

REGULAMIN LIGI RUMMIKUB 2019 - 2021

Postanowienia ogólne

- 1) Użyte w niniejszym Regulaminie zwroty oznaczają:
 - a) **Organizator** - „TM Toys” sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Zbożowej 4B w Szczecinie,
 - b) **Partner lokalny** - organizator Ligi w danym mieście.
 - c) **Regulamin** – niniejszy dokument pt. „Regulamin LIGI RUMMIKUB 2019”,
 - d) **Liga** – to cykl od 6 do 12 turniejów organizowanych przez **Partnerów lokalny** – aktualna lista znajdować się będzie na stronie www.rummikub.pl
 - e) **Turniej** - jeden z turniejów organizowanych w ramach Ligi przez Partnera lokalnego.
 - f) **Uczestnik** – osoba biorąca udział w Lidze
 - g) **Zgłoszenie** – formularz rejestracyjny udostępniony na stronie Organizatora www.rummikub.pl, za pomocą którego zgłasza się chęć zorganizowanie Ligi w swoim mieście.
- 2) Wszyscy Uczestnicy Ligi zobowiązani są do przestrzegania Regulaminu.
- 3) Uczestnictwo w Lidze jest równoznaczne z zaakceptowaniem treści Regulaminu.
- 4) Sponsorem Ligi, nagród i upominków jest Organizator.
- 5) Uczestnictwo w Lidze jest bezpłatne.
- 6) Dla trzech najlepszych graczy przewidziane są nagrody przesłane do organizatora przedostatnią kolejką Ligi Rummikub.
- 7) Organizator zastrzega możliwość przerwania, zmiany lub odwołania Ligi, przy czym Organizator może ogłosić przerwanie, zmianę lub odwołanie Ligi w sposób przez siebie uznany, w szczególności poprzez publikację informacji na stronie www.rummikub.pl
- 8) Osoby, które nie posiadają pełnej zdolności do czynności prawnych (*osoby poniżej 18 roku życia*) mogą brać udział w Lidze za zgodą swojego prawnego opiekuna, wyrażoną w formie pisemnej według wzoru stanowiącego załącznik do Regulaminu.
- 9) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne kwestie sporne powstałe z przyczyn leżących po stronie Uczestników lub osób trzecich.
- 10) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania i zachowania Uczestników Ligi, osób im towarzyszących oraz innych osób obecnych w trakcie rozgrywek jak również za skutki ich działań, zachowań czy zaniechań.

- 11) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za utratę czy uszkodzenie mienia Uczestników Ligi osób im towarzyszących oraz innych osób obecnych w trakcie rozgrywek. Za wszelkie wyrządzone szkody odpowiadają osoby, które owe szkody poczyniły lub ich prawni opiekunowie.
- 12) Poprzez udział w Lidze Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych na potrzeby Ligi (w szczególności w celu realizacji Ligi zgodnie z Regulaminem, doręczania nagród), a także na potrzeby wszelkich innych konkursów i turniejów organizowanych bądź współorganizowanych przez Organizatora - zgodnie z ustawą z dnia 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych. (Dz. U. z 2002 r. nr 101, poz. 926 ze zm.).
- 13) Poprzez wysłanie Zgłoszenia Partner wyraża zgodę na otrzymywanie informacji marketingowych i handlowych związanych z działalnością Organizatora - zgodnie z ustawą z dnia 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych. (Dz. U. z 2002 r. nr 101, poz. 926 ze zm.).
- 14) Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednak ich niepodanie uniemożliwia udział w Lidze i otrzymanie nagrody. Dane osobowe będą przetwarzane zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r., Nr 101, poz. 926 z późn. zm.).
- 15) Za rzeczy zagubione bądź zniszczone w trakcie Ligi Organizator nie ponosi odpowiedzialności.

Zasady rozgrywania Ligi

- 1) Liga **organizowana przez Partnerów**:
 - a) 1 stycznia do 31 grudnia 2019 roku.
 - b) 1 stycznia do 31 grudnia 2020 roku.
 - c) 1 stycznia do 30 września 2021 roku.
- 2) Partner chcący zorganizować **Ligę Rummikub** w bieżącym roku musi zarejestrować się i zgłosić chęć przeprowadzenia Ligi na stronie www.rummikub.pl w terminie do **31 września danego** roku.
- 3) Podmioty chętne do zarejestrowania się powinny podać swoje dane:
 - A. Nazwa Ligi
 - B. Osoba kontaktowa

- C. adres e-mail
 - D. Strona WWW
 - E. Facebook
 - F. telefon kontaktowy
 - G. proponowana data minimum 6 turniejów.
 - H. Adres do wysyłki nagród
 - I. Adres Ligi Rummikub
- 4) Liga to cykl od 5 do 8 kolejek.
 - 5) Organizator określa ile będzie gier podczas każdej kolejki. Może to być 4 lub 6 gier. Nie można zmienić tego podczas trwania całej Ligi. Raz ustalona liczba, obowiązuje przez cały okres. **Rekomendujemy schemat z 6 grami.**
 - 6) Obowiązują wszystkie „Ogólne Zasady Gry” z czasem na ruch 40 sekund.
 - 7) Czas mierzymy aplikacjami w telefonie: Timer for Board Games lub Game Timer (Android) i Game Cock (App Store)
 - 8) Rozgrywki mogą być prowadzone w wersji Standard, Twist lub Expert. Można łączyć wszystkie wersje w jednym turnieju.
 - 9) Kolejka może się odbyć jeśli uczestniczy w niej minimum 8 osób.
 - 10) Organizator tworzy stoliki 3 - 4 osobowe.
 - 11) Po zakończeniu Ligi (minimum 4 kolejki) osoby z trzech pierwszych miejsc otrzymają nagrody rzeczowe od Organizatora. Dodatkowo zwycięzca otrzyma bilet na Mistrzostwa Polski w 2019 roku i na Mistrzostwa Polsk w 2021 roku. Zwycięzca może brać udział w kolejnych edycjach 2020 i 2021, jednak w przypadku ponownego zwycięstwa bilet otrzymuje kolejna osoba z tabeli.

Schemat rozgrywek

- 1) Każdy Uczestnik Kolejki rozgrywa od 4 do 6 gier w 2 turach (losowaniach). W pierwszym losowaniu 2 lub 3 gry i w drugim losowaniu ponownie 2 lub 3 gry. Przykład:
 - a) uczestnicy rozegrają 2 tury po 2 gry = 4 gry
 - b) uczestnicy rozegrają 2 tury po 3 gry = 6 gier.

- 2) Organizator nie losuje stolików. Robi to tylko przy pierwszej kolejce. Kto z kim gra jest ustalane na podstawie tabeli i zajmowanego w nim miejsca. Organizator tworzy tabelę pomocniczą na podstawie osób, które przyszły na bieżącą kolejkę.

8 osób

	Stolik A	Stolik B
Zajmowane miejsce w tabeli pomocniczej	1, 4, 5, 7	2, 3, 6, 8

12 osób

	Stolik A	Stolik B	Stolik C
Zajmowane miejsce w tabeli pomocniczej	1, 6, 7, 12	2, 5, 8, 11	3, 4, 9, 10

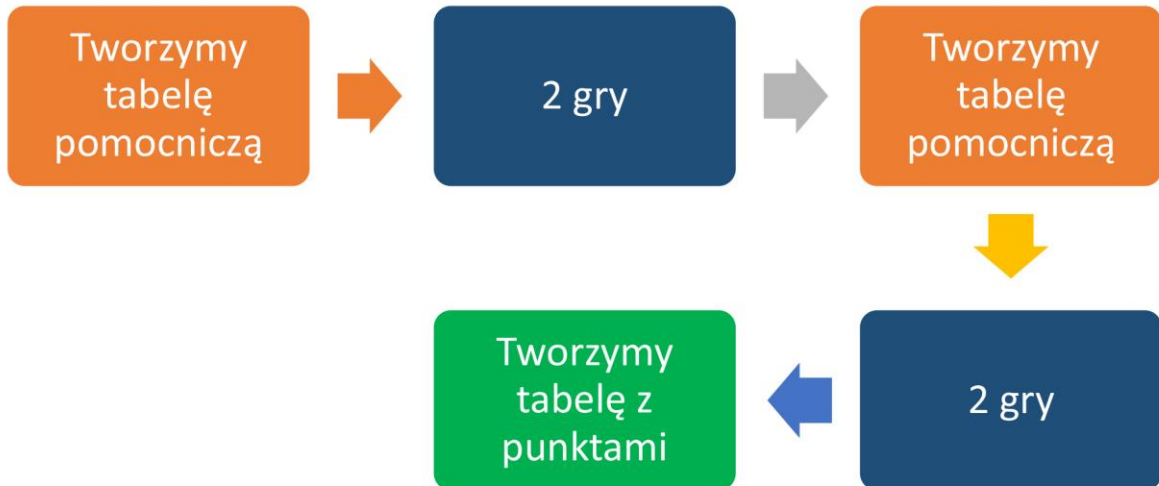
16 osób

	Stolik A	Stolik B	Stolik C	Stolik D
Zajmowane miejsce w tabeli pomocniczej	1, 8, 9, 16	2, 7, 10, 15	3, 6, 11, 14	4, 5, 12, 13

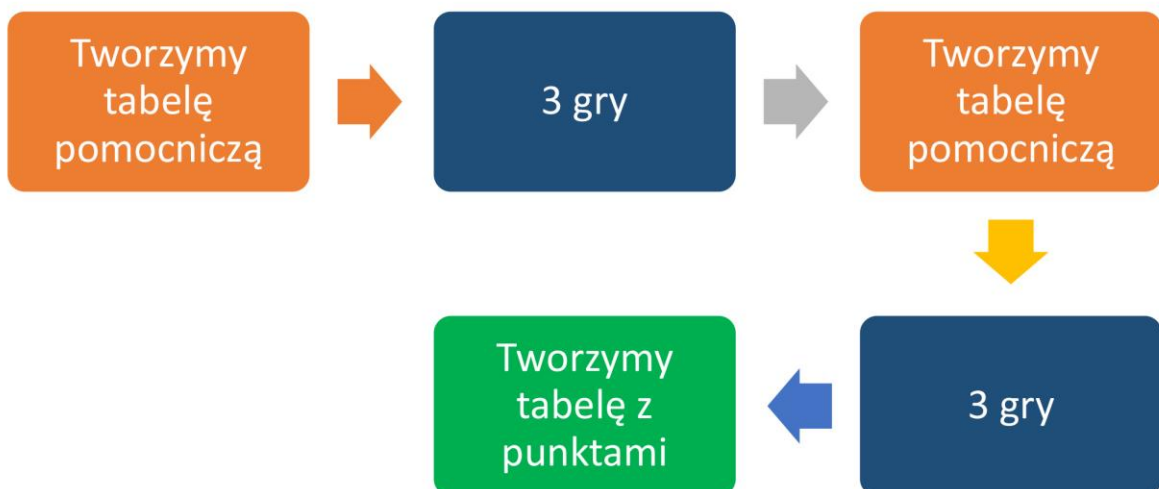
- 3) Po pierwszej partii i zdobyciu przez graczy punktów, organizator aktualizuje tabelę pomocniczą i tworzy nową stoliki na podstawie powyższych wytycznych.
- 4) Za każdą wygraną gracz otrzymują 1 duży punkt, za przegraną zero.
- 5) Gracza liczą również małe punkty, czyli punkty z płytek, które zostaną na stojaku po każdej grze.
- 6) Ligę wygra osoba, która zgromadzi najwięcej dużych punktów. Remisy rozstrzygamy w następującej kolejności: ilość małych punktów, ilością startów (wygrywa, ten który startował w większej ilości kolejek), w dalszej kolejności organizujemy dogrywkę do 2 zwycięskich partii pomiędzy graczami.

SCHEMAT ROZGRYWEK

4 GRY



6 GIER



Ogólne Zasady Gry

1. CEL GRY

Jako pierwszy wyłożyć na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki.

2. PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz otrzymuje jedną tabliczkę i ustawia przed sobą na stole. Wszystkie kostki kładzie się na środku stołu numerami do dołu i dokładnie miesza. 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 lub inny uczestnik gry przydziela innemu graczowi po dwa bloki po 7 kostek czyli łącznie 14 kostek. Gracz ustawia je na swojej tabliczce 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.

3. ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba lub wylosowana np. przez aplikację Rummikub Score Timer

4. APLIKACJA

Podczas rozgrywek czas 40 sekund odmierzamy, używając do tego aplikacji na telefonie np. Rummikub Score Timer.

5. 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.

6. 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. (Wartością układu jest suma punktów na kostkach, z których się składa). 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.

7. 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.

8. JOKER

W zestawie są dwa jokery. 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 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.

9. LIMIT CZASU

Obowiązuje limit czasu – **40 sekund** 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. Do odliczania czasu można zastosować aplikację np. Rummikub Timer lub Game Clock.

10. ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Zostaje on zwycięzcą. Punkty dzielimy na **DUŻE** i **MAŁE**. **1 duży punkt** przyznawany jest zwycięzcy. Pozostali gracze otrzymują 0 punktów. **Małe punkty** to punkty, które pozostały z płytek u graczy na tabliczkach. Przegrany zapisujemy ze znakiem minus to co pozostało na ich tabliczkach. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów pozostałych graczy.

Szczegółowo:

Graczowi przegrywającemu zapisuje się 0 dużych punktów i tyle małych punktów (*ze znakiem minus*), ile miał punktów na tabliczce w chwili zakończenia partii. Za wygraną partię zwycięzca

otrzymuje 1 duży punkt oraz tyle małych punktów (ze *znakiem plus*), ile w sumie mieli na tabliczkach wszyscy przegrywający. Po rozegraniu ustalonej liczby partii ustala się kolejność na każdym stoliku, licząc najpierw duże punkty (*wygrane partie*), a następnie bilans małych punktów.

Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego **minus 100 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). 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.

ZGODA RODZICA/OPIEKUNA PRAWNEGO

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

.....

/imię i nazwisko rodzica / opiekuna prawnego/

OŚWIADCZENIE

Wyrażam zgodę na udział syna/córki

.....

/imię i nazwisko dziecka/

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

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

.....

/miejscowość i data/

.....

/podpis rodzica/opiekuna/

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez organizatora „LIGA 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.).

.....

/miejscowość i data/

.....

/podpis rodzica/opiekuna/