

Regulamin Wakacyjnej Ligi Rummikub ONLINE

Postanowienia ogólne

Użyte w niniejszym Regulaminie zwroty oznaczają:

1. **Liga** to grupa Graczy grających ze sobą przez 5 kolejek raz w tygodniu, w tym:
2. **Kolejka** to rozgrywka 5 gier w danym tygodniu.
3. **Gracz** to osoba, która jest członkiem Grupy Fani Rummikub oraz wysłał zgłoszenie poprzez [formularz](#).
4. **Stoły** to podział Graczy na 4 osobowe grupy, przy których rozgrywana jest dana Kolejka. Gracze przydzielani są do Stołów na podstawie zajmowanego miejsca w tabeli – Gracze z kolejnych miejsc grają przy jednym Stole. Przykład: Gracze z miejsc 1, 2, 3, 4 grają przy pierwszym Stole, Gracze z miejsc 5, 6, 7, 8 grają przy drugim Stole itd.
5. **Opiekun Ligi** – osoba odpowiedzialna za organizację stołów, rozstrzyganie sporów, doradztwa, wpisywanie wyników.
6. **Organizator stolika** – osoba odpowiedzialna, utworzenie konwersacji, ustalenia terminu rozegrania ligi, za organizację gry w aplikacji, zrobienie screenów, podliczenie punktów i wpisanie je w komentarzu na Facebook. Organizator stolika zostaje pierwszą osobą ze stołu. Organizator stolika może poprosić o pomoc innych uczestników gry.

Zasady uczestnictwa:

1. Liga rozgrywana jest za pomocą oficjalnej aplikacji do gry Rummikub. Aplikację można pobrać na telefon komórkowy lub grać online na stronie: <https://rummikub-apps.com/>.
2. Oficjalnie kolejka odbywa się w każdą **niedzielę o godzinie 21:00**, przy wskazanych przez opiekuna Ligi Stołach Kolejka może być przełożona i rozegrana wcześniej lub później za zgodą wszystkich graczy przy stole. W przypadku braku porozumienia kolejka musi być rozegrana w niedzielę o godzinie 21:00. Końcowa data rozegrania ligi to wtorek godzina 24:00. Po tym terminie opiekun ligi wpisuje wszelkim graczom zero punktów dużych i małych.
3. **Organizator stolika** musi dodać do znajomych na Facebook osoby ze swojego Stołu. Inni gracze nie muszą wykonywać tej czynności.
4. Podczas danej Kolejki Gracze grają przy swoim Stole 5 gier, a wyniki (duże oraz małe punkty) w [Tabeli](#).
5. **Organizator stolika** tworzy prywatną grę w aplikacji i wysyła zaproszenia do pozostałych Graczy. Gra obejmuje następujące parametry:
 - a. 15 sekund na ruch,
 - b. najniższa możliwa stawka: 100.
6. Jeśli pierwsza osoba jest nieaktywna lub nie może wysłać zaproszenia wysyła je kolejna osoba.
7. Gramy przy stołach 2, 3, 4 osobowych. Jeśli Gracz nie dołączy do godziny 21:10 nie uczestniczy w danej Kolejce. Jeżeli Gracz nie dołączy w ciągu 10 minut od ustalonej godziny, nie uczestniczy w danej Kolejce.
8. **Jeśli Gracz zostanie wyrzucony z gry w aplikacji (niezależnie od przyczyny), gra toczy się dalej i nie jest powtarzana.**
9. Jeśli zostanie ustawiony nieprawidłowy czas gry, należy rozgrywkę powtórzyć z prawidłowym czasem.
10. Za każdą wygraną Gracz otrzymuje 1 duży punkt oraz małe punkty (zgodnie z wynikami w aplikacji).
11. Za każdą przegraną Gracz otrzymuje 0 dużych punktów i małe punkty (zgodnie z wynikami w aplikacji).
12. W przypadku nieobecności Gracza w danej Kolejce otrzymuje on 0 dużych punktów i 0 małych punktów.
13. Po rozegraniu Kolejki **Organizator stolika** wpisuje wyniki w komentarzu pod daną Kolejką.
14. Po każdej Kolejce **Opiekun Ligi** aktualizuje tabelę z wynikami i tworzy nowe Stoły.
15. Kolejność Graczy w Lidze ustalana jest na podstawie liczby dużych punktów. W przypadku jednakowej liczby dużych punktów, decyduje liczba małych punktów. Jeśli nadal jest remis, decyduje kolejność alfabetyczna względem nazwiska.
16. Po zakończeniu Ligi (rozegraniu 5 Kolejek) zwycięzca awansuje na Mistrzostwa Polski, a 3 najlepszych graczy otrzymuje nagrody od firmy TM Toys.