

# Regulamin 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:

z czasem 30 sekund na ruch

- **I liga – Złota Liga Mistrzów** – 44 osoby
- **II liga – Liga Srebrna** – 44osób
- **III liga – Liga Brązowa** – 44 osób
- **Czerwona** – bez limitu osób

Z czasem 15 sekund na ruch

- **Speed Liga** – bez ograniczeń

2. **Kolejka** to rozgrywka 5 gier w danym tygodniu.
3. **Gracz** to osoba, która jest członkiem grupy Fani Rummikub oraz wysłała zgłoszenie przez dedykowany 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 za utworzenie konwersacji, ustalanie terminu rozegrania ligi inny niż oficjalny, za organizację gry w aplikacji, zrobienie screenów, podliczenie punktów. Organizator stolika może poprosić o pomoc innych uczestników gry.

## Zasady uczestnictwa:

1. Liga rozgrywana jest za pomocą oficjalnej aplikacji do gry Rummikub na telefon, tablet lub komputer: <https://rummikub-apps.com/>.
2. Należy być członkiem Grupy Fani Rummikub
3. Oficjalnym terminem rozegrania kolejki jest **niedziela godzina 21:00**.
4. Kolejka może być rozegrana wcześniej lub później. Gracze uzgadniają to między sobą, najpóźniej 5h przed oficjalnym terminem. W przypadku braku porozumienia, kolejka musi być rozegrana w tradycyjnym czasie. Jeśli wszyscy gracze przy stoliku ustalą wcześniejszą datę i godzinę rozgrywki, to staje się on nowym terminem. Jeśli, któryś z graczy np. wycofa się, nie będzie mógł grać z jakiegoś powodu, pozostali gracze mogą grać bez tej osoby.
5. Gramy przy wskazanych przez opiekuna Ligi Stołach, które Opiekun zamiesza najpóźniej w sobotę.
6. Gracze, którzy nie zegrali w danej kolejce otrzymują zero punktów dużych i małych.
7. **Organizator stolika musi** dodać się do znajomych na Facebook osoby ze swojego Stołu. Dla pozostałych osób jest to opcjonalne.

8. Podczas danej Kolejki Gracze grają przy swoim Stole 5 gier, a wyniki (duże oraz małe punkty) umieszczają pod postem na Facebooku odpowiednim do rozgrywanej kolejki. Następnie Opiekun Ligi umieszcza je w [Tabeli](#).
9. **Organizator stolika** tworzy prywatną konwersację w aplikacji Messenger najpóźniej 10 godzin przed oficjalną grą. Jeśli Opiekun stolika nie stworzy konwersacji, pozostali gracze kontaktują się z Organizatorem lub sami tworzą konwersacje.
10. **Organizator stolika** tworzy prywatną grę w aplikacji i wysyła zaproszenia do pozostałych Graczy. Gra obejmuje następujące parametry:
  - 30 lub 15 sekund na ruch w zależności od Ligi
  - najniższa możliwa stawka: 100.
11. Jeśli, któryś z parametrów został źle ustawiony, należy powtórzyć błędnie rozegrane gry.
12. W pierwszej kolejności gramy poprzez zaproszenie się do znajomych na Facebook, w drugiej kolejności poprzez kod (kod nie działa: komputer - telefon)
13. Jeśli pierwsza osoba jest nieaktywna lub nie może wysłać zaproszenia wysyła je kolejna osoba.
14. Gramy przy stołach 2, 3, 4 osobowych. Jeśli, któryś z Gracz nie dołączy do godziny 21:10, organizator rozpoczyna rundę. Jeśli, któryś z graczy pojawi się podczas rozgrywania kolejki, dołączą do gry.
15. **Jeśli Gracz zostanie wyrzucony z gry w aplikacji (niezależnie od przyczyny), gra toczy się dalej i nie jest powtarzana.**
16. Za każdą wygraną Gracz otrzymuje 1 duży punkt oraz małe punkty (zgodnie z wynikami w aplikacji).
17. Za każdą przegraną Gracz otrzymuje 0 dużych punktów i małe punkty (zgodnie z wynikami w aplikacji).
18. Po każdej Kolejce Opiekun Ligi aktualizuje tabelę z wynikami i tworzy nowe Stoły.
19. 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.
20. Po zakończeniu Ligi (rozegraniu 5 Kolejek) zwycięzca awansuje na Mistrzostwa Polski, a 3 najlepszych graczy otrzymuje gadżety od firmy TM Toys. W przypadku wcześniejszego awansu zwycięzcy Ligi, awans otrzymuje kolejna osoba.