

JAK PRZEPROWADZIĆ TURNIEJ ELIMINACYJNY?

1. W dowolnej formie zapisz uczestników eliminacji.
2. Wybierz odpowiedni Schemat rozgrywek do ilości osób biorących w turnieju.
3. Wprowadź nazwiska w pliku [Tabelka do liczenia punktów](#)
4. Przygotuj odpowiednią liczbę stołów i krzeseł (każdy stół musi składać się z 3 lub 4 graczy).
5. Wydrukuj i ustaw na każdym stole [Etykiety z numerami stołów](#)
6. Wydrukuj i potnij [Numery do losowania stolików](#) przez graczy.
7. Na każdym stole umieść [Tabele punktową](#) z Rundą I oraz długopis.
8. Poproś jednego gracza przy każdym stole o włączenie aplikacji do liczenia czasu 40 sekund na ruch. Telefon z aplikacją umieszczamy na środku stołu. Telefon może być wyciszony, aby nie wydawał żadnych dźwięków.
 - a. Timer for Board Games (Android)
 - b. Game Timer (Android)
 - c. Game Cock (App Store)
9. Jedne z graczy zapisuje w [Tabele punktowej](#) imiona i nazwiska graczy, numer stolika ewentualnie numer turniejowy przypisany w pliku Excel [Tabelka do liczenia punktów](#)
10. Rozpoczyna osoba, która wylosowała Numer z napisem „Rozpoczynasz grę”.
11. Zapoznaj uczestników z regulaminem i zasadami rozgrywek.
 - a. Jeżeli po rozdaniu gracz stwierdzi u siebie 3 dublety może zażądać Ponownego rozdania kostek. Decyzja należy do gracza zgłaszającego.
 - b. Gracz przydzielają po dwa stosy kostek innym graczom przy stole.
 - c. Dobieramy kostki zawsze z jednego stos, który stoi na środku stołu.
 - d. Nie ma obowiązku układania kostek w jednym kierunku.
 - e. Po upływie czasu Graczowi nie wolno już wykonać żadnego ruchu. Jeżeli w ręku pozostanie kostka gracza, może ją odłożyć na swoją tabliczkę pozostałe poprawne układy pozostają na stole. Jeśli gracz dołożył swoją kostkę, ruch uznaje się za wykonany. Jeżeli po komendzie „upływnie czasu” graczowi pozostanie w ręku kostka pochodząca ze stołu, ruch uznaje się za niewykonany i należy go cofnąć, a gracz pobiera kostkę ze stosu.
 - f. Do wyłożenia gracz potrzebuje 30 pkt. Mogą być one wyłożone w kilku układach, także z użyciem jokera. Joker daje wtedy tyle punktów ile ma kostka, którą zastępuje. Przy pierwszym wyłożeniu gracz nie może wykonywać żadnych innych manipulacji.
 - g. Podczas ruchu jednego gracza inny gracz nie ma prawa dotykać kostek leżących na stole (przesuwać, poprawiać, zmieniać kolejność itp.)
 - h. Podczas rozgrywek należy zachowywać się kulturalnie i cicho, tak aby nie przeszkadzać innym graczom. Używamy komunikatów „Już” lub „Dalej” komunikując zakończenie ruchu.
 - i. Obowiązuje limit czasu – 40 sekund na każdy ruch. Jeżeli gracz nie dokończy manipulacji 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.
 - j. Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego minus 50 punktów.
 - k. 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. (w obu przypadkach nie liczy się już punktów z pozostałych kostek na stojaku).

- l. Czasami może się zdarzyć, że w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę. Każdy gracz wykonuje po 1 ruchu i gra się kończy. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce (najmniejszą sumę kostek). Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnicę między wartością posiadanych kostek a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę punktów pokonanych graczy.
 - m. Graczowi wygrywającemu zapisujemy 1 duży punkt za zwycięstwo. Za drugie, trzecie lub czwarte miejsce 0 dużych punktów.
 - n. 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.
 - o. Za niewłaściwe zachowanie podczas eliminacji uczestnik może być wykluczony z turnieju po wcześniejszym upomnieniu.
12. Po Rundzie I (3 gry) zrób ponownie losowania, wpisz wyniki do Excela do [Tabela do liczenia punktów](#)
 13. Na każdym stole umieść [Tabele punktową](#) z Rundą II.
 14. Rundę II rozpoczyna osoba, która wylosowała Numer z napisem „Rozpoczynasz grę”.
 15. Wpisz wyniki Rundy II do Excela i wyłóż TOP w zależności od ilości osób biorących udział w turnieju. Wykonaj sortowanie w Excelu w pierwszej kolejności po dużych punktach a następnie po małych.
 - a. 12 - 20 osób - TOP8
 - b. 21 - 28 osoby - TOP12
 - c. 29 - 36 osoby - TOP16
 - d. 37 - 52 osoby – TOP24
 - e. 53 - 64 osoby – TOP32
 16. Przeprowadź Rundę III - 3 gry – gracze siadają przy stołach na podstawie poniższego schematu i w kolejności np. **stolik 1** – siada gracz 1, za nim 4, następnie 5, a na końcu 8. Rozpoczyna gracz 1.

Runda III								
	Stolik 1	Stolik 2	Stolik 3	Stolik 4	Stolik 5	Stolik 6	Stolik 7	Stolik 8
TOP8	1,4,5,8	2,3,6,7						
TOP12	1,6,7,12	2,5,8,11	3,4,9,10					
TOP16	1,8,9,16	2,7,10,15	3,6,11,14	4,5,12,13				
TOP24	1,12,13,24	2,11,14,23	3,10,15,22	4,9,16,21	5,8,17,20	6,7,18,19		
TOP32	1,16,17,32	2,15,18,31	3,14,19,30	4,13,20,29	5,12,21,27	6,11,22,27	7,10,23,26	8,9,24,25

17. Dodaj wyniki Rundy III do wyników z Rundy I i II do Excela i wyłóż TOP4
18. Rozegraj w finale 3 gry i wyłóż mistrza.
19. Wypełnij Formularz eliminacyjny w wersji papierowej z danymi za 1, 2, 3 miejsce lub tylko [Formularz elektroniczny](#)

ZASADY 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 wyklądać 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 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 – 40 sekund na każdy ruch. Jeżeli gracz nie dokończy manipulacji 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 regułach). Gdy gracz nie pamięta, jak leżały kostki przed jego ruchem, musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nie należące do prawidłowych układów.

Jeśli wszystkie układy są stole prawidłowe, a czas 40 sekund minął. Uważa się taki za ruch za prawidłowy. Grę kontynuuje następny gracz.

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 wykladał otwarcie.) **Komunikat „Wyłóż się w następnej rundzie”.**

Czasami może się zdarzyć, że w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę.

Każdy gracz wykonuje po 1 ruchu i gra się kończy. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce (najmniejszą sumę kostek). Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnicę między wartością posiadanych kostek a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę punktów pokonanych graczy.

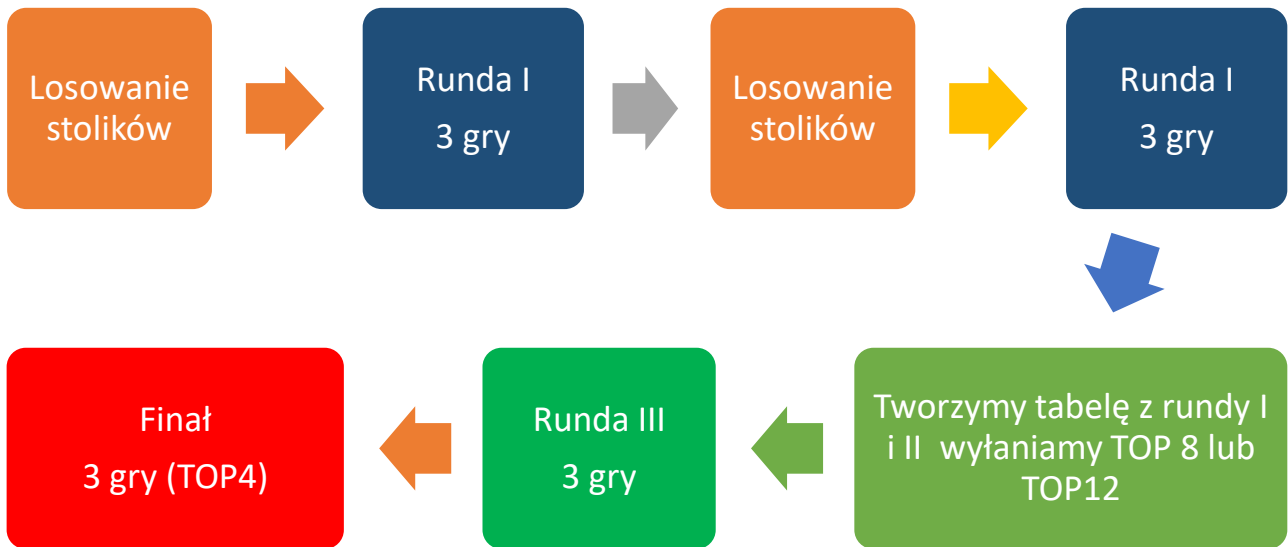
PUNKTACJA

Przy stoliku 3-4 osobowym punktacja jest następująca. Graczowi wygrywającemu zapisujemy **1 duży punkt** za zwycięstwo. Za drugie, trzecie lub czwarte miejsce **0 dużych punktów.** **Duże punkty mają pierwszeństwo przed małymi punktami przy liczeniu kolejności w tabeli.**

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

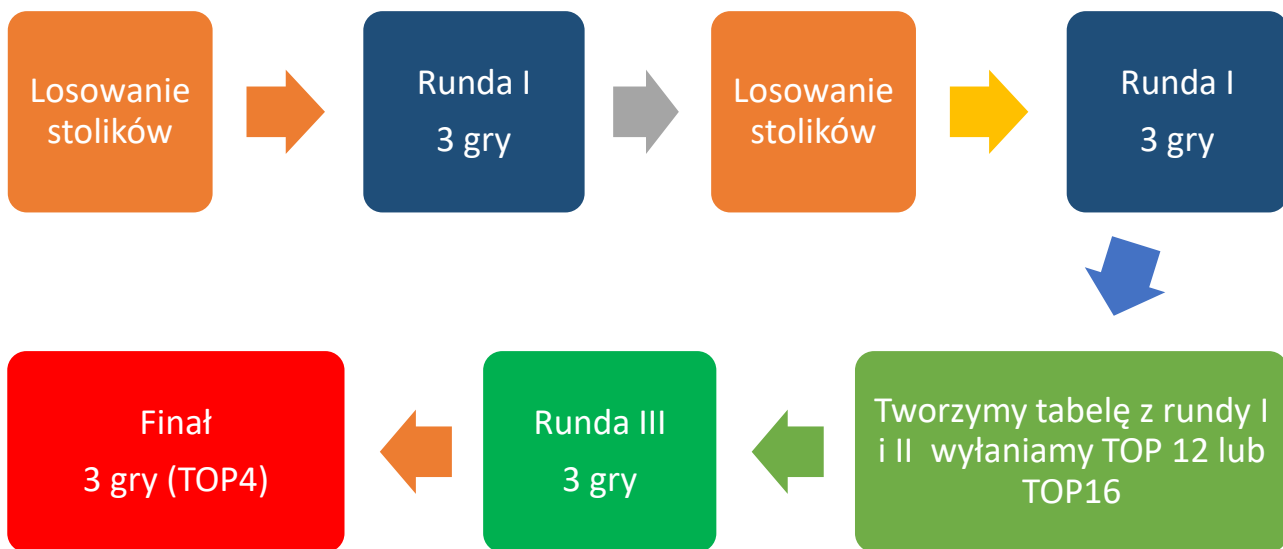
SCHEMAT ROZGRYWEK

OD 12 DO 20 OSÓB



SCHEMAT ROZGRYWEK

OD 21-32 OSÓB



SCHEMAT ROZGRYWEK

OD 33 DO 64 OSÓB

