miłej 10/2 w Olsztynie, 10-852 Olsztyn, wpisaną do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonego przez SR w Olsztynie, pod numerem KRS 0001130381;
    c. **Regulamin -** niniejszy dokument, który jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz publicznie pod adresem**:.....**
    d. **Regulamin Ogólnopolski** - dokument pt. „Regulamin Rozgrywek Szkolnych w Rummikub" dostępny pod adresem https://docs.google.com/document/d/1TFwWu9vYIT9s4-cHVWXgjYJFA4iZmVjijnypwxWzcSE/edit?usp=sharing
    e. **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.
    f. **Program** – program "Akademia Rummikub w szkole"
    g. **Awans** – kwalifikacja na Mistrzostwa Wojewódzkie Szkół.
    h. **Gracz** – uczeń biorący udział w rozgrywkach organizowanych na podstawie Regulaminu.
    i. **Turniej międzyszkolny** - jednodniowe rozgrywki zatwierdzone przez Współorganizatora zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie Ogólnopolskim, w których bierze udział co najmniej 5 różnych placówek edukacyjnych i minimum 20 Graczy.
    j. **Mistrzostwa Wojewódzkie Szkół (MWS)** – rozgrywki organizowane w każdym z 16 województw, stanowiące wojewódzki etap kwalifikacji do Mistrzostw Polski Szkół.
    k. **Mistrzostwa** - Turniej międzyszkolny o nazwie Mistrzostwa Szkół Poznania i okolic.
    l. **Tabela** – oficjalna tabela Mistrzostw służąca do prowadzenia wyników i klasyfikacji uczestników.
    m. **Runda** – od 2 do 4 gier przy 1 stole.
    n. **Nauczyciel** - nauczyciel lub inna osoba wyznaczona przez szkołę do koordynowania udziału placówki w Mistrzostwach.
    o. **Sędzia** - osoba wyznaczona przez Organizatora lub Współorganizatora do nadzorowania przestrzegania Regulaminu podczas Mistrzostw.

p. **Sędzia Główny** – Sędzia odpowiedzialny za nadzór nad pracą Sędziów oraz rozstrzyganie sytuacji spornych związanych z przebiegiem rozgrywek, zgodnie z Regulaminem i Regulaminem Ogólnopolskim.
q. **Komisja Konkursowa** – komisja powołana przez Organizatora w porozumieniu ze Współorganizatorem, sprawująca nadzór nad prawidłowym przebiegiem Mistrzostw, weryfikacją wyników i klasyfikacji oraz wykonująca inne zadania określone w niniejszym Regulaminie.

2. Mistrzostwa mają charakter konkursu interdyscyplinarnego opartego na grze logiczno-strategicznej Rummikub, łączącego w szczególności elementy edukacji matematycznej, logicznego i strategicznego myślenia, rozwiązywania problemów, podejmowania decyzji oraz kompetencji społecznych.
3. Mistrzostwa są otwartym, jednodniowym Turniejem międzyszkolnym o zasięgu ponadpowiatowym, skierowanym do uczniów szkół z całego województwa wielkopolskiego. Nazwa Mistrzostw nawiązuje do miejsca organizacji i nie ogranicza terytorialnie prawa udziału.
4. Celem Mistrzostw jest rozwijanie i sprawdzanie wiedzy oraz umiejętności uczniów w praktycznym działaniu, w szczególności w zakresie logicznego i strategicznego myślenia, wykonywania obliczeń pamięciowych, rozpoznawania zależności i prawidłowości, planowania wieloetapowego, analizowania możliwych rozwiązań, podejmowania decyzji w warunkach ograniczonego czasu, rozwiązywania problemów oraz przewidywania konsekwencji podejmowanych działań. Mistrzostwa rozwijają również kompetencje społeczne, w tym przestrzeganie ustalonych zasad, odpowiedzialność za podejmowane decyzje, samodzielność, koncentrację oraz postawę fair play.
5. Mistrzostwa są częścią ogólnopolskich rozgrywek szkolnych w Rummikub, obejmujących:
   a. **etap I – szkolny**, którego celem jest wyłonienie reprezentantów poszczególnych szkół,
   b. **etap II – międzyszkolny**, przeprowadzany w formie Turnieju międzyszkolnego,
   c. **etap III – wojewódzki**, przeprowadzany w formie Mistrzostw Wojewódzkich Szkół w Rummikub,
   d. **etap IV – ogólnopolski**, przeprowadzany w formie Mistrzostw Polski Szkół w Rummikub.
6. Mistrzostwa przeprowadzane są zgodnie z niniejszym Regulaminem oraz obowiązującym Regulaminem Ogólnopolskim.
7. W sprawach nieuregulowanych treścią Regulaminu stosuje się odpowiednio postanowienia Regulaminu Ogólnopolskiego, w szczególności w zakresie zasad gry, punktacji, przebiegu Rund, kar czy sytuacji spornych. W przypadku rozbieżności pomiędzy niniejszym Regulaminem a Regulaminem Ogólnopolskim, w tym odmienności ról przypisanych poszczególnym organizatorom, pierwszeństwo mają postanowienia niniejszego Regulaminu w zakresie szczegółowych zasad organizacyjnych Mistrzostw Szkół Poznania i okolic w Rummikub.

II. Uczestnicy, etap szkolny i kwalifikacja do etapu międzyszkolnego

1. W Mistrzostwach mogą uczestniczyć uczniowie szkół z województwa wielkopolskiego.
2. Udział we wszystkich etapach Mistrzostw jest bezpłatny. Od uczestników, szkół ani rad rodziców nie pobiera się opłat z tytułu udziału w Mistrzostwach.
3. Maksymalna liczba uczestników Mistrzostw wynosi 100 uczniów.
4. Pierwszym etapem Mistrzostw jest etap szkolny, przeprowadzany w szkołach uczestniczących w Mistrzostwach. Celem etapu szkolnego jest wyłonienie reprezentantów szkoły uprawnionych do udziału w etapie międzyszkolnym.
5. Etap szkolny może zostać przeprowadzony w formie:

a. szkolnego turnieju Rummikub,
b. szkolnej ligi Rummikub,
c. innej formy rozgrywek szkolnych pozwalającej na wyłonienie reprezentantów na podstawie wyników rywalizacji.

6. Sposób przeprowadzenia etapu szkolnego ustala Nauczyciel koordynujący udział szkoły w Mistrzostwach, z zachowaniem zasad określonych w Regulaminie Ogólnopolskim oraz zasad fair play.
7. Etap szkolny przeprowadzany jest w sposób ustalony przez Nauczyciela, umożliwiający udokumentowanie wyników oraz wyłonienie reprezentantów szkoły.
8. Na podstawie wyników etapu szkolnego każda szkoła może wyłonić i zgłosić maksymalnie 4 reprezentantów do etapu międzyszkolnego.
9. Wyłonionych w etapie szkolnym reprezentantów Nauczyciel zgłasza do etapu międzyszkolnego zgodnie z procedurą i w terminie określonym przez Organizatora lub Współorganizatora.
10. O zakwalifikowaniu do etapu międzyszkolnego decyduje prawidłowe i terminowe zgłoszenie oraz dostępność miejsc w ramach puli dostępnej dla szkół.
11. W przypadku placówki prowadzącej kształcenie w formie edukacji domowej, w tym tzw. szkoły w chmurze, uczeń może zostać zgłoszony do Mistrzostw, jeśli zamieszkuje na terenie województwa wielkopolskiego, niezależnie od województwa, w którym znajduje się siedziba placówki.

III. Program merytoryczny Mistrzostw

1. Mistrzostwa mają charakter interdyscyplinarny, a zadania konkursowe realizowane są w praktycznej formie poprzez rozgrywanie partii Rummikub zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie Ogólnopolskim.
2. Zakres wiedzy i umiejętności sprawdzanych podczas poszczególnych etapów Mistrzostw obejmuje w szczególności:
   a. wykonywanie obliczeń pamięciowych na liczbach naturalnych,
   b. porównywanie, porządkowanie i analizowanie wartości liczbowych,
   c. rozpoznawanie i tworzenie ciągów oraz prawidłowości,
   d. klasyfikowanie elementów według określonych cech i warunków,
   e. logiczne rozumowanie oraz analizowanie różnych możliwości rozwiązania problemu,
   f. planowanie kolejności działań i tworzenie strategii,
   g. przewidywanie konsekwencji podejmowanych decyzji,
   h. wybór optymalnego rozwiązania spośród dostępnych możliwości,
   i. modyfikowanie przyjętej strategii w zależności od zmieniającej się sytuacji,
   j. podejmowanie decyzji i rozwiązywanie problemów w warunkach ograniczonego czasu,
   k. koncentrację uwagi i spostrzegawczość,
   l. przestrzeganie zasad, samodzielność, odpowiedzialność za podejmowane decyzje oraz stosowanie zasad fair play.
3. Zakres Mistrzostw jest powiązany z celami kształcenia ogólnego oraz treściami podstawy programowej, w szczególności w obszarze edukacji matematycznej, określonej w Rozporządzeniu Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r. (Dz.U. z 2026 r. poz. 378, z późn. zm.). Rozgrywki służą praktycznemu wykorzystaniu kompetencji matematycznych, logicznego i strategicznego myślenia, analizy i rozwiązywania problemów, tworzenia strategii rozwiązania, podejmowania decyzji oraz dostrzegania prawidłowości.
4. Zakres wiedzy i umiejętności obowiązujący na etapie szkolnym, międzyszkolnym, wojewódzkim i ogólnopolskim jest jednakowy. W kolejnych etapach wzrasta poziom rywalizacji wynikający z kwalifikowania się uczestników osiągających najlepsze wyniki w etapach poprzedzających.

5. Uczestnik powinien znać zasady gry Rummikub Standard oraz zasady rozgrywek określone w Regulaminie Ogólnopolskim i potrafić zastosować je w praktycznej sytuacji konkursowej.
6. Podstawę przygotowania uczestników do Mistrzostw stanowią:
    a. zasady gry Rummikub Standard,
    b. Regulamin Ogólnopolski,
    c. materiały edukacyjne programu „Akademia Rummikub w szkole".

IV. Zgłoszenia

1. Zgłoszenia szkół i ich reprezentantów dokonywane są przez Nauczyciela zgodnie z procedurą określoną przez Organizatora lub Współorganizatora.
2. Termin rozpoczęcia i zakończenia zgłoszeń zostanie podany w komunikacie dotyczącym Mistrzostw.
3. Zgłoszenie uczestnika podlega weryfikacji. Organizator lub Współorganizator mogą odmówić udziału osobie niespełniającej warunków określonych w niniejszym Regulaminie lub Regulaminie Ogólnopolskim.
4. Przed rozpoczęciem Mistrzostw potwierdzana jest obecność zgłoszonych uczestników.

V. Przebieg Mistrzostw

1. Mistrzostwa odbędą się 12 marca 2027 r. w Społecznej Szkole Podstawowej nr 2 im. Edwarda hr. Raczyńskiego w Poznaniu.
2. Mistrzostwa rozgrywane są w wersji Rummikub Standard z limitem 40 sekund na ruch.
3. Mistrzostwa składają się z 3 Rund, w których rozgrywanych jest łącznie 12 gier.
4. Pierwszy przydział Graczy do stolików odbywa się losowo. W kolejnych Rundach Gracze są przydzielani do stolików zgodnie z bieżącą klasyfikacją.
5. Wyniki Mistrzostw odnotowywane są w Tabeli, na podstawie której ustalana jest bieżąca i końcowa klasyfikacja uczestników.
6. Szczegółowe zasady prowadzenia rozgrywek, punktacji, ustalania klasyfikacji oraz rozstrzygania sytuacji spornych określa Regulamin Ogólnopolski.
7. Harmonogram szczegółowy
    - 10:15 - 11:00 - rejestracja uczestników
    - 11:00 - 11:15 - uroczyste przywitanie uczestników
    - 11:20 - 12:20 - I runda (4 gry)
    - 12:30 - 13:30 - II runda (4 gry)
    - 13:40 - 14:40 - III runda (4 gry)
    - 14:45 - 15:00 - uroczyste wręczenie nagród

VI. Komisja Konkursowa

1. Nad prawidłowym przebiegiem Mistrzostw czuwa Komisja Konkursowa powołana przez Organizatora w porozumieniu ze Współorganizatorem.
2. W skład Komisji Konkursowej wchodzą co najmniej:
    a. Przewodniczący Komisji – przedstawiciel Organizatora,
    b. Sędzia Główny Mistrzostw,
    c. co najmniej jeden członek Komisji wyznaczony przez Organizatora lub Współorganizatora.
3. Do zadań Komisji Konkursowej należy w szczególności:
    a. weryfikacja zgłoszeń i uprawnień uczestników,
    b. nadzór nad prawidłowym przebiegiem Mistrzostw,
    c. nadzór nad ustalaniem wyników i klasyfikacji,

d. rozpatrywanie zgłoszonych zastrzeżeń dotyczących przebiegu Mistrzostw,
e. zatwierdzenie klasyfikacji końcowej Mistrzostw.

4. Sytuacje sporne związane bezpośrednio z przebiegiem gry rozstrzyga Sędzia zgodnie z Regulaminem Ogólnopolskim. W przypadku wątpliwości sprawa może zostać przekazana Sędziemu Głównemu lub Komisji Konkursowej.

VII. Laureaci, Finaliści, nagrody i Awanse

1. O kolejności uczestników w klasyfikacji końcowej decydują wyniki Mistrzostw ustalone zgodnie z Regulaminem Ogólnopolskim.
2. **Tytuł Laureata Mistrzostw Szkół Poznania i okolic w Rummikub** otrzymują uczestnicy, którzy zajęli miejsca 1–2 w klasyfikacji końcowej Mistrzostw.
3. **Tytuł Finalisty Mistrzostw Szkół Poznania i okolic w Rummikub** otrzymują uczestnicy, którzy zajęli miejsca 3–4 w klasyfikacji końcowej Mistrzostw.
4. Do etapu III – wojewódzkiego, tj. IV Wielkopolskich Mistrzostw Szkół w Rummikub, kwalifikuje się **2 najwyżej sklasyfikowanych uczestników** etapu II – międzyszkolnego, pod warunkiem udziału w Mistrzostwach co najmniej 20 Graczy reprezentujących minimum 5 różnych placówek edukacyjnych, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie Ogólnopolskim. W przypadku niespełnienia tych warunków Awanse nie zostają przyznane.
5. Laureaci i Finaliści otrzymują imienne dyplomy lub zaświadczenia potwierdzające uzyskany tytuł.
6. Nagrody rzeczowe przewidziane są dla czterech najwyżej sklasyfikowanych uczestników Mistrzostw. Organizator i Współorganizator mogą zwiększyć liczbę nagrodzonych uczestników lub przyznać dodatkowe nagrody.
7. Uzyskane tytuły Laureata i Finalisty mogą być uwzględniane w postępowaniu rekrutacyjnym do szkół ponadpodstawowych wyłącznie w przypadku ujęcia Mistrzostw w odpowiednim wykazie zawodów wiedzy, artystycznych lub sportowych ustalonym przez Wielkopolskiego Kuratora Oświaty oraz na zasadach określonych w obowiązujących przepisach.

VIII. Zasady uczestnictwa i odpowiedzialność

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 rodzica lub opiekuna prawnego, wyrażoną w formie pisemnej według wzoru stanowiącego załącznik do Regulaminu.
3. Podpisaną zgodę należy przekazać Organizatorowi 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. Sytuacje sporne związane bezpośrednio z przebiegiem gry rozstrzyga Sędzia zgodnie z Regulaminem Ogólnopolskim. Pozostałe kwestie związane z przebiegiem Mistrzostw rozstrzygane są zgodnie z kompetencjami Komisji Konkursowej, Organizatora lub

Współorganizatora określonymi w niniejszym Regulaminie lub Regulaminie Ogólnopolskim.

8. Wydarzenia mogą być dokumentowane za pomocą zdjęć i nagrań. Zasady wykorzystania wizerunku uczestników określają odpowiednie zgody oraz klauzule informacyjne.
9. Organizator ani Współorganizator nie ponoszą odpowiedzialności za zachowania Graczy, osób im towarzyszących oraz innych osób niezwiązanych z Organizatorem lub Współorganizatorem ani za skutki ich działań lub zaniechań.
10. Organizator ani Współorganizator nie ponoszą odpowiedzialności za utratę lub uszkodzenie mienia uczestników. Za wyrządzone szkody odpowiada osoba, która je spowodowała, lub – w przypadkach przewidzianych prawem – jej przedstawiciel ustawowy.
11. Organizator i Współorganizator zastrzegają sobie możliwość przerwania, zmiany lub odwołania wydarzenia.
12. Organizator i Współorganizator zastrzegają sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie, jeżeli jest to konieczne z przyczyn niezależnych od Organizatora i Współorganizatora lub w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu Mistrzostw. Zmiany nie mogą naruszać praw nabytych uczestników ani wpływać na wyniki zakończonych etapów Mistrzostw. Informacja o zmianach zostanie podana za pośrednictwem kanałów komunikacji Organizatora lub Współorganizatora.

IX. Zastrzeżenia i odwołania

1. Zastrzeżenia dotyczące przebiegu gry należy zgłaszać Sędziemu niezwłocznie po wystąpieniu zdarzenia, którego dotyczą, w sposób umożliwiający jego weryfikację.
2. Zastrzeżenia dotyczące wyników lub klasyfikacji należy zgłosić Sędziemu Głównemu lub Przewodniczącemu Komisji Konkursowej przed zatwierdzeniem klasyfikacji końcowej Mistrzostw.
3. Komisja Konkursowa rozpatruje zgłoszone zastrzeżenia przed zatwierdzeniem klasyfikacji końcowej, o ile charakter sprawy umożliwia jej rozstrzygnięcie w tym terminie.
4. Od rozstrzygnięcia Komisji Konkursowej dotyczącego klasyfikacji końcowej przysługuje odwołanie do Organizatora w terminie 2 dni roboczych od dnia ogłoszenia wyników.
5. Odwołanie należy złożyć do Organizatora za pośrednictwem Współorganizatora, w formie pisemnej drogą elektroniczną na adres kontakt@rummikub.pl
6. Odwołanie powinno zawierać:
    a. imię i nazwisko uczestnika, którego dotyczy,
    b. nazwę szkoły uczestnika,
    c. imię i nazwisko osoby składającej odwołanie oraz wskazanie, czy odwołanie składane jest przez uczestnika, rodzica lub opiekuna prawnego,
    d. wskazanie wyniku, decyzji lub okoliczności, których dotyczy odwołanie,
    e. uzasadnienie odwołania.
7. Odwołania złożone po terminie lub niezawierające informacji umożliwiających ustalenie uczestnika i przedmiotu odwołania mogą pozostać bez rozpatrzenia.
8. Organizator rozpatruje odwołanie w porozumieniu ze Współorganizatorem i przekazuje odpowiedź na adres e-mail, z którego wniesiono odwołanie, w terminie 5 dni roboczych od jego otrzymania.
9. Rozstrzygnięcie Organizatora podjęte w porozumieniu ze Współorganizatorem jest ostateczne.

X. Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych uczestników Mistrzostw Szkół Poznania i okolic w Rummikub jest Społeczna Szkoła Podstawowa nr 2 im. Edwarda hr. Raczyńskiego w Poznaniu oraz Fundacja „Akademia GraMY" z siedzibą przy ul. Miłej 10/2 w Olsztynie.
2. W związku z organizacją i przeprowadzeniem Mistrzostw przetwarzane mogą być w szczególności następujące dane uczestników: imię i nazwisko, klasa, nazwa i miejscowość szkoły, uzyskane wyniki, miejsce w klasyfikacji, uzyskany tytuł Laureata lub Finalisty oraz informacje dotyczące Awansu do kolejnego etapu rozgrywek.
3. Dane osobowe uczestników przetwarzane są w zakresie niezbędnym do organizacji i przeprowadzenia Mistrzostw, prowadzenia Tabeli i klasyfikacji, ustalenia i ogłoszenia wyników, przyznania tytułów Laureata i Finalisty, nagród i Awansów do kolejnego etapu oraz realizacji obowiązków organizacyjnych i sprawozdawczych związanych z Mistrzostwami.
4. Dane w postaci imienia i nazwiska, nazwy i miejscowości szkoły, uzyskanych wyników, miejsca w klasyfikacji, uzyskanego tytułu Laureata lub Finalisty oraz – w przypadku uzyskania wymaganej zgody – wizerunku mogą być publikowane w materiałach dotyczących Mistrzostw, w szczególności na stronach internetowych Organizatora lub Współorganizatora.
5. Podstawę prawną przetwarzania danych stanowią właściwe przepisy RODO oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych.
6. Odbiorcami danych mogą być podmioty świadczące na rzecz Organizatora lub Współorganizatora usługi niezbędne do realizacji Mistrzostw, w szczególności dostawcy systemów informatycznych, usług hostingowych, poczty elektronicznej, usług prawnych, kurierskich oraz uprawnione organy publiczne – w zakresie wynikającym z przepisów prawa.
7. Dane będą przechowywane przez okres wymagany do realizacji celów, dla których zostały zebrane, oraz przez okres wynikający z obowiązków prawnych i sprawozdawczych Organizatora lub Współorganizatora.
8. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych oraz wniesienia sprzeciwu w przypadkach przewidzianych przepisami.
9. 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.
10. Osoba, której dane dotyczą, ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
11. Podanie danych niezbędnych do udziału w Mistrzostwach jest dobrowolne, jednak brak ich podania może uniemożliwić udział w wydarzeniu.
12. W sprawach dotyczących danych osobowych można kontaktować się pod adresem: rodo@akademiagramy.pl