

## **SYSTEM ROZGRYWEK IX KLUBOWYCH MISTRZOSTW POLSKI W SCRABBLE**

1. KMP 2014 składać się będą z dwóch etapów: fazy wstępnej i fazy finałowej. W obu fazach uczestniczyć będzie 14 drużyn.
2. W każdej rundzie bierze udział czterech reprezentantów drużyny. W przypadku drużyn pięcioosobowych zawodnicy mogą zmieniać się po każdej serii spotkań obejmujących jedną rundę.
3. Para graczy z różnych drużyn może zagrać ze sobą tylko raz w trakcie trwania KMP 2014
4. Indywidualne zwycięstwo nagradzane jest dwoma dużymi punktami, remis to 1 duży punkt.
5. 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)
6. Faza wstępna.
  - 6.1. Faza wstępna turnieju zostanie rozegrana systemem "każdy z każdym". 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.
  - 6.2. Każdy mecz fazy wstępnej będzie składał się z 2 serii po 4 gry (8 indywidualnych pojedynków pomiędzy graczami drużyn przeciwnych)
  - 6.3. Rozstawienie do poszczególnych serii:
    - 1 seria – drużyna rozstawiona wyznacza czterech graczy, do których drużyna przeciwna dopisuje swoich czterech graczy;
    - 2 seria – druga drużyna wg rozstawienia wyznacza czterech graczy, do których drużyna rozstawiona dopisuje swoich czterech graczy;
  - 6.4. Rozpoczynanie partii:
    - 1 seria – wszystkie partie rozpoczynają gracze pierwszej drużyny wg rozstawienia;
    - 2 seria – wszystkie partie rozpoczynają gracze drugiej drużyny wg rozstawienia;
  - 6.5. Klasyfikacja końcowa fazy wstępnej ustalana jest kolejno na podstawie:
    - Liczby punktów meczowych,
    - Liczby dużych punktów – zwycięstw indywidualnych,
    - Liczby małych punktów zdobytych przez wszystkich graczy jednej drużyny,
    - Różnicy małych punktów zdobytych przez wszystkich graczy jednej drużyny,
    - Najdroższego ruchu w pojedynczej partii, a jeśli to nie przyniesie rozstrzygnięcia kolejnego, itd. aż do skutku.
7. Faza finałowa.
  - 7.1. Pierwsze 7 drużyn z fazy wstępnej zostanie przydzielone do grupy mistrzowskiej, a kolejne 7 do grupy pocieszenia.
  - 7.2. W każdej grupie zostanie rozegranych 7 rund systemem „każdy z każdym”. Rozstawienie zostanie ustalone na podstawie miejsc zajętych w pierwszej fazie 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 tej klasyfikacji.
  - 7.3. Każdy mecz drugiej fazy będzie składał się z jednej serii dodatkowej po 4 gry. Ostatecznym wynikiem meczu jest suma wyników z fazy wstępnej oraz fazy finałowej (w sumie 12 indywidualnych partii)
  - 7.4. Rozstawienie do fazy finałowej:

- drużyna rozstawiona wyznacza pierwszego gracza pierwszej pary, do którego druga drużyna dopisuje swojego gracza. Następnie druga drużyna wyznacza pierwszego gracza drugiej pary, do którego drużyna rozstawiona dopisuje swojego gracza. Trzecia para rozstawiana jest tak samo jak pierwsza, a czwarta tak samo jak druga.

#### 7.5. Rozpoczynanie partii:

- W pierwszej i trzeciej parze rozpoczynają gracze drużyny rozstawionej
- W drugiej i czwartej parze rozpoczynają gracze drużyny drugiej drużyny wg rozstawienia;

#### 7.6. Klasyfikacja końcowa w danej grupie ustalana jest kolejno na podstawie:

- Liczby punktów meczowych wyłącznie drugiej fazy turnieju
- Liczby punktów meczowych z pierwszej fazy turnieju wyłącznie z drużynami z grupy pocieszenia dla grupy mistrzowskiej i liczba punktów z pierwszej fazy turnieju wyłącznie z drużynami z grupy mistrzowskiej dla grupy pocieszenia
- Liczby dużych punktów – zwycięstw indywidualnych wszystkich graczy jednej drużyny w całym turnieju
- Liczby małych punktów zdobytych przez wszystkich graczy jednej drużyny w całym turnieju
- Różnicy małych punktów zdobytych przez wszystkich graczy jednej drużyny w całym turnieju,
- Najdroższego ruchu w pojedynczej partii, a jeśli to nie przyniesie rozstrzygnięcia kolejnego, itd. aż do skutku.

8. Miejsca 1-7 w turnieju KMP 2014 zostaną przyznane zgodnie z klasyfikacją grupy mistrzowskiej, a miejsca 8-14 zgodnie z klasyfikacją grupy pocieszenia.
9. W przypadku, gdy do turnieju ostatecznie zgłosi się 13 drużyn wówczas do grupy pocieszenia w drugiej fazie zostanie przydzielonych 6 ostatnich drużyn w klasyfikacji po pierwszej fazie.
10. W przypadku, gdy do turnieju zgłosi się 12 drużyn lub mniej, wówczas zostanie rozegrana wyłącznie pierwsza faza, jednak mecze między klubami składały się będą z 3 rund. Rozstawienie i rozpoczynanie partii w trzeciej rundzie będzie ustalone w analogiczny sposób jak w drugiej fazie turnieju 14-drużynowego.