

REGULAMIN KONKURENCJI RUMMIKUB

XIII OGÓLNOPOLSKA ZIMOWA SENIORIADA W RABCE-ZDROJU

1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady gry, punktacji i organizacji turnieju Rummikub podczas XIII Zimowej Senioriady w Rabce-Zdroju.
 2. Wszystkich uczestników obowiązuje znajomość niniejszego regulaminu oraz podporządkowanie się decyzjom sędziego.
 3. Uniwersytet/organizacja/stowarzyszenie zrzeszające seniorów może zgłosić do konkurencji tylko jednego zawodnika.
 4. Turniej Rummikub będzie konkurencją bez podziału na wiek i płeć, nie punktowaną do klasyfikacji drużynowej.
 5. Zwycięzcy otrzymają medale: złoty, srebrny, brązowy.
-

2. Organizacja gry przy stole

1. Gracz „A” zajmuje miejsce wskazane przez sędziego (miejsce może być oznaczone naklejką). Pozostali gracze zajmują miejsca zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
 2. Gracz „A” wpisuje do tabeli rund numer stołu oraz imiona i nazwiska graczy B, C i D.
 3. Rundę rozpoczyna gracz oznaczony jako „A”. Drugą partię rozpoczyna gracz „B”, trzecią gracz „C”, czwartą gracz „D”.
 4. Gracze przekazują po jednym stosie kostek graczom siedzącym po lewej i prawej stronie – zaczynając od osoby wykonującej pierwszy ruch w partii.
 5. Każdy gracz musi posiadać na telefonie aplikację odliczającą czas (domyślnie 40 sekund, chyba że współorganizator ustali inaczej).
 6. Telefon z włączonym czasem kładzie się na stole. Musi on być ustawiony w trybie uniemożliwiającym odbieranie połączeń i wiadomości oraz na minimalnej głośności (ostateczną decyzję podejmuje sędzia).
 7. Przy stole mogą przebywać wyłącznie gracze biorący udział w partii. Widzowie muszą zachować co najmniej 2 m odstępu i nie mogą komentować przebiegu gry.
-

3. Przygotowanie kostek

1. Przed pierwszą rundą gracze mieszają kostki i układają je w stosy po 7 kostek.
 2. Jeden stos złożony z 8 kostek umieszcza się na środku stołu i stanowi on początkowy bank do dobierania.
 3. Po zakończeniu każdej rundy gracze przygotowują nowe stosy dla kolejnej gry.
 4. „Bank” kostek powinien znajdować się w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.
-

4. Zasady czasu i wykonywania ruchów

1. Każdy ruch ma limit czasowy ustalony przez organizatora (domyślnie 40 sekund).
 2. Po upływie czasu:
 - a. Gracz kończy ruch natychmiast – wolno mu jedynie odstawić kostkę na swoją tabliczkę.
 - b. Jeśli dokończył wykładanie kostek – ruch jest wykonany.
 - c. Jeśli nadal trzyma kostkę pobraną ze stołu – ruch jest nieważny, należy go cofnąć i dobrać kostkę z banku.
 - d. Jeśli nie można odtworzyć układu sprzed ruchu — gracz zabiera wszystkie kostki będące poza prawidłowymi układami.
 3. Układ jest prawidłowy, jeśli:
 - o odstęp między kostkami w poziomie nie przekracza szerokości jednej kostki,
 - o kostki są rozmieszczone tak, aby nie “zachodziły” na siebie pionowo (górne i dolne krawędzie względem sąsiednich).
 4. Dobierając kostkę ze stosu, gracz musi najpierw ją wziąć, a dopiero potem zatrzymać czas.
 5. Ruch kończy się poprzez zatrzymanie czasu, upływ limitu lub pokazanie pustej podstawki.
 6. Po zakończeniu ruchu gracz nie może wprowadzać zmian na stole.
 7. Gracz ma obowiązek utrzymywać porządek na stole – sędzia może udzielić upomnienia lub w skrajnych przypadkach zastosować dyskwalifikację.
 8. Dotykanie kostek po upływie czasu powoduje unieważnienie ruchu i pobranie dodatkowej kostki.
-

5. Zasady wyłożenia

1. Aby wykonać pierwsze wyłożenie, gracz musi uzyskać minimum 30 punktów w prawidłowych układach (można użyć jokera).
 2. Joker przy pierwszym wyłożeniu liczony jest jako wartość kostki, którą zastępuje.
 3. W ramach pierwszego wyłożenia nie wolno wykonywać żadnych dodatkowych manipulacji na stole.
 4. Jeśli gracz otrzymał w rozdaniu co najmniej 3 dublety, może zażądać ponownego rozdania kostek wszystkim graczom (tylko przed rozpoczęciem gry).
 5. Po deklaracji gotowości do gry dubletów zgłaszać nie można.
-

6. Zasady manipulacji i zachowania podczas gry

1. Nie ma obowiązku układania serii lub grup w jednym kierunku.
2. Obrócone kostki (np. „6” do góry nogami) nie powodują unieważnienia układu.
3. Podczas ruchu wyłożone kostki należy przesunąć w stronę środka stołu.
4. Podczas ruchu:
 - a. Tylko aktywny gracz może dotykać kostek na stole.
 - b. Jeśli zabraknie stosu kostek, aktywny gracz może wskazać nowy stos do umieszczenia na środku.

- c. Gracz może pytać innych o liczbę posiadanych przez nich kostek – muszą odpowiedzieć prawdziwie.
 - d. Gracz może zakończyć ruch słowami „już” lub „dalej”.
5. Obowiązuje kultura osobista i cisza – wszelkie sugestie słowne lub dźwiękowe są zakazane.
-

7. Punkty karne

1. Joker pozostający na tabliczce po zakończeniu gry = –50 punktów (odmiana Twist/Expert: –30).
 2. Jeśli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia przed zakończeniem gry przez innego gracza:
 - o brak możliwości wyłożenia 30 punktów → –100 punktów,
 - o możliwość była, ale gracz nie wyłożył → –200 punktów,
 - o jeśli kostkę potrzebną do wyłożenia dobrano w ostatniej rundzie i zgłoszono zamiar wyłożenia → –100 punktów.
 3. Jeśli gracz zadeklarował wyłożenie w pierwszym ruchu, a gra zakończy się w pierwszym ruchu innego gracza → –100 punktów.
 4. Joker jest brany pod uwagę przy liczeniu pierwszego wyłożenia.
-

8. Zakończenie gry

1. Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży wszystkie swoje kostki i ogłosi to.
 2. Pozostali gracze liczą sumę punktów kostek, które pozostały im na tabliczkach (zapisują je ze znakiem minus).
 3. Zwycięzca zapisuje sumę punktów pozostałych graczy (ze znakiem plus).
 4. Jeśli kostki w banku się skończą, każdy gracz wykonuje jeszcze jeden ruch, po czym gra się kończy – zwycięża gracz z najmniejszą sumą punktów.
 5. Remisujący gracze otrzymują po 1 dużym punkcie.
-

9. Punktacja turniejowa

1. Zwycięzca przy stole otrzymuje 1 duży punkt.
 2. Miejsca 2–4 → 0 dużych punktów.
-

10. Joker – zasady dodatkowe

1. Jokera można zastąpić kostką ze stołu.
2. Można dzielić grupy i serie zawierające jokera.

3. Jeśli gracz zdobywa jokera poprzez manipulację na stole, musi w tym samym ruchu użyć minimum jednej kostki ze swojej tabliczki.
-

11. Zasady sędziowania

1. Sędzia może przyznać żółtą kartkę za naruszenie regulaminu.
 2. Dwie żółte kartki = dyskwalifikacja.
 3. Sędzia może dyskwalifikować gracza natychmiast w przypadku rażącego naruszenia zasad.
 4. Wszelkie sytuacje sporne rozwiązuje sędzia – jego decyzja jest ostateczna.
 5. Po zakończeniu partii żaden gracz nie może rozpocząć tasowania kostek przed weryfikacją stanu stołu przez pozostałych.
-

12. Wyniki

1. W finale wyniki zapisuje sędzia i weryfikuje je ze stanem kostek.
 2. Tabela wyników może być ukryta dla graczy – decyzję podejmuje sędzia lub współorganizator.
 3. Po rozpoczęciu ostatniej rundy wyniki mogą pozostać ukryte do czasu zakończenia rozgrywek.
-

13. Postanowienia końcowe

1. Wszelkie zdarzenia nieujęte w regulaminie rozstrzygają główni sędziowie turnieju.
2. Uczestnictwo w turnieju oznacza akceptację niniejszego regulaminu.

Sędzia główny
Agnieszka DUBIEL

Przewodniczący KOS
Marek Szarawarski