

BASES TORNEO RUMMIKUB – MANCHACÓMIC 2026



BASES DEL TORNEO DE RUMMIKUB – 24 JUGADORES



OBJETIVO DEL TORNEO

Determinar al campeón/a del torneo de **Rummikub** mediante partidas eliminatorias, fomentando la estrategia, el respeto y la deportividad.



FECHA Y LUGAR

- **Fecha del torneo:** domingo 27
- **Lugar:** Jardines del Prado
- **Hora de inicio:** 11:00 h.



FORMATO DEL TORNEO

Ronda 1: Clasificatoria

- Se formarán **6 mesas de 4 jugadores**.
- El ganador de cada mesa se clasificará automáticamente para las semifinales.
- Los **2 mejores segundos clasificados** completarán las semifinales.

Ronda 2: Semifinal

- Se formarán **2 mesas de 4 jugadores**.
- El ganador de cada mesa accederá directamente a la final.
- Los **2 mejores segundos clasificados** también se clasificarán para la final.

Gran Final

- Se disputará **una partida final de 4 jugadores**:
 - Los 2 ganadores de las semifinales.
 - Los 2 mejores segundos clasificados.

El vencedor de la partida será proclamado **Campeón del Torneo de Rummikub**.



TIEMPO DE PARTIDA

- Cada partida tendrá una duración máxima de **45 minutos**.
- Si al finalizar el tiempo ningún jugador ha vaciado su atril, ganará quien tenga la **menor puntuación** en fichas restantes.

BASES TORNEO RUMMIKUB – MANCHACÓMIC 2026

- En caso de empate, se compartirá la posición o, si fuera necesario para la clasificación, se resolverá por sorteo.



MATERIAL DE JUEGO

- Se utilizará la edición oficial de **Rummikub**.
- La organización proporcionará los juegos o comprobará que todos estén completos y en buen estado.
- No se permitirá modificar las reglas oficiales.



REGLAS DE JUEGO

- Se aplicarán las reglas oficiales de **Rummikub**.
- El orden de juego se determinará por sorteo antes de cada partida.
- Cualquier duda sobre las reglas será resuelta por la organización.



COMPORTAMIENTO Y FAIR PLAY

- Se espera un comportamiento respetuoso y deportivo entre todos los participantes.
- No se permitirá recibir ayuda externa durante las partidas.
- Cualquier conducta antideportiva, intento de hacer trampas o incumplimiento de las reglas podrá suponer la descalificación.
- Las decisiones de la organización serán finales e inapelables.



PREMIOS

- Se entregará un reconocimiento o premio al campeón del torneo.
- La organización podrá conceder premios adicionales si lo considera oportuno.

Estas son las reglas básicas del Rummikub clásico (2-4 jugadores):



Objetivo

Ser el primer jugador en quedarse **sin fichas** formando combinaciones válidas sobre la mesa.



Preparación

- Se mezclan las **106 fichas** boca abajo.
- Cada jugador roba **14 fichas** y las coloca en su atril.
- El resto de fichas forman la reserva.
- El jugador inicial se decide al azar o robando una ficha (empieza quien obtenga el número más alto).



Combinaciones válidas

Se pueden formar dos tipos de jugadas:

Escaleras

- 3 o más fichas consecutivas del **mismo color**.
- Ejemplo: ● 5-6-7-8.

Grupos

- 3 o 4 fichas del **mismo número** y de **colores diferentes**.
- Ejemplo: ● 7 ● 7 ● 7 ● 7.

BASES TORNEO RUMMIKUB – MANCHACÓMIC 2026

Primera jugada

La primera vez que un jugador baja fichas a la mesa debe sumar **al menos 30 puntos**, utilizando **solo fichas de su atril**. No puede apoyarse en las combinaciones ya existentes en la mesa.

Turnos

Después de haber realizado la primera jugada, en cada turno el jugador puede:

- Crear nuevas combinaciones.
- Añadir fichas a las combinaciones ya existentes.
- Reorganizar las fichas de la mesa, siempre que **al finalizar el turno todas las combinaciones sigan siendo válidas**.

Si no puede o no quiere jugar, roba **una ficha** y termina su turno.

Comodines

- Los comodines sustituyen cualquier ficha.
- Un comodín puede recuperarse si un jugador posee la ficha exacta que representa y lo utiliza inmediatamente para formar otra combinación válida.
- Un comodín no puede quedarse sin usar al finalizar el turno.

Final de la partida

La partida termina cuando un jugador coloca todas sus fichas. Si se agota la reserva y nadie puede jugar, vence quien tenga **menos puntos** en su atril. En la puntuación final, cada ficha vale su número y cada comodín restante cuenta como **30 puntos**.

Si vas a organizar un torneo, una regla habitual es fijar un **límite de 45 minutos por partida**. Si nadie ha terminado en ese tiempo, gana el jugador con **menor valor total de fichas en su atril**, lo que agiliza el desarrollo del torneo.