

Zarządzenie nr 3/2026
Dyrektora Dzierzgońskiego Ośrodka Kultury
z dnia 7 stycznia 2026r.

w sprawie wprowadzenia Regulaminu Wielkoorkiestrowego Turnieju Rummikub

Na podstawie art. 17 Ustawy z dnia 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej (Dz.U. 2020, poz. 194 z późn. zm.) oraz Rozdziału IV § 13 ust. 4 Regulaminu Organizacyjnego Dzierzgońskiego Ośrodka Kultury nadany Zarządzeniem Nr 4/2025 Dyrektora Dzierzgońskiego Ośrodka Kultury z dnia 31.01.2025 roku , zarządzam co następuje:

§1.

Wprowadzam Regulamin **Wielkoorkiestrowego Turnieju Rummikub**
- Załącznik Nr 1.

§2.

Zarządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania.

Regulamin Wielkoorkiestrowego Turnieju Rummikub

§ 1. Zasady ogólne

1. Organizatorem Wielkoorkiestrowego Turnieju Rummikub jest Dzierzgoński Ośrodek Kultury z siedzibą w Dzierzgoniu przy ul. Krzywej 16.
2. Turniej odbywa się **16.01.2026** roku, godz. **16.00**
3. Turniej odbędzie się w Sali wystawienniczej Centrum Wsparcia Rodziny przy ulicy Słowackiego 34 w Dzierzgoniu.
4. Celem turnieju jest popularyzacja i promocja gier planszowych wśród mieszkańców gminy Dzierzgoń jako kształcącej i mądrej rozrywki, a także integracja społeczności lokalnej. Ponadto celem turnieju charytatywnego jest zbiórka funduszy na wsparcie 34 Finału Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy.

§ 2. Warunki uczestnictwa w turnieju

1. Turniej adresowany jest do wszystkich miłośników gry Rummikub.
2. Zgłoszenie udziału w turnieju można dokonać osobiście w sekretariacie Dzierzgońskiego Ośrodka Kultury, telefonicznie pod numerem 55 276 26 47 lub na miejscu wydarzenia w biurze rejestracji uczestników.
3. Każdy uczestnik turnieju podpisuje oświadczenie o zapoznaniu się z niniejszym regulaminem - **załącznik nr 1**.
4. Uczestnicy oświadczają, iż zapoznali się z klauzulą informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych w związku z organizacją konkursu.

§ 3. Zasady organizacyjne

1. Organizator zastrzega sobie prawo wyproszenia z wydarzenia osób, które nie stosują się do regulaminu, zakłócają porządek Turnieju lub nie stosują się do poleceń prowadzących.
2. Uczestnicy wydarzenia zobowiązani są do przestrzegania norm społecznych wobec innych osób, przepisów przeciwpożarowych, porządkowych i bezpieczeństwa.
3. Obowiązuje wpisowe w wysokości 10 zł.
4. Cały dochód z wydarzenia przeznaczony zostanie na wsparcie 34 Finału Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy.
5. Zasady gry stanowi **załącznik nr 3** do niniejszego regulaminu.

§ 4. Nagrody

1. Nagrody rzeczowe otrzymują zawodnicy, którzy zdobędą I, II i III miejsce w finale.

§ 5. Klauzula informacyjna:

Na podstawie art. 13 ust. 1 i 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 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 (Dz. Urz. UE L 119 z 4.05.2016, s. 1); - dalej: „RODO” informujemy, że:

- 1) Administratorem danych osobowych zbieranych od uczestników i laureatów Turnieju jest Dzierzgoński Ośrodek Kultury w Dzierzgoniu reprezentowany przez Dyrektora, (adres: ul. Krzywa 16, 82-440 Dzierzgoń, tel.: 55 276 26 47, e-mail: dok.dzierzgon@wp.pl).
- 2) Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym mogą się Państwo kontaktować we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych za pośrednictwem adresu email: inspektor@cbi24.pl lub pisemnie pod adres Administratora.
- 3) Dane osobowe będą przetwarzane w związku z organizacją, promowaniem i udostępnieniem informacji o rozstrzygnięciu Wielkoorkiestrowego Turnieju Rummikub.
- 4) Podstawą prawną legalizującą przetwarzanie danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. a) RODO) (tj. osoba, której dane dotyczą wyraziła zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych w jednym lub większej liczbie określonych celów) w. zw. z podstawą prawą wyrażoną w 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2022 r., poz. 2509 ze zm.),
- 5) Państwa dane osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji ww. celu z uwzględnieniem okresów przechowywania określonych w przepisach szczególnych, w tym przepisów archiwalnych do czasu wycofania przez Państwa zgody na ich przetwarzanie.
- 6) Państwa dane będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, lecz nie będą podlegać zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
- 7) Państwa dane osobowe nie będą przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy (obejmujący Unię Europejską, Norwegię, Liechtenstein i Islandię) z wyjątkiem możliwości ich przekazania do Stanów Zjednoczonych Ameryki – dotyczy publikacji zdjęć w serwisie społecznościowym Facebook, przy czym Komisja Europejska w dniu 10 lipca 2023 r. wydała decyzję stwierdzającą odpowiedni stopień ochrony danych w odniesieniu do tego państwa trzeciego zapewniony przez tzw. „Ramy ochrony danych UE-USA” (EU-US Data Privacy Framework).
- 8) W związku z przetwarzaniem Państwa danych osobowych, przysługują Państwu następujące prawa:
 - a) prawo dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii;
 - b) prawo do sprostowania (poprawiania) swoich danych osobowych;
 - c) prawo do ograniczenia przetwarzania danych osobowych;
 - d) prawo żądania usunięcia swoich danych;
 - e) w przypadku gdy przetwarzanie odbywa się na podstawie wyrażonej zgody (art. 6 ust. 1 lit. a RODO) – prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem;
 - f) prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa), w sytuacji, gdy uzna Pani/Pan, że przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych (RODO).
- 9) Podanie przez Państwa danych osobowych w związku z realizacją celu, o którym mowa w punkcie 3 jest dobrowolne, lecz ich nieprzekazanie skutkować będzie brakiem możliwości jego realizacji.
- 10) Państwa dane mogą zostać przekazane podmiotom zewnętrznym na podstawie umowy powierzenia przetwarzania danych osobowych tj. m.in. usługodawcom wykonujących usługi serwisu systemów informatycznych oraz usługodawcom z zakresu księgowości lub doradztwa prawnego, a także podmiotom lub organom uprawnionym na podstawie przepisów prawa. Dane osobowe będą ujawniane użytkownikom serwisu społecznościowego Facebook (odbiorcom fanpage’a Dzierzgońskiego Ośrodka Kultury), a także dostawcy serwisu społecznościowego Facebook, tj. Meta Platforms, Inc. – dotyczy publikacji zdjęć w serwisie społecznościowym Facebook. Ponadto dane osobowe będą udostępniane odbiorcom strony internetowej Dzierzgońskiego Ośrodka Kultury – dotyczy publikacji zdjęć na stronie internetowej Ośrodka.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. W sprawach nie ujętych w niniejszym regulaminie rozstrzyga Dyrektor Dzierzgońskiego Ośrodka Kultury.
2. Regulamin wydarzenia dostępny jest na stronie internetowej dok.dzierzgon.pl

Załącznik nr 1 do Wielkoorkiestrowego Turnieju Rummikub

Oświadczenie o zapoznaniu się z Regulaminem Wielkoorkiestrowego Turnieju Rummikub

Oświadczam, iż zapoznałem/am się z treścią Regulaminu Wielkoorkiestrowego Turnieju Rummikub organizowanego przez Dzierzgoński Ośrodek Kultury w dniu 16 stycznia 2026 r.

Lp.	imię i nazwisko	wpisowe	podpis
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

Zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2022 r., poz. 2509 ze zm.), wyrażam zgodę na przetwarzaniem moich danych osobowych/ danych osobowych osoby niepełnoletniej, wobec której sprawuję opiekę prawną*

.....
w zakresie wizerunku, przez Dzierzgoński Ośrodek Kultury w Dzierzgoniu, w tym jego publikację:

na stronie internetowej Organizatora Konkursu tj. www.dok.dzierzgon.pl

na fanpage'u Dzierzgońskiego Ośrodka Kultury w Dzierzgoniu w serwisie społecznościowym Facebook **

w celu udostępnienia informacji o rozstrzygnięciu **Wielkoorkiestrowego Turnieju Rummikub** i jego promowania.

Przyjmuję do wiadomości, że podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak konieczne do realizacji celów, w jakim zostały zebrane.

Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku nie jest ograniczona czasowo i terytorialnie. Zgoda jest udzielona nieodpłatnie.

.....
(data, czytelny podpis uczestnika/rodzica/opiekuna prawnego)

ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

Zgodnie z art. 6 ust. 1 pkt. a) rozporządzenia 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 wyrażam zgodę na przetwarzaniem moich danych osobowych/ danych osobowych osoby niepełnoletniej, wobec której sprawuję opiekę prawną*

.....
w zakresie danych zwykłych (imię i nazwisko, miejsce zamieszkania), przez Dzierzgoński Ośrodek Kultury w Dzierzgoniu, w tym

ich publikację:

na stronie internetowej Organizatora Konkursu tj. www.dok.dzierzgon.pl

na fanpage'u Dzierzgońskiego Ośrodka Kultury w Dzierzgoniu w serwisie społecznościowym Facebook **

w celu udostępnienia informacji o rozstrzygnięciu **Wielkoorkiestrowego Turnieju Rummikub** i jego promowania.

Przyjmuję do wiadomości, że podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak konieczne do realizacji celów, w jakim zostały zebrane. Zgoda na rozpowszechnianie danych nie jest ograniczona czasowo i terytorialnie. Zgoda jest udzielona nieodpłatnie.

Niniejsza zgoda jest dobrowolna i może być cofnięta w dowolnym momencie. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

.....
(data, czytelny podpis uczestnika/rodzica/opiekuna prawnego)

* niewłaściwe skreślić

** zaznaczyć jedno lub oba wybrane pola znakiem

Załącznik nr 3 do Regulaminu Wielkoorkiestrowego Turnieju Rummikub

1. **Celem gry** jest wyłożenie na stół wszystkich kostek ze swojej tabliczki.
2. **Przygotowanie gry :**
 - a) Każdy gracz otrzymuje jedną tabliczkę (stojak na kostki) i ustawia ją przed sobą na stole. Następnie każdy gracz bierze jedną kostkę. Ten, kto wylosował najwyższą liczbę, będzie rozpoczynał pierwszą partię. Użyte do losowania kolejności kostki wracają na stół, ponownie miesza się wszystkie kostki.
 - b) Następnie gracze losują po 14 kostek i ustawiają je na swojej tabliczkach tak, by nie widzieli ich inni gracze. Reszta kostek stanowi bank.
3. **Układy kostek:** gra polega na wykładaniu na stół utworzonych przez gracza układów kostek. Mogą to być albo serie albo grupy. **Seria** składa się z co najmniej trzech kostek o kolejnych numerach w jednym kolorze. Grupa to trzy lub cztery kostki z tym samym numerem w różnych kolorach.
4. **Otwarcie:**
 - a) Jeżeli gracz, na którego przypada kolejka, zgromadził na swojej tabliczce jeden lub kilka układów o łącznej wartości co najmniej 30 punktów, może wyłożyć je na stół. Można tworzyć układy z Jokerem. Wartością układu jest suma punktów na kostkach, z których się składa. Gracz nie musi wyklądać wszystkich posiadanych grup i serii, o ile wyłożył już 30 punktów. Jeżeli gracz nie ma układów pozwalających na otwarcie, bierze z banku jedną kostkę i do gry przystępuje następny gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.
 - b) **Po wyłożeniu kostek o wartości co najmniej 30 punktów gracz nie może wykonywać żadnych MANIPULACJI. Może tego dokonać dopiero w następnej kolejce.**
 - c) **Kiedy gracz używa komunikatu „Wyłożę się w następnej rundzie” – patrz ZAKOŃCZENIE GRY.**
5. **Manipulacje:**

Począwszy od następnej kolejki po wyłożeniu otwarcia, gracz może dokładać kostki ze swojej tabliczki do leżących na stole układów, a także wykonywać manipulacje czyli przebudowywać układy leżące na stole. Musi jednak wyłożyć w każdym ruchu co najmniej jedną kostkę ze swojej tabliczki. Jeżeli nie może tego zrobić, bierze z banku jedną kostkę.
6. **Joker:**
 - a) W zestawie są dwa jokery – czerwony i czarny. Kolory jokerów nie mają znaczenia. Jeżeli gracz ma na tabliczce jokera, może zastąpić nim każdą kostkę, brakującą do utworzenia serii lub grupy.
 - b) Joker ma taką samą wartość, jak kostka, którą zastępuje. Jeżeli na stole leży układ z jokerem, a gracz ma na swojej tabliczce kostkę, którą joker zastępuje, może zabrać jokera, a na to miejsce położyć swoją kostkę. Musi jednak w tej samej kolejce wyłożyć jokera w innej serii lub grupie, nie może pozostawić go na swojej tabliczce.

- c) Jeżeli na stole leży grupa złożona z dwóch kostek i jokera, można zastąpić go kostką jednego z dwóch brakujących kolorów. **Można zastąpić jokera kostką wziętą ze stołu.**
- d) Można rozdzielać grupy albo serie zawierające jokera. Jeżeli gracz zdobywa jokera przez rozdzielanie leżącego na stole układu albo przez zamienienie go kostką wziętą ze stołu, **musi w tym ruchu użyć co najmniej jednej kostki ze swojej tabliczki.**
- e) Podsumowując: dozwolone są właściwie wszelkie manipulacje na stole również z udziałem jokerów, pod warunkiem, że w ich efekcie pozostaną na stole prawidłowe układy i jokery pozostaną na stole (w jakichkolwiek układach).

7. Czas:

Obowiązuje limit czasu – 1 minuta na każdy ruch. Jeżeli gracz rozpocznie manipulację i nie zdąży jej zakończyć przed upływem czasu, musi poukładać kostki na stole tak, jak leżały przed jego ruchem i za karę wziąć **z banku 1 kostkę**. Gdy gracz nie pamięta, jak leżały kostki przed jego ruchem, musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nie należące do prawidłowych układów.

8. Zakończenie gry

- a) Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Zostaje on zwycięzcą. Inni gracze liczą punkty, które pozostały im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem plus. Zwycięzca zapisuje ze znakiem minus sumę punktów pozostałych graczy.
- b) Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego **plus 50 punktów**.
- c) Jeżeli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z graczy skończy grę, zapisuje mu się **plus 100 punktów**, o ile nie miał 30 punktów niezbędnych do pierwszego wyłożenia.
- d) Jeżeli jednak okaże się, że miał możliwość pierwszego wyłożenia, a tego nie zrobił, zapisuje mu się **plus 200 punktów**. (Gracz może uniknąć tej kary, jeśli kostkę potrzebną do otwarcia wziął w ostatniej rundzie i zapowiedział, że w następnym ruchu będzie wykladał otwarcie). **Komunikat „Wyłożę się w następnej rundzie”**.
- e) W przypadku gdy w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce. Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnicę między wartością posiadanych kostek a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę punktów pokonanych graczy.

9. Punktacja:

- a) Przy **stoliku 4 osobowym** punktacja jest następująca:

I miejsce – 4 duże pkt.

II miejsce – 2 duże pkt.

III miejsce – 1 duży pkt.

IV miejsce – 0

- b) Przy **stoliku 3 osobowym** punktacja jest następująca:

I miejsce – 4 duże pkt.

II miejsce – 2 duże pkt.

III miejsce – 0 pkt.

- c) W przypadku **remisów** na 2 i 3 miejscu lub 3 i 4 każdemu z graczy przyznaje się punkty. Na przykład przy stoliku 4 osobowym gracze uzyskali w małych punktach po minus 9 i zajęli ex aequo 2 miejsce. Każdy z nich otrzymuje po 2 duże punkty.
- d) Po rozegraniu dwóch gier przy jednym stoliku sumuje się uzyskane punkty i kartkę z wynikami przekazuje się sędziemu głównemu.
- e) **Przy zwycięstwie w półfinale i finale liczą się najpierw duże punkty a następnie bilans małych punktów.**

10. Zasady rozgrywek:

- 1) W rozgrywkach weźmie udział od 16 do 36 osób.
- 2) Rozgrywki dzielą się na Eliminacje, Półfinały oraz Finał.

- a) **Eliminacje** składają się z **trzech rund**, a każda **runda z dwóch gier**. Podsumowując każdy gracz rozegra łącznie 6 gier w eliminacjach.

Po rozegraniu dwóch gier przy jednym stole nastąpi losowanie kolejnej rundy. W drugiej i trzeciej rundzie także rozgrywa się dwie gry. O przydziale graczy do stolików w każdej rundzie decyduje losowanie. Wyniki losowania mogą być tak skorygowane, aby zachować równowagę osób przy jednym stole. Mistrzostwa będą rozgrywane w 3 lub 4 osobowych stolikach.

- b) Do **półfinałów** zakwalifikuje się 8 lub 6 osób z najlepszymi wynikami. W przypadku remisów decydują małe punkty. Osoby z największymi wynikami będą rozstawione. O przydziale graczy do stolików w półfinale decyduje miejsce po eliminacjach. **Stolik 1** to gracze z miejsc 1, 3, 5, 7; **stolik 2** to gracze z miejsc 2, 4, 6, 8. **W półfinale rozgrywamy 2 gry.**

- c) Do **finału** awansuje czterech zawodników, I i II miejsce ze stolików A,B - osoby, z największą liczbą dużych punktów. W przypadku remisów decydują małe punkty. **W finale rozgrywamy 2 gry.**

11. Jakikolwiek naruszenia zasad turnieju mogą skutkować wykluczeniem z rozgrywek. Za przeszkadzanie w rozgrywkach, bądź używanie wulgaryzmów mogą być odejmowane uczestnikowi duże punkty. W przypadku nie reagowania na kolejne sankcje. Uczestnik może być wykluczony z Turnieju.

12. Podczas Turnieju nie jest zabronione robienie zdjęć, bądź nagrywanie o ile nie ma to negatywnego wpływu na przebieg rozgrywki, co podlega ostatecznemu rozstrzygnięciu przez sędziego głównego.