

„RUMMIKUB” MISTRZOSTWA WARSZAWY

Zapraszamy miłośników gry **od lat 8**

Zgłoszenia indywidualne do 25.04.2019 r. Nie przyjmujemy zgłoszeń grupowych ze szkół.

Wymagana dobra znajomość reguł gry. Liczba miejsc ograniczona (do 64) !

27.04.2019/sobota/ godz. **10.00** (zamknięcie listy zawodników)

Ogród Zimowy PAŁACU MŁODZIEŻY - parter

wejście do PKiN od ul. Świętokrzyskiej

zgłoszenia : mtomczak@pm.waw.pl

informacje i reguły na stronie WWW.pm.waw.pl /konkursy

Podczas Mistrzostw Warszawy będą obowiązywały reguły gry takie, jak na Mistrzostwach Polski i Mistrzostwach Świata. Ponieważ niektóre z tych przepisów różnią się od stosowanych w grze towarzyskiej, przypominamy najważniejsze zasady **/zmiany/** :

1. Pierwsze wyłożenie gracza musi mieć wartość co najmniej 30 punktów w jednym lub kilku układach. Przed pierwszym wyłożeniem oraz w trakcie pierwszego wyłożenia gracz nie może dokładać do leżących na stole układów ani wykonywać żadnych innych manipulacji. Czas manipulacji zawodnika wynosi **40 sekund**.
2. 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 wymieszanie i przydzielenie kostek wszystkim graczom.
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. Jeżeli jednak okaże się, że miał możliwość pierwszego wyłożenia, a tego nie zrobił, zapisuje mu się minus 200 punktów.
4. Jokera można zastąpić odpowiednią kostką pochodzącą z tabliczki gracza lub ze stołu. Leżący na stole układ, zawierający jokera, można rozdzielić. 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. Jokera zamienionego bądź uzyskanego z rozdzielenia układu trzeba w tym samym ruchu wyłożyć na stół.
5. Jeżeli gracz ma na tabliczce jokera w chwili, gdy inny zawodnik skończył grę, jokera liczy się za 50 punktów.
6. Jeżeli graczowi skończy się czas, a nie zakończył manipulacji, należy przywrócić na stole sytuację sprzed ruchu, a gracz musi wziąć za karę 1 kostkę. Jeżeli na stole pozostały kostki nie należące do prawidłowych układów i gracze nie są w stanie odtworzyć sytuacji sprzed ruchu, gdy gracz nie pamięta, jak leżały kostki przed jego ruchem, musi wziąć ze stołu wszystkie kostki nie należące do prawidłowych układów.

ZASADY ORGANIZACYJNE Mistrzostw Warszawy:

1. Mistrzostwa Warszawy są turniejem otwartym dla zawodników w wieku od 8 lat (ukończone) – należy okazać dowód tożsamości (w razie wątpliwości)
2. Każdy etap turnieju poprzedzony jest losowaniem – stolików (przygotowanymi losami) i miejsca przy stole (kostkami – od najwyższej kostki do najniższej- miejsca 1, 2, 3, 4)
3. Podczas rozgrywek przy stolikach mogą przebywać **tylko** gracze i sędziowie
4. Turniej odbywa się w 3 etapach
 - **eliminacje - 2 rundy po 2 gry** (2 razy losowanie stolików i miejsc przy stole)
 - (do 16 stolików)do 64 zawodników**
 - **półfinał (4 stoliki)**
 - **finał (1 stolik)**

Na każdym etapie turnieju odbywają się 4 gry (w eliminacjach 2 x po 2 w różnym składzie zawodników) ,
z wyjątkiem, gdy przy stoliku znajduje się 3 zawodników – odbywają się 3 gry.

W podliczaniu : ilość zwycięstw ważniejsza od ilości punktów.
Każdy etap turnieju rozpoczyna się po sygnale.

5. Po każdym etapie następuje odczytanie wyników i listy zawodników zakwalifikowanych do kolejnego etapu.
6. Sędziowie – wyznaczone i przygotowane przez organizatora osoby- nadzorują przebieg turnieju.
Zadania sędziów: w eliminacjach - wpisy na kartę gry, zliczanie punktów, mieszanie i przydzielanie stosów kostek zawodnikom, w półfinałach i finale ponadto mierzenie czasu

7. w eliminacjach uczestnicy sami mierzą czas stoperem, osobie rozgrywającej mierzy czas osoba, która rozgrywała przed nią – kolejno mierzą wszyscy przy stoliku (lub po uzgodnieniu innym sposobem akceptowanym przez zawodników)

WAŻNE SPRAWY:

- w czasie gry nie wolno odchodzić od stolika,
- (pudełka gry są sprawdzone i przygotowane) jeżeli w czasie rozgrywek ilość kostek będzie niezgodna ze stanem początkowym następuje dyskwalifikacja graczy przy tym stoliku

UCZESTNICY TURNIEJU MAJĄ PRAWO:

- wcześniej przeliczyć kostki i sprawdzić pudełka, zgłosić ewentualne braki
- wglądu do karty gry, w której zawodnik brał udział

Ogólne Zasady Gry

1. CEL GRY

Jako pierwszy wyłożyć na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki.

2. PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz otrzymuje jedną tabliczkę 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. 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 lub inny uczestnik gry przydziela innemu graczowi po dwa bloki po 7 kostek czyli łącznie 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.

3. ROZPOCZĘCIE GRY

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba lub wylosowana np. przez aplikację Rummikub Score Timer

4. APLIKACJA

Podczas rozgrywek czas 40 sekund odmierzamy, używając do tego aplikacji na telefonie np. Rummikub Score Timer.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. LIMIT CZASU

Obowiązuje limit czasu – 40 sekund 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. Do odliczania czasu można zastosować aplikację np. Rummikub Timer lub Game Clock.

10.ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży na stół wszystkie kostki ze swojej tabliczki. Zostaje on zwycięzcą. Punkty dzielimy na DUŻE i MAŁE. 1 duży punkt przyznawany jest zwycięzcy. Pozostali gracze otrzymują 0 punktów. Małe punkty to punkty, które pozostały z płytek u graczy na tabliczkach. Przegranym zapisujemy ze znakiem minus to co pozostało na ich tabliczkach. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów pozostałych graczy.