

Cele turnieju:

1. Popularyzacja gier planszowych w środowisku.
2. Nauka tworzenia i realizacji własnych pomysłów.
3. Propagowanie zasad fair play (umiejętność bycia zwycięzcą i zwyciężonym).
4. Stworzenie atmosfery zdrowej rywalizacji i współzawodnictwa.

Organizator:

Miejsko-Powiatowa Biblioteka Publiczna w Rypinie

Partner Turnieju:

Miejskie Przedsiębiorstwo Energetyki Ciepłej spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w Rypinie

Czas i miejsce turnieju:

1. Turniej odbędzie się 4 października (sobota) w godz. 09:30-12:00 w siedzibie filii nr 1, przy ul. Wojska Polskiego 9.
2. Harmonogram:
 - 09:30 – otwarcie turnieju i weryfikacja listy startowej,
 - 09:45 – rozpoczęcie turnieju,
 - 11:30 – zakończenie turnieju.

Uczestnicy:

1. W turnieju mogą wziąć udział osoby od 6 roku życia, którzy znają zasady gry w Dobble .

2. Nie ma podziału na wiek i płeć uczestników.
3. Limit uczestników to 16 osób.
4. W turnieju nie mogą uczestniczyć pracownicy MPBP w Rypinie

Warunki uczestnictwa:

1. Uczestnicy zgłaszają swój udział osobiście w siedzibie fili nr 1 przy ul. Wojska Polskiego 9 albo telefonicznie (54 280 30 12).
2. Ze względu na ograniczoną liczbę miejsc o zakwalifikowaniu się do rozgrywek decydować będzie kolejność zgłoszeń.
3. Uczestnicy muszą wypełnić zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku. W przypadku uczestnika, dziecka do 16 lat, konieczna jest zgoda na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku podpisana przez rodzica/opiekuna.

Zasady – system rozgrywek:

1. Turniej zostanie przeprowadzony przy użycie gry DOBBLE KULTURA na dystansie 12 gier.
2. Zasady rozgrywania gry opisane są w Załączniku nr 1.
3. Stoliki będą optymalnie zorganizowane dla 4 osób. W przypadku niewystarczającej lub dużej liczby uczestników, grający mogą zostać rozdzieleni na stoliki 3- lub 5-osobowe.
4. Szczegółowy system rozgrywek zostanie zaprezentowany w dniu turnieju przed jego rozpoczęciem.
5. W przypadku, gdy dwóch lub więcej graczy uzyska identyczny wynik o wygranej zdecyduje dogrywka.

Dogrywka zostanie przeprowadzona przy udziale 11 kart gry Dobble Kultura.

6. W pierwszej grze gracze dobrani zostaną na podstawie losowania. W kolejnych grach o przypisaniu decydować będą wyniki uzyskane we wcześniejszych grach.
7. Uczestnicy w trakcie rozgrywek mogą mieć przy sobie zasady gry wraz z nazwami symboli i korzystać z nich .
8. Kwestie sporne będą rozstrzygane przez sędziów.

Ustalenia końcowe:

1. Organizatorzy nie zapewniają transportu uczestnikom zawodów.
2. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności materialnej z tytułu wypadków, urazów i szkód w mieniu powstałych podczas imprezy.
3. Zawodnicy przystępują do rozgrywek dobrowolnie.
Uczestnictwo jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu.

Nagrody:

Przewidziane są atrakcyjne nagrody rzeczowe dla uczestników ufundowane przez Partnera Turnieju.

Serdecznie zapraszamy!

Załącznik nr 1

Potasuj talię kart, następnie rozdaj każdemu z graczy po jednej karcie, karty są odkryte!

Następnie utwórz z pozostałych kart stos na środku stołu (w dobrze widocznym miejscu), karty te są zakryte.

Na dany znak, sędzia odkrywa kartę ze stosu na środku stołu a każdy z graczy stara się jak najszybciej odszukać na wierzchniej karcie głównego stosu obrazek, pasujący do jakiegokolwiek obrazka z jego karty. W momencie gdy gracz odszuka pasujący element zakrywa dłonią karty znajdujące się na środku stołu i nazywa (lub wskazuje) symbol na głos.

Gracz, który jako pierwszy wykonał tę aktywność poprawnie, zabiera kartę ze stosu i posługuje się nią w następnej rundzie jako swoją kartą wierzchnią (według zasady powyżej).

Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie karty zostały już przywłaszczone przez zawodników, wówczas wygrywa ten spośród nich, który zgromadził najwięcej kart.

Jeśli gracz udzielił niewłaściwej odpowiedzi (podał złą nazwę lub na kartach nie ma pary symboli) nie może udzielać odpowiedzi w następnej rundzie.

PRZYKŁADY SYMBOLI ZAMIESZCZONYCH NA KARTACH GRY DOBBLE KULTURA

