ZASADY MISTRZOSTW POLSKI 2023

1. Gracze mieszają kostki i układają w stosy po 7 kostek. Jeden stos z 8 kostkami ustawiany jest na środku jako stos do dobierania.
2. W tabeli **wpisywany jest numer stołu**, **imiona i nazwiska graczu oraz numery turniejowe** zgodnie z kolejnością podaną przez sędziego. Pierwszy gracz przy stole ma prawo wybrania miejsca, na którym będzie siedział, kolejni siadają zgodnie z ustaloną kolejnością i ruchem wskazówek zegara.
3. Pierwszy gracz w tabeli rozpoczyna pierwszą grę, drugi - drugą etc.
4. Zaczynając od gracza rozpoczynającego daną grę gracze przydzielają po jednym stosie kostek graczowi po swojej lewej i prawej stronie.
5. Gracz przy stoliku zobowiązani się do posiadania aplikacji w telefonie liczącej czas 40 sekund. Odpowiedzialność za posiadanie takiej aplikacji ponoszą gracze.
    a. Timer for Board Games (Android)
    b. Game Timer (Android)
    c. Game Clock (App Store)
6. Jeden z graczy umieszcza telefon z aplikacją na stole. Telefon powinien mieć wyłączoną możliwość przyjmowania połączeń przychodzących oraz wiadomości (np. poprzez tryb samolotowy lub "nie przeszkadzać") oraz powinien być ustawiony na najniższy poziom głośności. Ostatecznie sędzia decyduje o poziomie głośności aplikacji w telefonie.
7. Przy stoliku mogą przebywać tylko gracze przy nim grający, pozostałe osoby mogą przebywać w odległości co najmniej 2 metrów od stolika. Pozostałe osoby powinny powstrzymać się od komentarzy i jakichkolwiek sugestii mogących mieć wpływ na grę.
8. Obowiązuje limit czasu wynoszący 40 sekund na każdy ruch.

    a. Po upływie czasu graczowi nie wolno już wykonać żadnego ruchu. Jeżeli w ręku pozostanie kostka gracza, może ją odłożyć na swoją tabliczkę pozostałe poprawne układy pozostają na stole. Jeśli gracz dołożył swoja 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.
    b. 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.
    c. Jeśli wszystkie układy na stole są prawidłowe, a czas na ruch minął, uważa się taki ruch za prawidłowy. Grę kontynuuje następny gracz.
    d. Układ jest prawidłowy jeśli odległości między kostkami jest nie większa niż szerokość kostki w poziomie oraz nie większy niż pół wysokości kostki w pionie.
    e. Jeżeli gracz dobiera kostkę to najpierw bierze ją ze stosu, a następnie odklikuje czas (nie odwrotnie). Jeśli czas zostanie odklikany przed wzięciem kostki, kolejny gracz ma prawo żądać zatrzymania czasu i ponownego rozpoczęcia swojego ruchu.
    f. Za zakończenie ruchu uznaje się odklikanie czasu, upłynięcie 40 sekund przeznaczonych na ruch lub pokazanie pustej podstawki. Po zakończeniu swojego ruchu gracz nie ma możliwości dokonywania jakichkolwiek zmian na stole.
9. 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.

10. 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.
11. Gra rozpoczyna się w momencie zadeklarowania gotowości przez wszystkich graczy. Po rozpoczęciu gry nie można zgłaszać dubletów.
12. Nie ma obowiązku układania kostek w jednym kierunku.
13. 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.
14. Podczas ruchu danego gracza:
    a. 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.
    b. 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.
    c. Może on zapytać o liczbę kostek na podstawkach pozostałych graczy. Pozostali gracze mają obowiązek przekazania prawdziwej informacji o liczbie kostek.
    d. Może on używać komunikatów „już" lub „dalej" komunikując zakończenie ruchu.
15. Podczas rozgrywek należy zachowywać się kulturalnie i cicho, tak aby nie przeszkadzać innym graczom. Zakazane jest jakiekolwiek sugerowanie mogące mieć wpływ na przebieg gry (komunikaty słowne, chrząkanie, kasłanie etc.) np. w sytuacji błędnego układu na stole.
16. Jeżeli w chwili zakończenia gry gracz ma na tabliczce jokera, zapisuje się za niego minus 50 punktów.
17. Jeżeli gracz nie wykona pierwszego wyłożenia do chwili, gdy inny z graczy skończy grę:
    a. Zapisuje mu się minus 100 punktów, o ile nie miał 30 punktów niezbędnych do pierwszego wyłożenia.
    b. Zapisuje się minus 200 punktów, jeżeli miał możliwość pierwszego wyłożenia, a tego nie zrobił. Jeżeli jednak kostkę potrzebną do pierwszego wyłożenia wziął w ostatniej rundzie i zapowiedział przed zakończeniem ruchu (tj. odklikaniem czasu), że w następnym ruchu dokona pierwszego wyłożenia, to zapisuje się minus 100 punktów.
    c. Możliwe jest zapowiedzenia przed rozpoczęciem gry (w momencie deklarowania gotowości) wyłożenia w pierwszym ruchu, które powoduje zapisanie minus 100 punktów, jeżeli gra zakończy się w pierwszym ruchu innego gracza.
    d. Jokery liczą się do możliwości pierwszego wyłożenia.
18. Jeżeli zabraknie kostek, zanim którykolwiek z graczy zakończy grę, każdy gracz wykonuje po 1 ruchu i gra się kończy. Zwycięzcą zostaje wtedy gracz, który ma najmniej punktów na swojej tabliczce (najmniejszą sumę kostek). Pozostali gracze zapisują ze znakiem minus różnicę między wartością posiadanych kostek a wartością kostek zwycięzcy, a zwycięzca sumę punktów pozostałych graczy. W tym przypadku gra może zakończyć się remisem, wtedy wszyscy gracze otrzymują 1 duży punkt za zwycięzstw.
19. Graczowi wygrywającemu zapisujemy 1 duży punkt za zwycięstwo. Za drugie, trzecie i czwarte miejsce 0 dużych punktów.
20. Gra kończy się, gdy jeden z graczy wyłoży wszystkie kostki ze swojej **podstawki 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. Zwycięzca zapisuje ze znakiem plus sumę punktów pozostałych graczy.
21. Po zakończeniu gry, żaden z graczy nie może rozpocząć tasowania kostek przed zapoznaniem się wszystkich graczy z kostkami na stole oraz kostkami pozostałymi na podstawkach innych graczy.

22. 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.
23. **Trzykrotne naruszenie regulaminu przez danego gracza zgłoszone sędziemu powoduje dyskwalifikację gracza z Mistrzostw.**
24. 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. W sytuacjach spornych i nie ujętych w regulaminie, sędzia ma ostateczny głos.
25. W przypadku intencjonalnego lub rażącego naruszenia regulaminu, sędzia może zdecydować o dyskwalifikacji gracza, który się go dopuścił, nawet jeżeli nie doszło do trzykrotnego naruszenia regulaminu.
26. Wszystkie nieujęte w regulaminie zdarzenia, rozstrzygają sędziowie główni po zapoznaniu się z sytuacją.