

REGULAMIN TURNIEJU RUMMIKUB 2015

I. 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, Klub Gier Planszowych Pionkolandia w Sztumie
- b) **Regulamin** – niniejszy dokument pt. „Regulamin Turnieju MISTRZOSTWA SZKÓŁ RUMMIKUB 2015”,

c)

1. Turniej odbywa się w następujących etapach:

i. Eliminacje szkolne

**ii. Finał Mistrzostw Szkół Rummikub w Sztumie w dniu 25.09.2015 r.
Sztumskie Centrum Kultury**

- d) **Turniej** - Ogólnopolski Turniej Rummikub organizowany przez TM Toys sp. z o.o., i Pionkolandię składający się z dwóch etapów, którego Finał odbędzie się dnia 25.09.2015r. w Sztumie, do którego zastosowanie znajdują zasady określone w Regulaminie,
- e) **I Etap (Eliminacje)** – pierwszy etap turnieju, zasady przeprowadzenia tego etapu reguluje Regulamin, jego celem jest wyłonienie max. 90 uczniów „Uczestników”, którzy wezmą udział w Finale,
- f) **Finał** – drugi etap turnieju, zasady przeprowadzenia tego etapu reguluje Regulamin. Bierze w nim udział 90 Uczestników.
- g) **Gracz** – uczestnik finału w Sztumie

2. Wszyscy Uczestnicy Turnieju zobowiązani są do przestrzegania Regulaminu.

3. Wyłącznym sponsorem Turnieju, nagród i upominków jest Organizator.

4. Uczestnictwo w Turnieju jest bezpłatne.

5. Dla wszystkich Graczy przewidziane są upominki oraz poczęstunek.

6. Dla czterech najlepszych graczy przewidziane są nagrody:

Nagrody w finale w Sztumie

- a. **I miejsce** – Tablet Samsung Galaxy Tab 3 7.0 Lite T116 GPS 3G - 629 zł
- b. **II miejsce** – iPod Shuffle 2GB o wartości 259 zł
- c. **III miejsce** – Słuchawki Sony MDR-ZX310L o wartości 99 zł
- d. **IV miejsce** – gra Rummikub o wartości 69 zł

Nagrody dodatkowe

Czterech pierwszych graczy ma zagwarantowany udział w Finale Mistrzostw Polski na Stadionie Narodowym w Warszawie w dniu 3 października 2015 roku. W przypadku, gdy Uczestnik zakwalifikowany do Finału zrezygnuje z udziału w Finale, na jego miejsce wstępuje Uczestnik, który zajął kolejne miejsce podczas półfinału. Postanowienie stosuje się odpowiednio w przypadku rezygnacji kolejnych Uczestników z udziału w Finale.

Nagrody w finale w Warszawie:

za zajęcie pierwszego miejsca – wyjazd na międzynarodowe Mistrzostwa Rummikub (7-10.11, Berlin) opłacone Zakwaterowanie w pokoju dwuosobowym w ***** Hotelu Ritz Carlton z wyżywieniem wartość noclegu 2400 EUR + transport z Warszawy do Berlina tam i

powrót – o wartości nie większej niż **1000 zł** – łączna wartość nagród – **11.000,00 zł (jedenaście tysięcy złotych)**

- za zajęcie drugiego miejsca – **laptop+ zestaw gier o wartości – 2500 zł**

- za zajęcie trzeciego miejsca – **tablet + zestaw gier o wartości – 800 zł**

7. Za rzeczy zagubione bądź zniszczone w trakcie Eliminacji bądź Finału Organizator nie ponosi odpowiedzialności.

III Zasady rozgrywania Finału

CEL GRY

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

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz otrzymuje jedną tabliczkę, przyczepia do niej nóżki 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. Gracze siadają przy stole w kolejności wylosowanych kostek od najwyższej do najmniejszej. 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 takie bloki czyli 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.

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

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. 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.

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**. Gdy gracz nie pamięta, jak leżały kostki przed jego ruchem, musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nie należące do prawidłowych układów.

Po ułożeniu układu gracz wypowiada komunikat głosowy np. „dalej”. Informuje wówczas uczestników o zakończeniu ruchu. Sędzia pomocniczy znajdujący się przy każdym stoliku naciska ‘Czasomierz’ i automatycznie kolejny gracz wykonuje swój ruch.

ZAKOŃCZENIE GRY

1. 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.)
2. Gra kończy się również jeżeli w banku zabraknie kostek, zanim ktokolwiek zakończy grę. Grę kontynuujemy do momentu spasowania przez wszystkich graczy. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce. Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus wartość posiadanych kostek., a zwycięzca sumuje punkty pokonanych graczy i odejmując wartość ujemną ze swoich kostek. Przykład: Suma kostek: pierwszego gracza -1, drugiego -5, trzeciego -10, czwartego -15. Wyniki zwycięzcy $(15+10+5)-1=29$.
3. Gra w rundach eliminacyjnych może zakończyć się po upływie 25 minutach na grę. Zwycięzcę wyłania się jak w przykładzie „2”.

PUNKTACJA

Przy stoliku 4 osobowym punktacja jest następująca. Graczowi wygrywającemu zapisujemy **100 dużych punktów** za zwycięstwo. Za drugie miejsce **60 dużych punktów**, a za 3 miejsce **30 dużych punktów**, za 4 miejsce **15 dużych punktów**.

Przy stoliku 3 osobowym punktacja jest następująca. Graczowi wygrywającemu zapisujemy 100 dużych punktów za zwycięstwo. Za drugie miejsce 60 dużych punktów, a za 3 miejsce 15 dużych punktów.

W przypadku remisów na 2 i 3 miejscu lub 3 i 4 każdemu z graczy przyznaje się punkty. Na przykład przy stoliku 4 osobowym gracze uzyskali w małych punktach po minus 9 i zajęli egzekwo 2 miejsce. Każdy z nich otrzymuje po 45 dużych punktów (dodajemy punkty z miejsc 2 i 3 a dzielimy przez liczbę dodanych miejsc).

Przy zwycięstwie w półfinale i finale liczą się najpierw duże punkty a następnie suma małych punktów.

ZASADY I SYSTEM ROZGRYWANIA FINAŁU

HARMONOGRAM

9:45 – Rejestracja uczestników, wydanie identyfikatorów,
10:00 – Oficjalne rozpoczęcie w sali Kino Teatr
10:30 – 11:10 – I runda (3 gry)
11:10 – 11:30 Lunch (poczęstunek)
11:30 – 12:10 II runda (3 gry)
12:10 – 12:20 Wylonienie **TOP16**
12:20 – 13:00 Półfinał (2 gry)
13:00 – 13:10 Przerwa
13:10 – 13:50 **FINAŁ** (2 gry)
13:50 – 14:00 Ogłoszenie wyników, wręczenie nagród,

- a. Udział w Finale bierze max. 90 Uczestników.
- b. **Rozgrywki składają się z dwóch rund eliminacyjnych, półfinału oraz finału.**
 - i. **I runda eliminacyjna – 3 gry**
 - ii. **II runda eliminacyjna – 3 gry**
 - iii. **Półfinał – 2 gry**
 - iv. **Finał – 2 gry**
- c. W pierwszej i drugiej rundzie eliminacyjnej zawodnicy grają na 20 stolikach, przydzielonych w drodze losowania, po 3 lub 4 osoby przy stoliku. Gracze losują stoliki przed każdą rundą.
- d. Po zakończeniu 1 gry, gracze natychmiast rozgrywają kolejną.

Jeżeli zgłosi się mniej niż 60 osób, przy maksymalnie trzech stolikach będą grać 3 osoby oraz/lub zmniejszy się liczbę stolików. (Przykładowo: 59 osoby - 14 stolików po 4 osoby, 1 stolik 3 osoby; 58 osób - 13 stolików po 4 osoby, 2 stoliki po 3 osoby itd.).

- e. Graczowi wygrywającemu zapisujemy **100 dużych punktów za zwycięstwo**, oraz tyle małych punktów (*ze znakiem plus*), ile w sumie mieli na tabliczkach przegrywający. Za drugie miejsce **60 dużych punktów** i tyle małych punktów (*ze znakiem minus*), ile miał punktów na tabliczce w chwili zakończenia partii, a za **3 miejsce 30 dużych punktów** i tyle małych punktów (*ze znakiem minus*), ile miał punktów na tabliczce w chwili zakończenia partii, za 4 miejsce **15 dużych punktów** i tyle małych punktów (*ze znakiem minus*), ile miał punktów na tabliczce w chwili zakończenia partii.
- f. Po rozegraniu w I i II rundzie łącznie 4 gier i zliczeniu dużych i małych punktów do półfinału zostanie zakwalifikowanych **16 osób (TOP 16)** na podstawie ilości wpierych dużych punktów a w dalszej kolejności małych punktów.
- g. W przypadku miejsce ex aequo na pozycjach 16 i dalszych w pierwszej kolejności sprawdzamy ilość wygranych gier. W dalszej kolejności największa ilość zdobytych małych punktów w jednej grze. Jeżeli nadal nie można rozstrzygnąć poszczególnych miejsc odbywa się losowanie na podstawie kostek do gry Rummikub. Kto wylosuje wyższy numer wygrywa.
- h. O przydziale graczy do stolików w półfinale decyduje miejsce zajęte po rundach eliminacyjnych według systemu szwajcarskiego. W półfinale gracze również grają 2 gry.
- i. **Do finału awansują czterej zwycięzcy stolików**, na podstawie zdobytych dużych i małych punktów.
- j. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad regulaminu.
- k. Jakiegokolwiek naruszenia zasad turnieju mogą skutkować wykluczeniem z rozgrywek.
- l. Sędzią głównym turnieju jest Pan Sławomir Wiechowski.

2. **Dodatkowe informacje.**

- a. Za przeszkadzanie w rozgrywkach Finału bądź używanie wulgaryzmów mogą być odejmowane Uczestnikowi punkty. W przypadku nie reagowania na kolejne sankcje Uczestnik może być wykluczony z Turnieju.
- b. Podczas Turnieju nie jest zabronione robienie zdjęć, bądź nagrywanie o ile nie ma to negatywnego wpływu na przebieg rozgrywki, co podlega ostatecznemu rozstrzygnięciu przez sędziego głównego.