**Zał. nr 3 do IV POWIATOWEGO TURNIEJU GRY LOGICZNEJ RUMMIKUB**
**– Zasady i przygotowanie gry**

1. Gry odbywają się przy ponumerowanych stołach.
2. Na każdym stole znajduje się tabelka do wpisywania punktów z danej rundy oraz długopis.
3. Na każdym stole znajduje się tablet z aplikacją do odmierzania czasu ruchu.
4. Przy stoliku mogą przebywać tylko gracze przy nim grający.
5. Widzowie w odległości minimum 2 metrów.
6. Pozostałe osoby powinny powstrzymać się od komentarzy i jakichkolwiek sugestii mogących mieć wpływ na grę (komunikaty słowne, chrząkanie, kasłanie itp.) np. w sytuacji błędnego układu na stole.
7. Podczas rozgrywek należy zachowywać się kulturalnie i cicho, tak aby nie przeszkadzać innym graczom.
8. Każdy z graczy siada do stolika według kolejności, w jakiej otrzymał numer.
9. Numer (np. 12A) składa się z części liczbowej określającej numer stołu (12) oraz literowej określającej kolejność osób przy danym stole (A).

**Rozpoczęcie gry**

1. Gracz "A" wpisuje w tabelę rundy numer stołu oraz imiona i nazwiska Graczy B, C i D.
2. Rundę rozpoczyna osoba, która jest na pierwszym miejscu w tabeli oznaczona literą A. Drugi Gracz rozpoczyna drugą partię, trzeci - trzecią itd. Gracze będą zmieniać kolejność siedzenia przy stoliku w trakcie trwania Rundy. Na stolikach będzie udostępniony schemat przesiadania się.
3. Po każdej Rundzie Współorganizator sortuję Tabelę według wyników.
4. Od Rundy II nie dokonuje się losowania. Gracze siadają według zajmowanego miejsca w Tabeli. Najlepsi Gracze grają ze sobą, najsłabsi Gracze grają na końcowych stolikach. Jeśli liczba Graczy jest niepodzielna przez 4, stoliki 3 osobowe tworzą Gracze znajdujący się na końcu tabeli.
5. Przed pierwszą rundą gracze mieszają kostki i układają je w stosy po 7 kostek każdy. Jeden stos, składający się z 8 kostek, ustawiany jest na środku stołu i stanowi stos, z którego gracze zaczynają dobierać kostki. Gracze po zakończonej rundzie układają kostki w stosy dla kolejnych graczy.
6. Zaleca się, żeby każdy z graczy, po kolei tak jak siedzą: A, B, C, D przemiesza przez chwilę kostki samodzielnie, a następnie jeszcze wszyscy razem. Wówczas będzie pewność, że kostki są dobrze i uczciwie pomieszane.
7. Zaczynając od gracza rozpoczynającego gracze przydzielają po jednym wybranym przez siebie stosie kostek graczowi po swojej lewej i prawej stronie.
8. Pozostałe stosy kostek tworzą bank przechowywany z boku stołu.
9. Jeżeli po rozdaniu stosów z kostkami, gracz posiada co najmniej 3 dublety (dwie kostki w tym samym kolorze o tej samej wartości) może zażądać ponownego rozdania kostek u wszystkich graczy. Decyzja należy do gracza zgłaszającego.
10. Na środku stołu znajduje się jeden stos, z którego gracze dobierają kostki. Na początku gry na środek stołu trafia stos z 8 kostkami. Gdy ten stos się skończy, gracz który ma dobrać kostkę wybiera z banku kolejny stos, który ustawia na środku stołu.

**Poprawny ruch**

1. Obowiązuje limit czasu – 40 sekund na każdy ruch.
2. Po upływie czasu graczowi nie wolno już wykonać żadnego ruchu.
3. 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 graczowi

pozostanie w ręku kostka pochodząca ze stołu, ruch uznaje się za niewykonany i należy go cofnąć, a gracz pobiera kostkę ze stosu.

4. Jeżeli gracz nie dokończy manipulacji przed upływem czasu, musi poukładać kostki na stole tak, jak leżały przed jego ruchem i wziąć ze stosu 1 kostkę. Gdy nie ma możliwości odtworzenia układu sprzed ruchu, gracz musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nienależące do prawidłowych układów i wziąć ze stosu 1 kostkę.

5. Jeśli wszystkie układy na stole są prawidłowe, a czas na ruch minął, uważa się taki ruch za prawidłowy. Grę kontynuuje następny gracz.

6. Układ jest uznawany za prawidłowy, jeśli:

   - odległość między kostkami w poziomie nie przekracza ich szerokościjest nie większa niż szerokość kostki w poziomie oraz nie większa niż pół wysokości kostki w pionie;

   - dolna krawędź każdej kostki znajduje się poniżej górnych krawędzi kostek bezpośrednio z nią sąsiadujących oraz górna krawędź każdej kostki znajduje się powyżej dolnej krawędzi kostek bezpośrednio z nią sąsiadujących.

7. Jeżeli gracz dobiera kostkę, to najpierw bierze ją ze stosu, a następnie przełącza zegar (nie odwrotnie). Jeśli zegar zostanie przełączony przed wzięciem kostki, kolejny gracz ma prawo żądać zatrzymania czasu i ponownego rozpoczęcia swojego ruchu.

8. Zakończenie ruchu następuje wskutek:

   a) przełączenie zegara (dodatkowo zaleca się używania komunikatów „już" lub „dalej" komunikując zakończenie ruchu),
   b) upłynięcie 40 sekund przeznaczonych na ruch,
   c) pokazanie pustej podstawki.

9. Po zakończeniu swojego ruchu gracz nie ma możliwości dokonywania jakichkolwiek zmian na stole.
10. Gracz stara się zachować względny porządek na stole w trakcie układania kostek, aby w miarę możliwości klocki były ułożone równo i czytelnie dla innych graczy. Niestosowanie się do tego punktu może skutkować upomnieniem, a w nadzwyczajnych przypadkach dyskwalifikacją przez sędziego.

11. Jeżeli na stole pojawi się błędny układ, np. "4678" i zostanie on zauważony po pewnym czasie, np. już po ruchu kolejnego gracza, to musi on zostać na stole w takiej formie w jakiej został ułożony. Inni gracze, mogą manipulować tym układem pod warunkiem, że tymi zmianami zostanie on naprawiony.

    Przykład: Na stole jest błędny układ "4678" ułożony przez poprzednich graczy, wówczas gracz może, np. zabrać "4" i użyć ją w innym układzie, albo dołożyć w środek brakującą "5". Nie może do błędnego układu dołożyć, np. "3" na początek, bo wtedy stanie się to jego błędny układ "34678".

12. Do pierwszego wyłożenia gracz potrzebuje minimum 30 punktów. Mogą być one wyłożone w dowolnej liczbie prawidłowych układów, **także z użyciem jokera**. Joker daje wtedy tyle punktów ile ma kostka, którą zastępuje. Przy pierwszym wyłożeniu gracz nie może wykonywać żadnych innych manipulacji.

13. Nie ma obowiązku układania kostek w jednym kierunku. Tym samym dozwolone jest układanie kostek w ciągach rosnących i malejących.

14. W pojedynczej serii lub grupie kostki nie muszą być zorientowane tak samo (np. prawidłowy układ 123ꝺ gdzie "4" jest ułożone do góry nogami). Taki układ uznaje się za prawidłowy i nie należy cofać ruchu.

15. Wykładając wiele kostek z tabliczki lub stołu należy zrobić ruch kostkami w kierunku środka stołu. Jeżeli leżały ułożone na stole, schowane za tabliczką Gracza, to należy je przesunąć przed upływem czasu. Jeśli gracz dotyka kostek po upływie czasu ruch uznaje się za nieważny. Należy cofnąć ruch i wziąć jedną kostkę ze stosu.

16. Podczas ruchu gracza inny gracz nie ma prawa dotykać kostek, stosów leżących na stole (przesuwać, poprawiać, zmieniać kolejność itp.). Wszystkie czynności musi wykonywać samodzielnie aktywny gracz, z wyjątkiem poproszenia o podanie nowego stosu do dobierania.

17. Jeśli w trakcie gry zabraknie kostek do dobierania, tylko aktywny gracz ma prawo wybrać stos jaki zostanie ułożony na środku stołu, jeżeli w tym ruchu dobiera kostkę.

18. Podczas manipulacji można zastąpić jokera kostką wziętą ze stołu. Można rozdzielać grupy albo serie zawierające jokera. Jeżeli gracz zdobywa jokera przez rozdzielenie leżącego na stole układu albo przez zamienienie go kostką wziętą ze stołu, musi w tym ruchu użyć co najmniej jednej kostki ze swojej tabliczki.

19. Liczba kostek na tabliczce gracza jest jawna. Jeśli inny gracz zada pytanie o liczbę kostek (w swoim czasie ruchu), pozostali gracze mają obowiązek przekazania prawdziwej informacji.

20. Jeżeli w trakcie gry wydarzy się sytuacja sporna, każdy gracz ma prawo zażądać zatrzymania czasu po zakończeniu ruchu, w trakcie którego sytuacja zaistniała, oraz wezwania sędziego.

21. Wszystkie sytuacje sporne i zdarzenia nieujęte w regulaminie rozstrzygają sędziowie główni.

22. Sędzia może przyznać żółtą kartkę za naruszenie regulaminu przez Gracza. Dwie żółte kartki skutkuje dyskwalifikacją tego Gracza z turnieju.

23. W przypadku kontrowersji podczas gry każdy uczestnik ma prawo zażądać zatrzymania czasu po zakończeniu ruchu, podczas którego doszło do spornego zdarzenia, i wezwać sędziego. Sytuacje sporne, które nie są opisane w Regulaminie, rozstrzyga Sędzia

24. Jeśli dojdzie do celowego lub rażącego naruszenia Regulaminu, Sędzia może podjąć decyzję o dyskwalifikacji Gracza, nawet jeśli nie miało miejsca dwukrotne naruszenie Regulaminu.

25. W przypadku, gdy Gracz utrudnia grę innym uczestnikom, więcej niż jeden raz podczas jednej gry - na przykład poprzez umyślne popełnianie błędów w celu cofnięcia ruchu - pozostali Gracze mają prawo wezwać sędziego. Sędzia może zdecydować o udzieleniu ostrzeżenia, a w przypadku powtarzającego się problemu, o dyskwalifikacji Gracza z turnieju

26. Wszelkie zdarzenia nieujęte w Regulaminie rozstrzygane są przez sędziego po zapoznaniu się z sytuacją.

27. Prosimy o wyrozumiałość, empatię względem innych graczy. Najważniejsza jest dobra zabawa i drugi człowiek. Rummikub jest grą rodzinną i zgodnie z hasłem gry "Brings people together" – zbliża, łączy czy jednoczy ludzi.

**Zakończenie gry**

1. Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki na stół (nie może pozostać żadna kostka na podstawce). Zostaje on zwycięzcą. Inni gracze liczą punkty, które pozostały im na tabliczkach i zapisują je ze znakiem minus. W razie potrzeby pozostałe osoby mogą sprawdzić poprawność zliczonych/wpisanych punktów.

2. Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego minus 50 punktów.

3. 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.

4. 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 przed przełączeniem zegara zapowiedział, że w następnym ruchu będzie się wykładał np. przez komunikat „Wyłożę się w następnej rundzie". Kostkę potrzebną do wyłożenia należy położyć z lewej lub prawej strony tabliczki, w celu wyraźnego zaznaczenia innym graczom, że tej kostki mu brakowało do wyłożenia.

5. Jokery liczą się do możliwości wyłożenia się.

6. **Runda Finałowa** w grze Rummikub rozpoczyna się w dwóch sytuacjach: gdy upłynie czas Rundy ustalony przez Współorganizatora lub gdy zabraknie kostek w puli.

   Zakończenie Rundy po upłynięciu czasu:
   a) Jeżeli czas Rundy określony przez Współorganizatora dobiegnie końca, zanim którykolwiek z Graczy zakończy grę, rozpoczyna się Runda Finałowa.
   b) W Rundzie Finałowej każdy Gracz wykonuje jeszcze jeden ruch, chyba że któremuś z Graczy uda się wcześniej opróżnić tabliczkę.
   c) Po zakończeniu tej rundy gra się kończy.

Zakończenie gry z powodu braku kostek:

a) Jeśli w trakcie gry zabraknie kostek, rozpoczyna się Runda Finałowa.
b) Każdy Gracz ma prawo do wykonania jednego dodatkowego ruchu, chyba że któremuś z Graczy uda się wcześniej opróżnić tabliczkę. Jeżeli nie, to gra kończy się po ruchu Gracza, który dobrał ostatnią kostkę.

W obu przypadkach:

c) Po zakończeniu Rundy Finałowej, zwycięzcą zostaje Gracz, który ma najmniejszą sumę punktów na swojej tabliczce.
d) Pozostali Gracze zapisują sobie punkty ze znakiem minus, odpowiadające różnicy między wartością ich kostek a wartością kostek zwycięzcy.
e) Zwycięzca z kolei zapisuje sobie sumę punktów pozostałych Graczy.
f) W przypadku remisu, remisujący Gracze otrzymują po jednym dużym punkcie za zwycięstwo.

7. Gracz wygrywający otrzymuje 1 duży punkt za zwycięstwo. Nie ma dużych punktów za drugie, trzecie lub czwarte miejsce.

8. Gra Rummikub kończy się w momencie, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki, przy czym nie może pozostać żadna kostka na podstawce. Gracz ten musi poinformować pozostałych uczestników o zakończeniu gry, co może uczynić poprzez wypowiedzenie słowa "Rummikub" lub innego określającego koniec gry, na przykład "koniec". Osoba, która to uczyni, zostaje zwycięzcą. Nie trzeba tego zrobić przed upływem swojego czasu na ruch, tzn. czas może się wyzerować lub możemy kliknąć w zegar kończąc ruch, a następnie poinformować o zakończeniu gry. Ważne żeby wszystkie układy były prawidłowe. Po opróżnieniu tabliczki gra nie jest już kontynuowana. Pozostali gracze mają obowiązek policzyć punkty pozostające na ich tabliczkach i zanotować je jako ujemne wartości. Wszystkie punkty zapisane przez pozostałych graczy są sumowane i zapisywane przez zwycięzcę jako dodatnie. W razie wątpliwości co do poprawności zliczonych punktów, pozostali uczestnicy mają prawo do ich weryfikacji.

9. Po zakończeniu rozgrywki żaden z graczy nie może rozpocząć tasowania kostek, dopóki wszyscy uczestnicy nie zapoznają się z kostkami na stole oraz z zawartością tabliczek wszystkich graczy.

10. Jeśli gracz, który przegrał, zrzuci swoje kostki z tabliczki i pomieszają się one z innymi kostkami na stole, lub wykona inną czynność uniemożliwiającą podliczenie jego ujemnych punktów, zostanie mu zapisane minus 200 małych punktów, nawet jeśli zdarzenie było niecelowe.

11. Po rozpoczęciu ostatniej rundy wyniki mogą zostać ukryte i będą niedostępne do momentu wprowadzenia wszystkich rezultatów.

## Zasady turniejowe

1. Turniej składa się z 4 rund po 3 gry.

2. Przed pierwszą rundą gracze są przydzielani do stołów na podstawie losowo otrzymanych numerów.

3. Po każdej rundzie na podstawie wyników z tabelki do wpisywania punktów ustalana jest kolejność graczy tak, aby w kolejnej rundzie przy stole numer 1 spotkało się czworo najlepszych graczy. O kolejności graczy decyduje suma zdobytych dotychczas dużych punktów a w przypadku remisu – suma małych punktów.

4. Zwycięzcą turnieju zostaje gracz, który w turnieju zdobył najwięcej dużych punktów. W przypadku remisu pod uwagę brane są również małe punkty.

## Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa.

2. Jeżeli którekolwiek z postanowień Regulaminu okaże się nieważne lub nieskuteczne, nie wpływa to na ważność i skuteczność pozostałych postanowień.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn, pod warunkiem poinformowania uczestników przed rozpoczęciem Wydarzenia lub - jeżeli zmiana nastąpi w trakcie Wydarzenia - w sposób przyjęty dla komunikacji z uczestnikami.

4. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia.