

## SYSTEM ROZGRYWEK VII KLUBOWYCH MISTRZOSTW POLSKI W SCRABBLE

1. KMP 2012 zostaną rozegrane systemem „każdy z każdym”
2. Każdy mecz będzie składał się z 3 serii spotkań po 4 gry (12 indywidualnych pojedynków pomiędzy graczami z przeciwnych drużyn).
3. Rozstawienie do poszczególnych serii:
  - 1 seria - drużyna „rozpoczynająca” (według programu sędziowskiego) wyznacza czterech graczy, do których drużyna „odpowiadająca” (według programu sędziowskiego) dopisuje swoich czterech graczy;
  - 2 seria - drużyna „odpowiadająca” wyznacza czterech graczy, do których drużyna „rozpoczynająca” dopisuje swoich czterech graczy;
  - 3 seria - drużyna „rozpoczynająca” (A) wpisuje zawodnika do pierwszej pary, drużyna „odpowiadająca” (B) dopisuje swojego zawodnika i wpisuje pierwszego zawodnika z drugiej pary; drużyna A dopisuje zawodnika do drugiej pary i wpisuje pierwszego zawodnika do trzeciej pary; drużyna B dopisuje zawodnika do trzeciej pary i wpisuje pierwszego zawodnika czwartej pary; drużyna A dopisuje zawodnika do czwartej pary.
4. Rozpoczynanie partii:
  - 1 seria - wszystkie partie rozpoczynają gracze drużyny „rozpoczynającej”;
  - 2 seria - wszystkie partie rozpoczynają gracze drużyny „odpowiadającej”;
  - 3 seria - partie w parach 2 i 4 rozpoczynają gracze drużyny „odpowiadającej”, a w parach 1 i 3 gracze drużyny „rozpoczynającej”.
5. Dwoje graczy z różnych drużyn może zagrać ze sobą tylko raz.
6. W przypadku drużyny pięcioosobowej zawodnicy mogą zmieniać się po każdej serii spotkań.
7. Indywidualne zwycięstwo nagradzane jest 2 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, a za remis 0,5 punktu)
9. Klasyfikacja końcowa ustalana jest kolejno na podstawie:
  - liczby punktów „meczowch”;
  - liczby dużych punktów - zwycięstw indywidualnych;
  - liczby małych punktów zdobytych przez wszystkich graczy jednej drużyny;
  - losowania.