

# REGULAMIN

## MISTRZOSTW POLSKI RUMMIKUB

### Spis treści:

- I. Postanowienia ogólne
- II. Nagrody
- III. Zasady uczestnictwa i reklamacje
- IV. Przetwarzanie danych osobowych
- V. Eliminacje

### 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, 70-653 Szczecin, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Szczecin-Centrum w Szczecinie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000035010,
  - b. **Regulamin** – niniejszy dokument pt. „Regulamin MISTRZOSTWA POLSKI W RUMMIKUB 2025”, dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na stronie [www.rummikub.pl](http://www.rummikub.pl),
  - c. Mistrzostwa Polski Rummikub - turniej organizowany przez TM Toys sp. z o.o., którego zastosowanie znajdują zasady określone w Regulaminie składający się z dwóch etapów: eliminacji i finału,
  - d. **Gracz** – osoba biorąca udział w Finale lub eliminacjach,
  - e. **Uczestnik** – osoba biorąca udział w Turnieju,
  - f. **RODO** - Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych),
  - g. **Zgłoszenie** – formularz rejestracyjny udostępniony na stronie Organizatora [www.rummikub.pl](http://www.rummikub.pl), za pomocą którego zgłasza się chęć organizacji Turnieju. Zgłoszenie musi zostać wysłane do 28 dnia miesiąca poprzedzającego wydarzenie i przynajmniej 21 dni przed rozgrywkami.
  - h. **Współorganizator** - osoba organizująca turniej.
  - i. **Awans** - osoba, która uzyskała kwalifikację na Mistrzostwa stacjonarne z:
    - turnieju stacjonarnego
    - ligi stacjonarnej
    - turnieju online
    - ligi online
    - Grand Prix
    - Rankingu
2. Turnieje stacjonarne dzielą się na 3 kategorie w hierarchii:

- a. Zwykle, Powiatowe, Gminne, Regionalne, itp
  - b. Mistrzostwa Miasta, Nauczycieli, Szkół, Dzieci i Młodzieży, itp
  - c. Wojewódzkie
3. Turnieje online dzielą się na:
- a. Ligi kolorowe
  - b. Liga wakacyjna
  - c. Liga Speed i Slow
  - d. Turnieje online
  - e. Mistrzostwa Online
  - f. Turniej okazjonalne
4. Turnieje eliminacyjne stacjonarne mogą być przeprowadzane w różnorodnych wersjach gry, takich jak:
- a. Standard
  - b. Ekspert
  - c. Twist
  - d. Pojedynek 1 na 1 - w systemie szwajcarskim na stronie <https://challonge.com/pl>
  - e. Biegany
  - f. Speed
  - g. Slow

Każda z tych wersji musi być dostosowywana do schematu zwykłego turnieju eliminacyjnego lub do formatu Mistrzostw (patrz paragraf I punkt 7 i 8)

5. **Turniej eliminacyjny stacjonarny do Mistrzostw Polski** może odbyć się, jeśli weźmie w nim udział **minimum 28 osób** i rozegranych zostanie od 12 do 16 gier w rundach eliminacyjnych. O rozegraniu finału decyduje organizator.
6. Z uwagi na nierównomierny rozwój lokalnych grup, zrzeszających graczy w Polsce, powstał wyjątek od par. I pkt 5. Turnieje organizowane w województwach:
- lubelskim
  - podkarpackim
  - opolskim
  - świętokrzyskim
  - podlaskim
  - wielkopolskim
  - kujawsko-pomorskim
  - zachodniopomorskim
  - lubuskim

będą mogły być eliminacyjne, przy niższej frekwencji. Decyzję, czy z danego turnieju, w którym uczestniczyło mniej, niż 28 osób, przyznać awans, czy nie, będzie każdorazowo podejmował organizator Mistrzostw Polski, jednak na turnieju nie może być mniej, niż 24 graczy.

7. W turniejach **eliminacyjnych** przeprowadzane są rundy eliminacyjne. W zależności od potrzeb organizacyjnych rozgrywane są 3 lub 4 rundy, w każdej z nich odbywają się od 3 do 4 gier, ale w sumie nie mniej, niż 12 gier. Po rundach eliminacyjnych **może** nastąpić finał (ale nie musi), w którym rywalizują najlepsi gracze. W finale rozgrywamy od 4 do 6 gier.
8. W **turniejach zwykłych** przeprowadzane są 3 lub 4 rundy po 3 lub 4 gry. Łącznie 9 do 16 gier. Po rundach eliminacyjnych **może** nastąpić finał (ale nie musi), w którym rywalizują najlepsi gracze. W finale rozgrywamy od 4 do 6 gier.

Nazwa turnieju	Rundy	Liczba gier w rundzie	Suma gier	Czas rundy	Runda	Final	Przybliżony czas
Zwykły (nieeliminacyjny)	3	3	9	45 min	-	FINAL	3:00
<b>Standard A</b>	4	3	12	45 min	-	-	3:30
<b>Standard B</b>	3	4	12	60 min	-	-	3:30
Standard C	4	3	12	45 min	-	FINAL	4:00
Standard D	3	4	12	60 min	-	FINAL	3:45
Maks A	4	4	16	60 min	-	-	4:00
Maks B	4	4	16	60 min	-	FINAL	4:40

9. **Awans** do Mistrzostw Polski z turnieju eliminacyjnego, uzyskuje osoba, która zajęła I miejsce w turniejach eliminacyjnych stacjonarnych. W przypadku wygrania turnieju przez osobę, która awans posiada przechodzi on na kolejną osobę. Jeśli w turnieju bierze udział do 79 osób, awansuje jedna osoba do 4 miejsca. Przy większej liczbie uczestników (powyżej 80 osób), awansują 2 osoby i awans przysługuje do 4 miejsca.
10. W momencie rozgrywania eliminacji, jeśli osoba zadeklaruje, że rezygnuje z awansu w przypadku zwycięstwa, awans uzyskuje kolejna osoba, jeżeli spełnia warunek z par. I pkt 9. Rezygnacja z awansu dotyczy całych eliminacji w edycji 2024/2025.
11. **Awans** do Mistrzostw Polski z ligi stacjonarnej, uzyskuje:
- 1 osoba, jeśli w lidze uczestniczyło co najmniej 16 tych samych osób, które wzięły udział w przynajmniej 3 kolejkach.
  - 2 osoby, jeśli w lidze uczestniczyły co najmniej 32 te same osoby, które wzięły udział w przynajmniej 3 kolejkach.
- Jeżeli zwycięzca ligi stacjonarnej posiada już awans lub zrzeknie się tego awansu w dniu finału ligi, to przechodzi on na kolejną osobę bez awansu, do 8 miejsca w tabeli.
12. **Grand Prix** to cykl od 5 do 10 turniejów eliminacyjnych, które łączy, np. lokalizacja. Do klasyfikacji generalnej Grand Prix brane jest pod uwagę miejsce zajęte w całym turnieju, za które gracz otrzymuje punkty, analogicznie jak w Ogólnopolskim Rankingu Graczy Rummikub. Po zakończonym cyklu Grand Prix, awans na Mistrzostwa Polski otrzymuje pierwsza osoba w klasyfikacji generalnej cyklu Grand Prix, która nie ma awansu, do 12 miejsca włącznie, jeżeli w całym cyklu brało udział przynajmniej 200 osób. W przeciwnym razie awans można przyznać do 8 miejsca włącznie.
13. Na 7 dni przed planowanymi Mistrzostwami Polski w 2025 roku, zostaną przyznane awanse na Mistrzostwa Polski dla 50 najlepszych osób z Ogólnopolskiego Rankingu Graczy Rummikub 2024/2025, którym nie udało się wcześniej zdobyć awansu bezpośredniego. Osoby w rankingu, które mają już awans, są pomijane przy przyznawaniu awansów z rankingu.
14. **Awanse przyznawane z turniejów i lig online**, organizowanych w sezonie 2024/2025:
- 6 awansów z Mistrzostw Polski Rummikub Online
  - 3 awanse z Mistrzostw Hertzano
  - 1 awans ze Złotej Ligi (2 edycje)
  - 1 awans ze Srebrnej Ligi (2 edycje)
  - 1 awans z Brązowej Ligi (2 edycje)

Z każdego z powyższych wydarzeń, awans otrzymują osoby, które są najwyżej w tabeli, przy czym osoby z awansem, są pomijane przy przyznawaniu awansów za turnieje i ligi online.

15. Turnieje eliminacyjne organizowane przez Partnerów są rozgrywane zgodnie z zasadami przeprowadzenia uregulowany Regulaminem eliminacji, jego celem jest wyłonienie Uczestników, którzy wezmą udział w Finale.
16. Finał Mistrzostw Polski Rummikub może być rozegrany online lub stacjonarnie w trzecim kwartale 2025.
17. **Minimalna liczba uczestników** w turnieju stacjonarnym wynosi 16 osób, rankingowym 24 osoby, zaś w eliminacyjnym na Mistrzostwa Polski 28 osób. Wyjątek stanowi par. I pkt 6.
18. W czwartym kwartale 2025, odbędzie się 16 **Mistrzostw Wojewódzkich (MW)**.
19. **Awans na Mistrzostwa Wojewódzkie** będzie przyznawany dla trzech najlepszych osób z turnieju stacjonarnego, na którym będzie przynajmniej 16 graczy oraz z ligi stacjonarnej, na której będzie przynajmniej 12 tych samych graczy na 3 kolejkach.
20. Osoby, które mają już awans na MW będą pomijane przy przyznawaniu awansów z turnieju i ligi. Awans ten, będzie dotyczył mistrzostw województwa, w którym odbył się dany turniej lub liga.
21. Jeżeli gracz zdobędzie awanse na kilka MW, to będzie mógł wziąć udział w więcej niż jednym mistrzostwach. Jednak Organizator zastrzega sobie prawo do organizacji kilku MW w jednym terminie. Wówczas gracz musi wybrać, w których mistrzostwach weźmie udział.
22. Jeżeli w danym województwie zostanie przyznanych mniej niż 64 awanse na MW, to Organizator będzie mógł przyznać dzikie karty do udziału w MW osobom, które uczestniczyły w lidze stacjonarnej w tym województwie (kolejność przyznawania dzikich kart będzie odpowiadała miejscom w tabeli ligowej).
23. Jeżeli w danym województwie nie odbędzie się żadna liga stacjonarna, to Organizator będzie mógł przyznać dzikie karty z turniejów stacjonarnych, które odbyły się w tym województwie, dla osób z najwyższych miejsc.
24. Awans na Mistrzostwa Polski z Mistrzostw Wojewódzkich 2025 będzie przyznawany dla dwóch najlepszych graczy, którzy nie mają jeszcze awansu na Mistrzostwa Polski.
25. Organizator w terminie 7 dni od dnia przesłania zgłoszenia potwierdza lub odrzuca zgłoszenie.
26. Wszyscy Uczestnicy Turnieju zobowiązani są do przestrzegania Regulaminu.
27. W ligach stacjonarnych mogą startować osoby z awansem i z zagranicy.
28. Wszystkie kwestie niezawarte w regulaminie są rozstrzygane przez Administratorów Grupy Fani Rummikub.
29. Organizacja turnieju eliminacyjnego wymaga posiadania doświadczenia w tego typu przedsięwzięciach lub wsparcia osób, które wcześniej takie turnieje organizowały.
30. Organizator może starać się o patronat i sponsorów po wcześniejszej konsultacji z organizatorem głównym z ramienia TM Toys.

## II. Ogólnopolski Ranking Graczy Rummikub 2024/2025

1. W rankingu uwzględnieni są wszyscy gracze biorący udział w turniejach i ligach stacjonarnych, organizowanych na terytorium Polski, po spełnieniu określonych warunków.
2. Punkty rankingowe są przyznawane za turniej stacjonarny, w którym uczestniczy co najmniej 24 graczy.
3. Żeby uzyskać punkty rankingowe z turnieju, należy rozegrać przynajmniej połowę gier, które były przewidziane w części eliminacyjnej.
4. Żeby uzyskać punkty rankingowe z ligi stacjonarnej, gracz musi uczestniczyć przynajmniej w 3 kolejkach, a sama liga musi spełniać warunek obecności 16 graczy, na co najmniej 3 spotkaniach.
5. Punkty do rankingu przyznawane są za zajęte miejsce w turnieju i lidze w poniższy sposób:

- 1 miejsce - 100 punktów,
  - 2 miejsce - 85 punktów,
  - 3 miejsce - 70 punktów,
  - 4 miejsce - 65 punktów,
  - 5 miejsce - 60 punktów,
  - 6 miejsce - 55 punktów,
  - 7 miejsce - 50 punkty,
  - 8 miejsce - 45 punktów,
  - 9-10 miejsce - 40 punktów,
  - 11-12 miejsce - 36 punkty,
  - 13-14 miejsce - 32 punktów,
  - 15-16 miejsce - 28 punktów,
  - 17-20 miejsce - 24 punkty,
  - 21-24 miejsce - 21 punktów,
  - 25-28 miejsce - 18 punktów,
  - 29-32 miejsce - 15 punktów,
  - 33-36 miejsce - 12 punktów,
  - 37-41 miejsce - 10 punktów,
  - 42-46 miejsce - 8 punktów,
  - 47-51 miejsce - 6 punktów,
  - 52-56 miejsce - 4 punkty,
  - 57-64 miejsce - 2 punkty,
  - od 65 miejsca - 1 punkt.
6. Punkty do rankingu będą zbierane przez graczy od kolejnego dnia po Mistrzostwach Polski do końca sezonu 2025.
  7. Od sezonu 2026 punkty do rankingu będą liczone od Mistrzostw Polski 2025.
  8. W przypadku, gdy dwoje lub więcej zawodników ma tyle samo punktów w Rankingu, wyżej klasyfikowany jest ten, który w którymkolwiek turnieju osiągnął najwyższą pozycję (np. zawodnik z wynikami 100 + 70 będzie klasyfikowany wyżej niż zawodnik z wynikami 85 + 85). W przypadku, gdy wszyscy zawodnicy z równą liczbą punktów mają taką samą najwyższą pozycję w którymkolwiek turnieju, wyżej sklasyfikowany zostaje zawodnik, który osiągnął tę pozycję większą liczbę razy (np. zawodnik z wynikami 60+60+40 będzie klasyfikowany wyżej niż zawodnik z wynikami 60+50+50). Następnie brana jest pod uwagę druga najwyższa zajęta pozycja (np. zawodnik z wynikami 40+15+12 będzie klasyfikowany wyżej niż zawodnik z wynikami 40+12+12+3) itd. Jeżeli nie uda się w ten sposób określić, który z zawodników powinien być klasyfikowany wyżej – wszyscy brani pod uwagę zawodnicy są klasyfikowani ex aequo.

### III. Nagrody

1. Dla czterech najlepszych uczestników eliminacji przewidziane są nagrody od wydawnictwa TM Toys. Współorganizator ma możliwość zwiększenia liczby osób, które zostaną nagrodzone.

### IV. Zasady uczestnictwa i reklamacje

1. Osoby, które nie posiadają pełnej zdolności do czynności prawnych (*osoby poniżej 18 roku życia*) mogą brać udział w Turnieju za zgodą swojego prawnego opiekuna, wyrażoną w formie pisemnej według wzoru stanowiącego załącznik do Regulaminu.

2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne kwestie sporne powstałe z przyczyn leżących po stronie Uczestników lub osób trzecich.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania i zachowania Uczestników Turnieju, osób im towarzyszących oraz innych osób obecnych w trakcie rozgrywek jak również za skutki ich działań, zachowań czy zaniechań.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za utratę czy uszkodzenie mienia Uczestników Turnieju osób im towarzyszących oraz innych osób obecnych w trakcie rozgrywek. Za wszelkie wyrządzone szkody odpowiadają osoby, które owe szkody poczyniły lub ich prawni opiekunowie.
5. Za rzeczy zagubione bądź zniszczone w trakcie Eliminacji bądź Finału Organizator nie ponosi odpowiedzialności.
6. Organizator zastrzega możliwość przerwania, zmiany lub odwołania Turnieju, przy czym Organizator może ogłosić przerwanie, zmianę lub odwołanie Turnieju w sposób przez siebie uznany, np. poprzez publikację informacji na stronach związanych z Rummikub maksymalnie najpóźniej na 7 dni przed datą finału/turnieju.

## **V. Przetwarzanie danych osobowych**

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Mistrzostw Polski Rummikub jest „TM Toys” spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Szczecinie, ul. Zbożowa 4, 70-653, zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy Szczecin-Centrum w Szczecinie, Wydział XIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000035010, NIP: 851-102-19-41, REGON: 810819339, wspólnie ze spółkami powiązаныmi tj. „TM Invest” spółka z ograniczoną odpowiedzialności i „EVO CE” spółka z ograniczoną odpowiedzialnością.
2. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa, wyłącznie w celu związanym z organizacją Mistrzostw Polski Rummikub tj. przyjmowania Zgłoszeń, powiadomienia Uczestnika o przyznaniu mu Nagrody, wysłania Nagrody lub na potrzeby ewentualnego postępowania reklamacyjnego.
3. Dane osobowe w postaci imienia, nazwiska, miasta, województwa oraz wizerunek może zostać opublikowany na stronach Rummikub, na Grupie Fani Rummikub, w Ogólnopolskim Rankingu Graczy Rummikub oraz w przypadku osiągnięcia sukcesu w turnieju, na liście awansów do Mistrzostw Wojewódzkich i Mistrzostw Polski w Rummikub.
4. Podstawę prawną przetwarzania danych osobowych stanowi ogólne rozporządzenie o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a, art. 6 ust. 1 lit c oraz art. 6 ust. 1 lit. f Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) –Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119 - dalej RODO oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. 2019 poz. 1781 z późn. zm.).
5. Poprzez wysłanie Zgłoszenia Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych w zakresie wskazanym w Zgłoszeniu, w celu realizacji Mistrzostw zgodnie z Regulaminem oraz w celu doręczania nagród.
6. Administrator danych osobowych informuje Uczestnika, że odbiorcą jego danych osobowych w zakresie: imię i nazwisko, adres korespondencyjny, numer telefonu, adres email mogą być przekazywane uprawnionym organom w zakresie wymaganym przepisami prawa oraz podmiotom świadczącym Organizatorowi usługi związane z realizacją Mistrzostw m.in., usługi prawne, usługi kurierskie, dostawy systemów informatycznych takich jak: strona internetowa, Facebook, Instagram, poczta elektroniczna.

7. Dane osobowe Uczestnika przetwarzane będą w celu marketingu bezpośredniego własnych produktów czy usług Administratora danych osobowych zgodnie z art. 6 ust 1 RODO).
8. Dane osobowe Uczestnika mogą być przechowywane w okresie przewidzianym dla celów sprawozdawczości wymaganej przepisami prawa. 8. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych, w tym do otrzymania nieodpłatnej kopii oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania (jeżeli przetwarzanie odbywa się na podstawie zgody), którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
9. Uczestnik posiada prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych z uzasadnionych przyczyn związanych ze swoją szczególną sytuacją.
10. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych Uczestnika narusza przepisy RODO.
11. Podanie przez Uczestnika danych osobowych jest dobrowolne, aczkolwiek odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości udziału w Mistrzostwach Polski Rummikub lub brakiem możliwości rozpoznania reklamacji.
12. Dane Uczestnika nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany w tym również w formie profilowania.
13. Dane osobowe Uczestników nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
14. W celu zmiany albo usunięcia swoich danych osobowych, a także we wszystkich innych sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych, należy przesłać odpowiednią informację lub treść żądania na adres Organizatora, wskazany w pkt V.1 Regulaminu lub drogą mailową na adres: [rodo@tmttoys.pl](mailto:rodo@tmttoys.pl)

## VI. Turnieje eliminacyjne i finały Mistrzostw Polski

1. Na minimum 21 dni należy zgłosić chęć przeprowadzenia turnieju poprzez formularz dostępny na stronie [rummikub.pl](http://rummikub.pl), podając podstawowe dane organizacyjne. Wysłanie zgłoszenia nie jest jednoznaczne z zatwierdzeniem turnieju. Organizator zastrzega sobie możliwość odrzucenia zgłoszenia bez podania uzasadnienia.
2. Organizator lub Współorganizator tworzą wspólnie plakat, dyplomy, formularz rejestracyjny, tabelę online który zamieszcza na fanpage Rummikub oraz na Grupie Fani Rummikub. Wszystkie materiały udostępnia organizatorowi turnieju za pomocą maila.
3. Organizator przeprowadzając turniej wszystkie wyniki umieszcza na żywo w tabeli online i udostępniania na Grupa Fani Rummikub.
4. **Współorganizator** chcący zorganizować Turniej Rummikub musi zarejestrować się i zgłosić chęć przeprowadzenia turnieju na stronie [www.rummikub.pl](http://www.rummikub.pl) Podmioty chętne do zarejestrowania się powinny podać swoje dane:
  - a. Nazwę
  - b. adres e-mail
  - c. adres kontaktowy
  - d. telefon kontaktowy
  - e. miejsce rozgrywek
  - f. proponowaną datę rozgrywek
  - g. planowaną ilość osób
5. Lista Uczestników Finału zostanie również opublikowana na stronie [www.rummikub.pl](http://www.rummikub.pl).
6. **Współorganizator turnieju:**
  - a. Przygotowuje komputer z dostępem do Internetu w celu umieszczania wyników na żywo w tabeli online i udostępniania na Grupa Fani Rummikub.
  - b. Zorganizowanie sali z odpowiednią liczbą stołów i krzeseł (każdy stolik musi składać się z 3 lub 4 krzeseł).

- c. Wydrukowanie i ustawienie na każdym stole tabeli do wpisywania wyników z rundy oraz długopisu na każdą rundę.
  - d. Wylosowania stolików na I rundę np. poprzez narzędzie w Google arkusz – Dane – Losuj zakres lub w inny dogodny dla organizatora sposób.
7. Odpowiedzialność za posiadanie takiej aplikacji ponoszą gracze. Propozycje aplikacji:
  - a. Timer for Board Games (Android)
  - b. Game Timer (Android)
  - c. Game Clock (App Store)
  - d. TTL Rummikub (Android)
8. Gracz A siada przy stole w miejscu, ustalonym przez sędziego (sędzia można oznaczyć to miejsce naklejką). Kolejni gracze zajmują miejsca zgodnie z ustaloną kolejnością, kierując się ruchem wskazówek zegara. Gracz "A" wpisuje w tabelę rundy numer stołu oraz imiona i nazwiska graczy B, C i D. Rundę rozpoczyna osoba, która jest na pierwszym miejscu w tabeli oznaczona literą A. Drugą grę rozpoczyna drugą partię, trzeci - trzecią itd.
9. Zaczynając od gracza, który rozpoczyna daną partię, gracze przydzielają po jednym stosie kostek osobie siedzącej po ich lewej i prawej stronie.
10. Każdy gracz przy stoliku jest zobowiązany posiadać na swoim telefonie aplikację liczącą czas do 40 sekund lub inny czas ustalony przez współorganizatora.
11. Po każdej Rundzie organizator wpisuje wyniki do arkusza Google i sortuje dane po rundzie.
12. Od Rundy II nie dokonujemy losowania. Gracze siadają według zajmowanego miejsca w tabeli. Najlepsi gracze grają ze sobą, najslabsi gracze grają na końcowych stolikach. Jeśli liczba graczy jest nie podzielna przez 4, stoliki 3 osobowe tworzy się na końcu tabeli.
13. Po wyłonieniu TOP4 w finale (o ile jest rozgrywany) gracze grają od 4 do 6 gier gry i wyłaniają mistrza. Liczbę gier ustala współorganizator.
14. Podczas eliminacji dokumentujemy turniej zdjęciami i filmami, które przekazujemy do organizatorowi.
15. Mistrzostwa Polski rozgrywamy od 5 do 6 rund po 3 lub 4 gry.
16. Przed pierwszą rundą gracze mieszają kostki i układają je w stosy po siedem 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.
17. Najlepiej, jeśli 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.
18. Jeden z graczy kładzie telefon z włączoną aplikacją na stole. Telefon powinien być ustawiony tak, by nie przyjmował połączeń ani wiadomości (na przykład w trybie samolotowym lub "nie przeszkadzać"). Dodatkowo, powinien mieć ustawiony najniższy poziom głośności. Ostateczną decyzję w sprawie poziomu głośności aplikacji podejmuje sędzia.
19. Przy stoliku mogą przebywać wyłącznie osoby biorące udział w grze. Pozostałe osoby muszą znajdować się w odległości przynajmniej 2 metrów od stolika i powinny powstrzymać się od komentowania lub składania jakichkolwiek sugestii, które mogą wpłynąć na przebieg gry.
20. Po określonym przez współorganizatora limicie czasowy na każdy ruch:
  - a. Po jego upływie, graczowi nie wolno kontynuować ruchu. Jeśli w ręku pozostanie kostka gracza, może on ją odłożyć na swoją tabliczkę; pozostałe poprawne układy zostają na stole. Jeśli gracz dodał swoją kostkę, ruch jest uważany za wykonany.



Natomiast jeśli w ręku gracza pozostanie kostka pobrana ze stołu, ruch jest niewykonany. Wówczas ruch trzeba cofnąć, a gracz pobiera kostkę ze stosu.

- b. Jeżeli gracz nie zdąży zakończyć manipulacji przed upływem czasu, musi przywrócić na stole pierwotny układ kostek i pobrać jedną kostkę ze stosu. Jeśli nie można odtworzyć układu sprzed ruchu, gracz musi zabrać ze stołu wszystkie kostki nie będące częścią prawidłowych układów.
  - c. Jeśli wszystkie układy na stole są poprawne, a czas na ruch upłynął, ruch jest uważany za prawidłowy. Następnie grający ruch kończy, a gra kontynuowana jest przez kolejnego gracza.
  - d. Układ jest uznawany za prawidłowy, jeżeli:
    - Układ jest prawidłowy, jeżeli odległość między kostkami w poziomie nie przekracza ich szerokości.
    - Układ jest prawidłowy, jeżeli 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.
  - e. Jeżeli gracz chce dobrać kostkę, najpierw bierze ją ze stosu, a dopiero potem zatrzymuje czas – nigdy odwrotnie. Jeśli czas zostanie zatrzymany przed wzięciem kostki, następny gracz może zażądać zatrzymania czasu i rozpoczęcia swojego ruchu od nowa.
  - f. Zakończenie ruchu następuje po zatrzymaniu czasu lub po upływie 40 sekund przeznaczonych na ruch. Po zakończeniu ruchu, gracz nie ma prawa do wprowadzania zmian na stole.
  - g. 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.
  - h. Stosy kostek zwane “bankiem” należy umieścić w dogodnym dla wszystkich osób miejscu.
21. 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”.
22. Do 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.
23. Jeżeli po rozdaniu stosów z kostkami gracz posiada co najmniej 3 dublety, może zażądać ponownego rozdania kostek u wszystkich graczy. Decyzja należy do gracza zgłaszającego.
24. Gra rozpoczyna się w momencie zadeklarowania gotowości przez wszystkich graczy. Po rozpoczęciu gry nie można zgłaszać dubletów.
25. Nie ma obowiązku układania serii i grup w jednym kierunku na całym stole. W pojedynczej serii lub grupie kostki nie muszą być zorientowane tak samo (np. prawidłowy układ 1234 gdzie “4” jest ułożone do góry nogami). Taki układ uznaje się za prawidłowy i nie należy cofać ruchu.

26. Wykładając wiele kostek z tabliczki lub stołu, należy zrobić ruch kostkami w kierunku środka stołu. 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.
27. Podczas ruchu danego gracza:
- Inni gracze nie mają prawa dotykać kostek oraz stosów leżących na stole (przesuwać, poprawiać, zmieniać kolejność itp.), również na prośbę czy za zgodą aktywnego gracza. Aktywny gracz wszystkie czynności musi wykonywać samodzielnie, z wyjątkiem możliwości poproszenia o podanie nowego stosu do dobierania.
  - Jeśli zabraknie kostek do dobierania (skończy się stosik) ma on prawo wybrać stos jaki zostanie ułożony na środku stołu, jeżeli w tym ruchu dobiera kostkę.
  - Może on zapytać o liczbę kostek na podstawkach pozostałych graczy. Pozostali gracze mają obowiązek przekazania prawdziwej informacji o liczbie kostek.
  - Może on używać komunikatów „już” lub „dalej” komunikując zakończenie ruchu.
28. Podczas rozgrywek należy zachowywać się kulturalnie i cicho, tak aby nie przeszkadzać innym graczom. Zakazane jest jakiegokolwiek sugerowanie mogące mieć wpływ na przebieg gry (komunikaty słowne, chrząkanie, kasłanie etc.) np. w sytuacji błędnego układu na stole.
29. Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego minus 50 punktów (wyjątek Twist/Expert minus 30 punktów) .
- Jeżeli gracz nie dokona pierwszego wyłożenia do momentu, gdy inny gracz zakończy grę:
- Zapisuje mu się minus 100 punktów, jeżeli nie miał 30 punktów niezbędnych do pierwszego wyłożenia.
  - Zapisuje mu się minus 200 punktów, jeżeli miał możliwość pierwszego wyłożenia, lecz tego nie uczynił. Jeśli jednak kostkę potrzebną do pierwszego wyłożenia zdobył w ostatniej rundzie i zapowiedział przed zakończeniem ruchu (tj. przed odklikaniem czasu), że w następnym ruchu dokona pierwszego wyłożenia, zapisuje się mu minus 100 punktów. 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.
  - Przed rozpoczęciem gry (w momencie zadeklarowania gotowości) gracz może zapowiedzieć wyłożenie w pierwszym ruchu. W takim przypadku, jeżeli gra zakończy się w pierwszym ruchu innego gracza, zapisuje się mu minus 100 punktów.
  - Jokery są uwzględniane przy obliczaniu możliwości pierwszego wyłożenia.
30. **Runda Finałowa** w grze Rummikub rozpoczyna się w dwóch sytuacjach: gdy upłynie czas rundy ustalony przez organizatora (29a) lub gdy zabraknie kostek w puli (29b).
- Zakończenie rundy po upływie czasu:
    - Jeżeli czas rundy określony przez organizatora dobiegnie końca, zanim którykolwiek z graczy zakończy grę, rozpoczyna się Runda Finałowa.
    - W Rundzie Finałowej każdy gracz wykonuje jeszcze jeden ruch, chyba że któremuś z graczy uda się wcześniej opróżnić tabliczkę.
    - Po zakończeniu tej rundy gra się kończy.
  - Zakończenie rundy z powodu braku kostek:
    - Jeśli w trakcie gry zabraknie kostek, rozpoczyna się Runda Finałowa.
    - Podobnie jak w przypadku 29a, 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 (29a i 29b):**

- Po zakończeniu Rundy Finałowej, zwycięzcą zostaje gracz, który ma najmniejszą sumę punktów na swojej tabliczce.
  - Pozostali gracze zapisują sobie punkty ze znakiem minus, odpowiadające różnicy między wartością ich kostek a wartością kostek zwycięzcy.
  - Zwycięzca z kolei zapisuje sobie sumę punktów pozostałych graczy.
  - W przypadku remisu, remisujący gracze otrzymują po jednym dużym punkcie za zwycięstwo.
31. Graczowi, który wygra, zapisuje się 1 duży punkt za zwycięstwo. Za zajęcie drugiego, trzeciego i czwartego miejsca przyznaje się 0 dużych punktów.
  32. 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 podstawie. 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.
  33. 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.
  34. Jeśli gracz, który przegrał, zrzuci swoje kostki z tabliczki i pomieszą 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.
  35. Jokera można zastąpić kostką ze stołu. Dozwolone jest dzielenie grup lub serii zawierających jokera. Jeśli gracz zdobywa jokera przez podzielenie układu na stole lub zamienienie go kostką ze stołu, musi w tym ruchu użyć przynajmniej jednej kostki ze swojej tabliczki.
  36. Sędzia może przyznać żółtą kartkę za naruszenie regulaminu przez gracza. Dwie żółte kartki skutkuje dyskwalifikacją tego gracza z turnieju.
  37. W przypadku kontrowersji podczas gry każdy uczestnik ma prawo zażądać zatrzymania czasu po zakończeniu ruchu, podczas którego doszło do spornego zdarzenia, i wezwać sędziego. W sytuacjach spornych, które nie są opisane w regulaminie, sędzia ma ostateczne słowo.
  38. Jeśli dojdzie do celowego lub rażącego naruszenia regulaminu, sędzia może podjąć decyzję o dyskwalifikacji gracza, nawet jeśli nie miało miejsca dwukrotne naruszenie regulaminu.
  39. W przypadku, gdy gracz utrudnia grę innym uczestnikom, więcej niż jeden raz podczas jednej rozgrywki - 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

40. W finale wyniki wpisuje sędzia, które weryfikuje ze stanem kostek na tabliczkach. Wpisuje je do tabeli po każdej grze. Tabela z wynikami może być niedostępna dla graczy w trakcie gry. Decyduje sędzia lub współorganizator.
41. Po rozpoczęciu ostatniej rundy wyniki mogą zostać ukryte i będą niedostępne do momentu wprowadzenia wszystkich rezultatów.
42. Przy stoliku finałowym mogą znajdować się jedynie gracze, sędziowie oraz osoby prowadzący transmisję.
43. Wszelkie zdarzenia nieujęte w regulaminie rozstrzygane są przez głównych sędziów po zapoznaniu się z sytuacją.

Aktualizacja: 27 października 2024

### **ZGODA RODZICA/OPIEKUNA PRAWNEGO**

**NA UDZIAŁ DZIECKA W TURNIEJU RUMMIKUB ORGANIZOWANYM PRZEZ TM Toys Sp. z o.o.**

.....  
/imię i nazwisko rodzica / opiekuna prawnego/

## **OŚWIADCZENIE**

Wyrażam zgodę na udział syna/córki

.....  
/imię i nazwisko dziecka/

Oświadczam, że są mi znane zasady i przepisy dotyczące uczestnictwa mojego dziecka w wyżej wymienionych rozgrywkach „Turnieju Rummikub”.

Oświadczam, iż nie ma przeciwwskazań lekarskich, aby syn/córka uczestniczył/a w rozgrywkach „Turnieju Rummikub”.

.....  
.....  
/miejscowość i data/

/podpis rodzica/opiekuna/

---

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez organizatora „Turniej Rummikub” danych osobowych mojego dziecka w celach wynikających z organizacji rozgrywek „Turnieju Rummikub” oraz w celach marketingowych organizatora zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. nr 101, poz. 926 z późn. zm.).

.....  
.....  
/miejscowość i data/

/podpis rodzica/opiekuna/