



SZKOŁA PODSTAWOWA NR 1
W SIEDLCACH
ZAPRASZA NA

9

6

5

4

2

II

MIEDZYSZKOLNY TURNIEJ

The Original
Rummikub®
BRINGS PEOPLE TOGETHER

18.02.2026

9:00



Regulamin

I Międzyszkolnego Konkursu „Rummikub”

Cele konkursu:

Rozwijanie umiejętności matematycznych uczniów w szkole podstawowej za pomocą gry Rummikub, która angażuje w procesie nauki zastosowania liczb, strategicznego myślenia, uczy operacji arytmetycznych, rozpoznawania sekwencji i wzorców liczbowych.

Gra ma na celu pomóc dzieciom lepiej zrozumieć dodawanie, odejmowanie, a także uczy rozpoznawania ciągów liczb i myślenia strategicznego.

Zasady gry Rummikub:

Rummikub to gra, w której gracze starają się pozbyć wszystkich swoich płytek, tworząc sekwencje lub grupy liczb. Gra jest dynamiczna i wymaga strategicznego myślenia, a także umiejętności liczenia i planowania.

Szczegółowy opis i zasady :

- ✓ Gracze mieszają kostki i układają w stosy po 7 kostek i jeden stos z 8 kostkami.
- ✓ 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.
- ✓ Zaczynając od gracza rozpoczynającego, uczestnicy przydzielają po jednym stosie kostek graczowi po swojej lewej i prawej stronie.
- ✓ Pozostałe kostki tworzą bank.
- ✓ 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.
- ✓ Grę rozpoczyna osoba, która wylosuje kostkę z największą liczbą oczek.
- ✓ 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.
- ✓ Nie ma obowiązku układania kostek w jednym kierunku. Tym samym dozwolone jest układanie kostek w ciągach rosnących i malejących.
- ✓ 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.
 - Podczas rozgrywek należy zachowywać się kulturalnie i cicho, tak aby nie przeszkadzać innym graczom. Używamy komunikatów „Już” lub „Dalej” komunikując zakończeni ruchu.

- ✓ 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).
- ✓ Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki na stół (nie może pozostać żadna kostka na podstawie). Zostaje on zwycięzcą.
- ✓ Można zastąpić jokera kostką wziętą ze stołu. Można rozdzielać grupy albo serie zawierające jokera. Jeżeli gracz zdobywa jokera przez rozdzielenie leżącego na stole układu albo przez zamienienie go kostką wziętą ze stołu, musi w tym ruchu użyć co najmniej jednej kostki ze swojej tabliczki.

Zasady konkursu:

- ✓ Organizatorem konkursu jest w Szkoła Podstawowa nr 1 im. Komisji Edukacji Narodowej w Siedlcach. Koordynatorami konkursu są panie nauczycielki matematyki, Magdalena Kozioł Barbara Kacprowska i Katarzyna Niedziółka.
- ✓ Konkurs adresowany jest do uczniów klas 3-8 siedleckich szkół podstawowych.
- ✓ Szkoła typuje po 3 uczniów w ramach konkursu szkolnego Rummikub, lub w dowolny inny sposób.
- ✓ Konkurs rozpoczyna się losowaniem stolików.
- ✓ 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 (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.
- ✓ Konkurs składa się z czterech rund. Po każdej rundzie następuje losowanie stolików. W każdej rundzie wszyscy uczestnicy grają dwie kolejki.
- ✓ Podczas gry obowiązuje limit czasu – 40 sekund na każdy ruch.
 - 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, a gracz zabiera kostkę na swoją tabliczkę.
 - 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.
 - 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.
 - 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.

PUNKTACJA:

- ✓ Graczowi wygrywającemu zapisujemy 1 duży punkt za zwycięstwo. Za drugie, trzecie lub czwarte miejsce 0 dużych punktów.
- ✓ Inni gracze liczą punkty, które pozostały im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus. Gracz wygrywający wpisuje sumę punktów wszystkich pozostałych graczy ze znakiem plus.
- ✓ Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego minus 50 punktów.
- ✓ 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 wykladał). Komunikat „Wyłożę się w następnej rundzie”.
- ✓ 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.

- ✓ Należy stosować się do wszystkich uwag i poleceń organizatorów.
- ✓ W sytuacjach spornych i nie ujętych w regulaminie, sędzia ma ostateczny głos.
- ✓ Ilość kostek na tabliczce gracza jest jawna. Jeśli inny gracz zada pytanie o liczbę kostek (w swoim czasie ruchu), należy takiej informacji udzielić.
- ✓ 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.
- ✓ Prosimy o wyrozumiałość, empatię względem innych graczy. Najważniejsza jest dobra zabawa i drugi człowiek Rummikub jest grą rodzinną i zgodnie z hasłem gry “Brings people together” - zbliża, łączy czy jednoczy ludzi.
- ✓ Wszystkie nieujęte w regulaminie zdarzenia, rozstrzygają sędziowie główni po zapoznaniu się z sytuacją.
- ✓ Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się (przed konkursem) z regulaminem konkursu.
- ✓ Za niestosowne zachowania, tzn. niesamodzielne rozgrywki, przeszkadzanie innym lub inne zachowania budzące zastrzeżenia organizatorów, uczestnik może zostać wykluczony z konkursu.
- ✓ Ogłoszenie wyników konkursu nastąpi w dniu konkursu, po podliczeniu punktów.
- ✓ Przystępując do konkursu, uczestnik wyraża zgodę na:
 - przetwarzanie przez organizatora jego danych osobowych na potrzeby przeprowadzenia konkursu i realizacji jego celów na podstawie Ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych (Dz.U.UE.L.2016.119.1).

- nieodpłatną publikację (prezentowanie publicznie w dowolny sposób, w tym m. in. w Internecie) wizerunku uczestnika, imienia, nazwiska, informacji o szkole, do której uczęszcza, w ramach promocji konkursu.
- ✓ Termin zgłoszeń do konkursu upływa 31.01.2026r. Skan lub zdjęcie karty zgłoszenia prosimy przesłać na adres: sekretariat@sp1.siedlce.pl, z dopiskiem „Rummikub”
Wersję papierową wraz z oświadczeniami rodziców można dostarczyć w dniu konkursu.
- ✓ Konkurs odbędzie się 18 lutego 2026r. o godzinie 9.00. W przypadku zmiany terminu szkoły zostaną powiadomione z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
- ✓ Organizatorzy zastrzegają prawo do zwiększenia liczby uczestników, zatem proszę zwrócić uwagę na kolejność wpisywania uczniów na karcie zgłoszenia.

Zapraszamy

II Międzyszkolny konkurs RUMMIKUB
dla uczniów klas IV-VIII siedleckich szkół podstawowych

1. Zgłaszający (nazwa, adres, numer tel., e-mail szkoły):

.....

.....

.....

2. Imiona i nazwiska uczestników (uczniów) biorących udział w konkursie, klasa:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Imię i nazwisko nauczyciela, szkolnego opiekuna konkursu:

.....

.....

Oświadczenia:

- Oświadczam, że zapoznałam/łem się z regulaminem konkursu i akceptuję jego warunki,
- Oświadczam, że przekazałam/łem treść regulaminu, o którym mowa w pkt 1) uczestnikom konkursu oraz uprzedziłam/łem ich o tym, że zgłoszenie do konkursu jest równoznaczne z akceptacją ww. regulaminu.
- Oświadczam, że zapoznałem się z informacją o przetwarzaniu danych osobowych

.....
(podpis nauczyciela)

.....
(podpis dyrektora szkoły)

OŚWIADCZENIE RODZICA/OPIEKUNA

Działając w imieniu:

.....
(imię i nazwisko ucznia /uczestnika konkursu)

niniejszym oświadczam, co następuje:

1. jestem uprawniona/uprawniony do złożenia niniejszego oświadczenia/reprezentacji ww. uczestnika konkursu,
2. zapoznałam/łem się z regulaminem konkursu „RUMMIKUB”, akceptuję jego treść i zobowiązuję się do przestrzegania jego postanowień,
3. wyrażam zgodę na udział dziecka w konkursie, nieodpłatną publikację wizerunku mojego dziecka zarejestrowanego podczas trwania konkursu na stronie internetowej organizatora i w wybranych przez organizatora konkursu mediach, w celu informacji i promocji konkursu,
4. wyrażam zgodę na przetwarzanie i udostępnianie danych osobowych moich i mojego dziecka dla celów związanych z przebiegiem konkursu: na podstawie Ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych (Dz.U.U.E.L.2016.119.1),
5. zapoznałam/łem się z klauzulą informacyjną, że posiadam prawo dostępu do danych osobowych swoich oraz dziecka, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania. Szczegółowe warunki możliwości ww. praw zawiera Rozporządzenie o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. zwanego RODO (Dz.U.U.E.L.2016.119.1).

.....
(miejscowość, data)

.....
(podpis przedstawiciela ustawowego* uczestnika konkursu)