

# Regulamin ligi PM

1. Organizatorem Ligi Rummikub Pałac Młodzieży jest Pracownia Współpracy i Działań Środowiskowych Pałacu Młodzieży oraz TM Toys - Rummikub Polska.
2. Liga PM – to cykl 6 turniejów odbywających się stacjonarnie w Pałacu Młodzieży w Warszawie.
3. Uczestnikiem ligi mogą być dzieci i młodzież szkolna, którzy mogą do ligi dołączyć w dowolnym momencie. Można również zrezygnować w dowolnym czasie. Warunkiem uczestnictwa w lidze jest znajomość zasad gry.
4. Kolejka – jedno z zaplanowanych spotkań ligowych.
5. Zgłoszenie do Ligi – formularz rejestracyjny udostępniony na stronie Pałacu Młodzieży.
6. Wszyscy Uczestnicy Ligi zobowiązani są do przestrzegania Regulaminu.
7. Uczestnictwo w Lidze jest bezpłatne.
8. Dla trzech najlepszych graczy przewidziane są nagrody rzeczowe.
9. Poprzez udział w Lidze Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych na potrzeby Ligi, a także na potrzeby wszelkich innych konkursów i turniejów organizowanych bądź współorganizowanych przez Organizatora - zgodnie z ustawą z dnia 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych. *(Dz. U. z 2002 r. nr 101, poz. 926 ze zm.)*.

## Zasady Ligi

1. Liga to cykl 6 kolejek w terminach 17.11; 1.12; 15.12; 12.01; 26.01; 9.02.
2. W lidze musi uczestniczyć minimum 8 osób w czasie jednej kolejki. Jeśli na spotkanie nie przyjdzie wymagany limit, kolejka jest przekładana na inny termin.
3. Obowiązują wszystkie „Ogólne Zasady Gry” z czasem na ruch 40 sekund.
4. Czas mierzymy aplikacjami w telefonie: Timer for Board Games (Android), Game Timer (Android), Game Cock (App Store)
5. Rozgrywki ligowe będą prowadzone w wersji Standard.

6. Organizator może tworzyć tylko stoliki 3 i 4 osobowe.
7. Po zakończeniu Ligi (6 kolejek) zostanie wybranych 5 najlepszych kolejek i stworzona lista rankingowa. Osoby z trzech pierwszych miejsc otrzymają nagrody rzeczowe od Organizatora.

## **Schemat rozgrywek**

1. Każdy uczestnik podczas jednej kolejki rozgrywa 2 rundy po 3 gry. Co daje łącznie 6 gier na jedno spotkanie.
2. Organizator losuje do stolików tylko przy pierwszej kolejce i pierwszej rundzie. Przy kolejnych kolejkach i rundach, kto z kim gra jest ustalane na podstawie tabeli i zajmowanego w nim miejsca.
3. Organizator tworzy tabelę na podstawie osób, które przyszły na bieżącą kolejkę i uzupełnia po każdej rundzie, aby ustalić kto gra przy którym stole.
4. Osoby z najwyższych miejsc grają ze sobą. Na przykład: z miejsc 1, 2, 3, 4 grają przy pierwszym stole, osoby z miejsc 5, 6, 7, 8 grają przy drugim stole. I tak dalej. Osoby nieobecne są pomijane, a następne wchodzi na ich miejsca. *Przykład: na spotkanie nie przyszły osoby z miejsc 3 i 7. Stoliki będą wyglądały następująco: 1, 2, 4, 5 i 6, 8, 9, 10.*
5. Po pierwszej rundzie i zdobyciu przez graczy punktów, organizator aktualizuje tabelę i tworzy nowe stoliki na podstawie zajmowanego miejsca w tabeli. *Uwagi: osoby z największą liczbą punktów, zawsze grają ze sobą. Może się zdarzyć, że osoby przez całą Ligę mogą grać przy jednym stole.*
6. Organizator stara się stworzyć jak najwięcej stolików 4 osobowych. Jeśli jest to nie możliwe i musimy stworzyć stół lub stoliki 3 osobowe to tworzymy je dla końcowych miejsc w tabeli. Osoby z najwyższych miejsc zawsze grają w stolikach 4 osobowych.
7. Za każdą wygraną gracz otrzymują 1 duży punkt, za przegraną zero.
8. Gracze liczą również małe punkty, czyli punkty z płytek, które zostaną na stojaku po każdej grze.
9. Ligę wygra osoba, która zgromadzi najwięcej dużych punktów. Remisy rozstrzygamy w następującej kolejności: ilość małych punktów, w dalszej kolejności organizujemy dogrywkę do 2 zwycięskich partii pomiędzy graczami.

# SCHEMAT ROZGRYWEK

## 6 GIER

