

Eliminacje do Mistrzostw Polski w Rummikub

Zasady rozgrywek

Zasady Eliminacji do Mistrzostw Polski w Rummikub

CEL GRY

Wyłożenie na stół jako pierwszy wszystkich swoich kostek ze swojej tabliczki.

PRZYGOTOWANIE GRY

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 i ustawia w blokach po 7 kostek (ostatni blok będzie liczył 8 kostek).

Następnie sędzia przydziela każdemu graczowi po dwa bloki po 7 kostek rozpoczynając od gracza rozpoczynającego. Każdy gracz zaczyna grę z 14 kostkami. Gracze ustawia je na swojej tabliczkach tak, by nie widzieli ich inni gracze. Reszta kostek stanowi bank.

Jeżeli wśród 14 kostek, jakie gracz otrzymał na początku gry, są trzy dublety (kostki o takim samym numerze i kolorze, na przykład dwie czerwone dwunastki, dwie niebieskie dziewiątki i dwie czarne trójki), gracz ma prawo poprosić o ponowne potasowanie i przydzielenie kostek wszystkim graczom.

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.

OTWARCIE

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 wykladać 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.

Po wyłożeniu kostek o wartości co najmniej 30 punktów gracz nie może wykonywać żadnych MANIPULACJI. Może tego dokonać dopiero w następnej kolejce.

Kiedy gracz używa komunikatu „Wyłożę się w następnej rundzie” – patrz ZAKOŃCZENIE GRY

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.

JOKER

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. 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. Jeżeli na

Eliminacje do Mistrzostw Polski w Rummikub

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.** 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.**

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).

LIMIT CZASU

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** (nie 3 jak w standardowych regulach). Gdy gracz nie pamięta, jak leżały kostki przed jego ruchem, musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nie należące do prawidłowych układów.

* Organizator eliminacji może zmniejszyć czas do 40 sekund

ZAKOŃCZENIE GRY

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 minus. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów pozostałych graczy.

Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego **minus 50 punktów.**

Jeżeli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z graczy skończy grę, zapisuje mu się **minus 100 punktów**, o ile nie miał 30 punktów niezbędnych do pierwszego wyłożenia.

Jeżeli jednak okaże się, że miał możliwość pierwszego wyłożenia, a tego nie zrobił, zapisuje mu się **minus 200 punktów.** (Gracz może uniknąć tej kary, jeśli kostkę potrzebną do otwarcia wziął w ostatniej rundzie i zapowiedział, że w następnym ruchu będzie wykładał otwarcie.) **Komunikat „Wyłożę się w następnej rundzie”.**

Czasami może się zdarzyć, że 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.

PUNKTACJA

Przy stoliku 2-4 osobowym punktacja jest następująca. Graczowi wygrywającemu zapisujemy **1 duży punkt** za zwycięstwo. Za drugie, trzecie lub czwarte miejsce **0 dużych punktów.**

Po rozegraniu dwóch gier przy jednym stoliku sumuje się uzyskane punkty i kartkę z wynikami przekazuje się sędziemu głównemu.

Duże punkty mają pierwszeństwo przed małymi punktami.

Eliminacje do Mistrzostw Polski w Rummikub

ORGANIZACJA TURNIEJÓW ELIMINACYJNYCH ORGANIZOWANYCH PRZEZ PARTNERÓW

1. Przedstawiciel Partnera, który chciałby przeprowadzić turniej eliminacyjny we własnym zakresie, zobowiązany jest wysłać zgłoszenie za pomocą formularza umieszczonego na stronie www.rummikub.pl, wraz z proponowanym terminem przeprowadzenia tych rozgrywek.
2. Partner może przeprowadzić nie więcej niż jeden turniej eliminacyjny w jednej lokacji. W przypadku chęci prowadzenia eliminacji w kilku punktach (np. w kilku oddziałach), każdy turniej musi być zgłoszony oddzielnie.
3. Lista punktów w których odbędą się eliminacje do Mistrzostw Polski w Rummikub, jest na bieżąco aktualizowana przez Organizatora na oficjalnej stronie Mistrzostw www.rummikub.pl
4. W eliminacjach w danym punkcie nie może wziąć udział mniej niż **16 osób**. W przeciwnym wypadku turniej eliminacyjny może zostać odwołany decyzją Organizatora.
5. Za uprzednią zgodą organizatora Partner może zorganizować zamknięte eliminacje dla wybranej grupy osób (np. uczniów szkoły), ale wtedy liczba uczestników eliminacji musi wynieść minimalnie **32 osoby**.
6. W eliminacjach nie może się odbyć więcej niż 4 turnieje tygodniowo, organizator bierze pod uwagę pierwszeństwo zgłoszeń. W przypadku większej ilości zgłoszeń w danym tygodniu zostanie indywidualnie ustalony następny wolny termin.
7. System rozgrywek
 - Eliminacje - 2 rundy po 2 gry. Każdy gracz w eliminacjach rozgrywa 4 gry.
 - Do półfinału awansuje
 - Od 16 do 24 uczestników – 8 osób (tworzymy 2 stoły) – 2 gry – awansują 2 osób z każdego stolika do finału.
 - Od 24 do 32 uczestników – 16 osób (tworzymy 4 stoły) – 2 gry – awansuje 1 osoba z każdego stolika do finału.
 - Finał (4 osoby) – 2 gry
8. W eliminacjach nie mogą brać udziału Szkoły. Mistrzostwa Polski Szkół w Rummikub, które odbędą się 28.09.2018r. traktuje odrębny regulamin dostępny na stronie pionkolandia.pl
9. Organizator dostarcza Partnerowi egzemplarze turniejowe, materiały reklamowe i nagrody najpóźniej 7 dni przed datą turnieju.
10. Partner zobowiązany jest do:
 - przekazania **Organizatorowi** liczby osób, które wyraziły chęć wzięcia udziału w turnieju;
 - publikacji informacji o Mistrzostwach i turnieju eliminacyjnym w swoich kanałach reklamowych (strona www, newsletter, itp.), najpóźniej na dwa tygodnie przed datą eliminacji;
 - wywieszenia w swojej siedzibie plakatu z informacją o Mistrzostwach (jeżeli to możliwe) dostarczonego przez **Organizatora**;
 - organizacji eliminacji i zapewnienia sędziego turnieju;
 - wykonania pamiątkowego zdjęcia finalistów wraz z przedstawicielem Partnera oraz nagrodami i przesłania go do Organizatora;
 - przesłania Organizatorowi wypełnionego formularza finałowego, wraz z podpisami osób, które zajęły pierwsze trzy miejsca, w przeciągu dwóch dni roboczych od zakończenia rozgrywek (formularz finałowy należy wypełnić DRUKOWANYMI literami!);

Eliminacje do Mistrzostw Polski w Rummikub

Formularz finałowy musi zawierać dane finalistów (imię, nazwisko, nazwę eliminacji, datę eliminacji, miasto z którego pochodzi finalista, datę urodzenia, adres e-mail, tel. kontaktowy do zwycięzcy oraz zajęte w Mistrzostwach miejsce.)

▪ odesłania Organizatorowi egzemplarzy turniejowych najpóźniej drugiego dnia roboczego od zakończenia rozgrywek, na koszt Organizatora, zgodnie z przesłaną przez niego instrukcją zwrotu gier;

11. Jeśli egzemplarze turniejowe zostaną zwrócone w inny sposób i w innym terminie, niż podany przez Organizatora, Partner może zostać wezwany do pokrycia kosztów zwrotu egzemplarzy turniejowych.

12. Jeśli egzemplarze turniejowe nie zostaną zwrócone w terminie, Organizator ma prawo obciążyć Partnera kosztami przygotowania nowych egzemplarzy turniejowych w miejsce niezwróconych.

13. Zwycięzcy turniejów eliminacyjnych zostają zaproszeni do wzięcia udziału w Finale – Mistrzostwa Polski w Rummikub 2018, który odbędzie się w **dniu 06.10.2018** w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie. Szczegóły określa dokument o nazwie „**REGULAMIN TURNIEJU RUMMIKUB 2018**”.

14. Jedna osoba może wziąć udział w kilku turniejach eliminacyjnych, o ile już nie zakwalifikowała się już do finału. Jeśli to uczni zostanie zdyskwalifikowana z Mistrzostw Polski i kolejnych eliminacji w 2021 roku.

15. Uczestnik może w dowolnej chwili zrezygnować z wzięcia udziału zarówno w eliminacjach, jak i finałach.

Eliminacje do Mistrzostw Polski w Rummikub

ZGODA RODZICA/OPIEKUNA PRAWNEGO

NA UDZIAŁ DZIECKA W „TURNIEJU RUMMIKUB” ORGANIZOWANYCH PRZEZ TM Toys Sp. z o.o.

.....
/imię i nazwisko rodzica / opiekuna prawnego/

.....
/adres/

.....
/telefon/

OŚWIADCZENIE

Wyrażam zgodę na udział syna/córki

.....
/imię i nazwisko dziecka/

.....
/PESEL/

Oświadczam, że są mi znane zasady i przepisy dotyczące uczestnictwa mojego dziecka w wyżej wymienionych rozgrywkach „Turnieju Rummikub”.

Oświadczam, iż nie ma przeciwwskazań lekarskich, aby syn/córka uczestniczył/a w rozgrywkach „Turnieju Rummikub”.

.....
/miejsowość i data/

.....
/podpis rodzica/opiekuna/

.....
Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez organizatora „Turnieju Rummikub” danych osobowych mojego dziecka w celach wynikających z organizacji rozgrywek „Turnieju Rummikub” oraz w celach marketingowych organizatora zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. nr 101, poz. 926 z późn. zm.).

.....

Eliminacje do Mistrzostw Polski w Rummikub

/miejsowość i data/

/podpis rodzica/opiekuna/