

## SYSTEM ROZGRYWEK XIII KLUBOWYCH MISTRZOSTW POLSKI W SCRABBLE

1. KMP 2018 zostaną rozegrane systemem „każdy z każdym”.
2. Rozstawienie zostanie przygotowane na podstawie sumarycznych rankingów czterech najlepszych graczy każdej drużyny z zastrzeżeniem, że ewentualne mecze drużyn z jednego klubu muszą się odbyć w pierwszej rundzie. Na potrzeby takiego rozstawienia drużynom mogą zostać nadane inne numery startowe niż wynika to z rozstawienia wg rankingu.
3. Do rozgrywek klub musi przystąpić w pełnym składzie (4 graczy + ewentualny rezerwowy).
4. Każdy mecz będzie składał się z 2 rund po 4 gry (8 indywidualnych partii pomiędzy graczami drużyn przeciwnych). W każdej rundzie bierze więc udział czterech reprezentantów drużyny. W przypadku drużyn pięciosobowych zawodnicy mogą zmieniać się po każdej serii spotkań obejmujących jedną rundę.
5. Rozstawienie do poszczególnych serii:
  1. 1 seria – drużyna wymieniona na pierwszym miejscu w rozstawieniu do danej rundy wyznacza czterech graczy, do których drużyna przeciwna dopisuje swoich czterech graczy;
  2. 2 seria – druga drużyna wg rozstawienia wyznacza czterech graczy, do których drużyna przeciwna dopisuje swoich czterech graczy, z zastrzeżeniem, że dana para graczy nie może zagrać ze sobą drugi raz.
6. Rozpoczynanie partii:
  1. 1 seria – wszystkie partie rozpoczynają gracze pierwszej drużyny wg rozstawienia;
  2. 2 seria – wszystkie partie rozpoczynają gracze drugiej drużyny wg rozstawienia.
7. Indywidualne zwycięstwo nagradzane jest dwoma dużymi punktami, remis to 1 duży punkt.
8. Suma dużych punktów decyduje o zwycięstwie w meczu. W przypadku równej liczby dużych punktów mecz kończy się remisem. Za zwycięstwo w meczu przyznawany jest 1 punkt meczowy, a za remis 0,5 punktu meczowego.
9. Klasyfikacja końcowa ustalana jest kolejno na podstawie:
  1. liczby punktów meczowych zdobytych w całym turnieju,
  2. liczby dużych punktów (zwycięstw indywidualnych) odniesionych w całym turnieju,
  3. liczby małych punktów zdobytych przez wszystkich graczy jednej drużyny w całym turnieju,
  4. różnicy małych punktów zdobytych przez wszystkich graczy jednej drużyny w całym turnieju,
  5. losowania.

10. Jeśli z przyczyn losowych zawodnik będzie musiał się wycofać, drużyna może kontynuować rozgrywki, ale w każdej grze przeciwnikowi wycofanego zawodnika będzie przyznawany walkower nierankingowy (400:0).
11. W przypadku wycofania się drużyny w trakcie rozgrywek:
  1. wszystkie dotychczas rozegrane gry zostaną zaliczone do rankingu
  2. w każdym nierozegranym indywidualnym pojedynku zostanie uwzględniony wynik (400:0) na rzecz przeciwnika.