

А. Общее руководство

1. НАШИ ЦЕННОСТИ

- 1.1. Структура сообщества «Друзья через домино» основана на таких ценностях, как Честность, Уважение, Справедливость и Свобода.
- 1.2. Наша философия – играть в домино в здоровой и мирной обстановке, поддерживая гармоничные, честные и приятные отношения. Мы считаем, что игра должна проходить в простой дружеской и комфортной атмосфере, с уважением друг к другу, скромностью и добротой. С нами люди проводят время в безмятежной, спокойной среде, заходя сюда отдохнуть в мирном и тихом уголке. Мы здесь – чтобы создать атмосферу радости и удовольствия, восстановления душевных сил, где каждый чувствует товарищескую поддержку и моральное удовлетворение. Наша задача – создавать хорошее настроение – с юмором, оптимизмом, весельем и воодушевлением. Мы собираемся здесь, чтобы испытать удачу и везение, почувствовать вкус победы и торжества. Но самое главное – чтобы найти друзей через игру в домино.
- 1.3. Задача наших игр – способствовать порядку, надёжности, честным и сердечным отношениям; развивая игру, мы помогаем нашим друзьям проявить свои таланты и способности, логическое мышление, проницательность, мастерство и изобретательность.
- 1.4. В «Друзьях через домино» запрещается дискриминация по любому признаку, включая пол, возраст, ограниченные возможности, религиозные верования, расу, гражданство.
- 1.5. Мы будем предотвращать и пресекать любые виды мошенничества, ухищрений и обмана во время игры и обсуждений.

2. Миссия и мировоззрение

Наша миссия – организовывать мероприятия по игре в домино на самом высоком уровне в непринуждённой атмосфере товарищества и взаимной поддержки, помогая участникам проявить свои способности, талант, дарование, логическое мышление, терпение и усердие, проницательность, мастерство и изобретательность.

Наше мировоззрение - предоставлять комплексное и высокотехнологичное место для развлечений, где царит справедливость, надёжность, порядок, гармония, здоровая и приятная атмосфера.

3. Наша команда

В нашей команде собрались люди, чьи главные черты – это человеколюбие и вера в свои силы: мы ответственные, жизнерадостны, полны энтузиазма и умеем добиваться поставленных целей.

4. Термины

- 4.1. **Партия** – совокупность раундов до достижения цели игры, то есть игроки договариваются, до какого количества очков они будут играть.
- 4.2. **Раунд** – часть игры в домино. Раунд начинается, когда первый игрок делает первый ход, выставляя костяшку на стол, и заканчивается, когда один из четырёх игроков выставляет свою последнюю костяшку или объявляется «рыба». Разыгрывается столько раундов, сколько необходимо, чтобы завершить партию.

- 4.3. **Замес** - перемешивание костяшек перед началом игры. Костяшки располагаются лицом вниз. Замес производит игрок, сидящий слева от игрока, делающего первый ход.
 - 4.4. **Игрок, начинающий партию** – игрок, делающий первый ход.
 - 4.5. **Чередующийся раунд:** Игрок, начинающий второй раунд, - тот, что сидит справа от игрока, начавшего партию. Третий раунд начинает игрок, сидящий справа от начавшего второй раунд. Четвёртый раунд начинает игрок, сидящий справа от начавшего третий, и так далее до окончания партии.
 - 4.6. **Стоимость кости** – общая сумма точек на костяшке.
 - 4.7. **Очки** – сумма стоимости костяшек, оставшихся на руках у проигравших игроков.
 - 4.8. **Победитель.** Игрок, выложивший свою последнюю костяшку, объявляет себя победителем.
 - 4.9. **Рыба** – ситуация, в которой ни один из четверых игроков не может сделать ход.
 - 4.10. **Затянувшийся ход** – когда игрок не делает ход в пределах отведённого ему времени.
 - 4.11. **Цепочка** – размещение костяшек домино на столе во время игры.
 - 4.12. **Концевые числа** – точки на квадратах костяшек, которые оказались на каждом конце цепочки.
 - 4.13. **Того же номинала** – квадраты костяшек с одинаковыми числами.
 - 4.14. **Швейцарская система соревнований** – метод проведения соревнования, при котором каждый участник соревнуется с соперником, набравшим такое же или почти такое же количество очков. Все игроки классифицируются в соответствии с набранными очками.
5. Наше домино
 - 5.1. Костяшки
 - 5.1.1. Набор домино состоит из двадцати восьми неповторяющихся костяшек.
 - 5.1.2. Квадраты
 - 5.1.2.1. У каждой костяшки две стороны – внешняя, у всех костяшек абсолютно одинаковые, и внутренняя, разделённая на две квадратных части равных размеров, разделённых между собой прямой линией. На каждом **квадрате** изображены числа в виде точек либо их отсутствия.
 - 5.1.2.2. В каждом квадрате расположены точки, обозначающие числа от нуля (отсутствие точек) до шести (шесть точек). 28 костяшек представляют собой комбинации между этими семью (0,1,2,3,4,5,6) числами.
 - 5.1.2.3. Костяшки, на обоих квадратах которых расположены одинаковые числа, называются **дублями**. В наборе семь дублей.
 - 5.2. Стол
 - 5.2.1. Обычно игроки в домино размещаются за квадратным столом, так, чтобы соперники не видели костяшек друг друга, и чтобы каждый из них легко мог дотянуться до центра стола. На некоторых столах есть пюпитры или углубления для удобного размещения костяшек на руках у каждого игрока.
 - 5.3. Игроки
 - 5.3.1. **Домино – это парная игра**
 - 5.3.2. Участвуют четыре игрока, разделяясь на пары, которые соревнуются между собой.
 - 5.3.3. Игроки, составляющие пару, усаживаются друг перед другом, и делают ходы против соперников.
 - 5.3.4. В начале игры у каждого игрока на руках семь костяшек: это 28 костяшек, поровну поделенные между четырьмя игроками.

- 5.3.5. Игроки не показывают свои костяшки ни соперникам, ни партнёру.
- 5.4. Таблица баллов
- 5.4.1. В таблице записываются результаты по мере завершения раундов.
- 5.4.2. В таблице два столбца – по одному на каждую пару игроков. В каждом столбце записываются имена игроков.
6. Наши игры
- 6.1. **«Друзья через домино»** предлагают игры в трёх вариантах: *он-лайн, игры для развлечения и турниры с личным присутствием.*
- 6.1.1. **Игра он-лайн** – когда участники игры находятся в разных помещениях, и играют в сети **интернет**.
- 6.1.2. **Игры для развлечения** – когда все участники собираются в одном месте, чтобы поиграть в домино в целях развлечения, и интернет используется как техническое средство связи.
- 6.1.3. **Турниры с личным присутствием** – когда участники собираются в одном месте, чтобы соревноваться в игре в домино. В этом случае требуется личное присутствие, и в зависимости от формата используются столы либо интранет в качестве инструмента поддержки. Во всех турнирах с личным присутствием применяется швейцарская система состязания.
- 6.2. Кроме того, «Друзья через домино» предлагают следующие **цели, режимы и форматы** игры в домино:
- 6.2.1. **Цели** могут быть: *до 100 очков, до 200 очков и до выигрыша по количеству побед.*
- 6.2.1.1. Когда цель – 100 или 200 очков, подсчитывается сумма стоимости костяшек. Очки составляют сумму костяшек, оставшихся на руках после того, как один из игроков положил свою последнюю кость. Эти очки записываются на счёт выигравшей пары. При игре до ста очков подсчитывается стоимость оставшихся фишек на руках у игроков проигравшей пары. При игре до 200 очков считаются все оставшиеся кости. Партия заканчивается, когда одна из пар после одного или нескольких раундов набирает 100 или 200 очков как поставленную цель и становится победителем.
- 6.2.1.2. Когда цель партии – количество побед, очки не подсчитываются. Учитывается количество выигранных раундов. Партия выиграна, когда пара выиграла как минимум 4 раунда с разницей 2 или более по сравнению с соперниками. Стоимость выигранного раунда выражается в таблице в виде двадцаток – от нуля до шестидесяти. После шестидесяти выражается в виде окошка до момента, когда достигается конечная цель.
- 6.2.2. **Режимы** игры – это идея объединения игроков с целью подсчёта очков. Варианты могут быть следующими: игра индивидуальная, парная и командная.
- 6.2.2.1. **Индивидуальная игра** – когда очки начисляются отдельному игроку на протяжении всего турнира, идёт подсчёт личных очков.
- 6.2.2.2. **Парная игра** – когда очки начисляются двум участникам, играющим в паре на протяжении всего турнира. Подсчёт очков идёт для обоих игроков.
- 6.2.2.3. **Командная игра** – когда объединяются четыре игрока, играющих в одной команде на протяжении всего турнира. Подсчитываются очки на четверых игроков.
- 6.2.2.3.1. В команде из четырёх игроков у каждого игрока появляются три партнёра. Каждая комбинация пар меняется по мере развития партий, так, что комбинации повторяются через каждые три партии.

Для понимания системы командной игры представим следующий пример:

- 6.2.2.3.2. Первую партию разыгрывают игроки **a** и **b**; **c** и **d** команды 1; против игроков **h** и **j**; **k** и **m** команды 2, соответственно.
- 6.2.2.3.3. Вторую партию разыгрывают игроки **a** и **c**; **b** и **d** команды против игроков **h** и **k**; **j** и **m** команды 2, соответственно.
- 6.2.2.3.4. Третью партию разыгрывают игроки **a** и **d**; **c** и **b** команды 1 против игроков **h** и **m**; **k** и **j** команды 2, соответственно.
- 6.2.2.3.5. Далее порядок повторяется: четвёртая партия разыгрывается, как первая, и так далее.

Варианты игры не влияют на её принципы. Как упоминалось раньше, домино – это всегда парная игра.

6.2.3. **Форматы** игры следующие: *Круговая, Все со всеми, Сетевая, Майя, Ацтек, Несколько призовых фондов (2 или 3), Дистанционная и Интранет.*

6.2.4.

- 6.2.4.1. Формат **Круговой игры** – когда в одном месте собираются от 4 до 7 человек. В этом формате участники играют в парах между собой только по одной партии.
- 6.2.4.2. Формат **Все со всеми** - когда в одном месте собираются ровно 8, 12 или 16 игроков. В этом формате каждый игрок сыграет в паре со всеми остальными игроками только по одной партии.
- 6.2.4.3. Формат **Сеть** объединяет в сети интернет четырёх игроков. Это означает, что одна пара играет против другой только одну партию.
- 6.2.4.4. Форматы **Майя** и **Ацтек** – когда на турнире с личным присутствием собираются более 7 игроков. Разыгрывается оговорённое заранее количество партий. Различие между этими двумя форматами заключается в целях игры.
- 6.2.4.5. Целью партии в формате **Майя** является количество побед. В игре домино это символ равенства и справедливости. Каждый игрок в одной партии выходит победителем как минимум один раз. Раунд выигрывает тот, кто первым избавляется от своих семи костей. В случае «рыбы» никто не выигрывает, и разыгрывается следующий раунд. Цель достигается, когда одна пара выигрывает как минимум 4 раунда с разницей в два или более раунда с парой соперников.
- 6.2.4.6. В формате **Ацтек** игра ведётся на очки – до 100 или до 200. Это символ агрессивности в игре домино. Выигрывает тот, кто первым набирает заданное количество очков. Игроки зарабатывают очки, выигрывая партию или блокируя её, создавая «рыбу». При «рыбе» остаётся больше неиспользованных в цепочке костей, таким образом, набирается больше очков, поэтому игроки стараются блокировать игру, чтобы быстрее набрать очки и выиграть партию. При «рыбе» подсчитывается сумма костей обеих пар; выигрывает пара, набравшая меньшее количество очков. В случае равного количества очков, никто не выигрывает, этот раунд не засчитывается и разыгрывается следующий раунд.
- 6.2.4.7. Формат **Нескольких призовых фондов**, как указывает его название, предполагает наличие **двух или трёх призовых фондов** в турнире с

личным присутствием. Формат применяется, когда собираются более 32 игроков. Количество разыгрываемых партий кратно трём и более восьми. Игроки делятся на две или три группы, в зависимости от количества призовых фондов. Игра развивается в три этапа. На первом этапе отбираются группы сильнейших игроков, игроков, показавших средние результаты и, в случае наличия третьего призового фонда, группа более слабых игроков. На третьем этапе разыгрываются соответствующие призовые фонды.

6.2.4.8. В формате **Дистанционной игры** подсчитываются очки пары или команды, при этом во время турнира с личным присутствием игроки необязательно должны играть именно в этой паре или команде: просто суммируются их индивидуальные очки. Пары и команды формируются до начала турнира. Важным элементом этого формата является таблица индивидуальных результатов. Формат применяется, когда собираются более 32 игроков. Считается то же самое количество партий, которое устанавливается для варианта индивидуальной игры.

6.2.4.9. В формате **Интранет** и **Размноженный интранет** игроки физически отделены от своих партнёров – они играют на компьютерах, находясь в одном помещении. Такой формат позволяет предотвратить и остановить любые виды мошенничества, жульничества и обмана в игре в домино. В формате **Размноженный Интранет** на всех столах кости раздаются на всех столах одинаково. Формат применяется, когда собираются более 32 игроков. Разыгрывается количество партий, оговорённое заранее.

6.3. Комбинации вариантов:

6.3.1. В варианте «**Онлайн**» играют:

6.3.1.1.1. Цель – количество побед. Формат Сеть. Режим – индивидуальная игра.

6.3.1.1.2. Цель – 100 очков. Формат – Сеть. Режим – индивидуальная игра.

6.3.1.1.3. Цель – 200 очков. Формат – Сеть. Режим – индивидуальная игра.

6.3.2. В варианте «**Игры для развлечения**» играют:

6.3.2.1.1. Цель – 100 очков. Формат – Круговая игра. Режим – индивидуальная игра.

6.3.2.1.2. Цель – 100 очков. Формат – Все со всеми. Режим – индивидуальная игра.

6.3.2.1.3. Цель – 100 очков. Формат – Майя и Ацтек. Режим – индивидуальная игра.

6.3.3. В варианте «**Турниров с личным присутствием**» играют:

6.3.3.1. Цель – количество побед

6.3.3.1.1. Формат Майя. Режимы индивидуальной, парной и командной игры.

6.3.3.1.2. Формат Интранет и Размноженный интранет. Режимы индивидуальной, парной и командной игры.

6.3.3.1.3. Формат Дистанционной игры. Режимы парной и командной игры.

6.3.3.2. Цель – игра до 100 очков

- 6.3.3.2.1. Формат Ацтек. Режимы индивидуальной, парной и командной игры.
- 6.3.3.2.2. Формат Несколько призовых фондов. Режимы индивидуальной, парной и командной игры.
- 6.3.3.2.3. Формат Дистанционной игры. Режимы парной и командной игры.
- 6.3.3.2.4. Форматы Интранет и Размноженный интранет. Режимы индивидуальной, парной и командной игры.
- 6.3.3.3. Цель – 200 очков.
- 6.3.3.3.1. Формат Ацтек. Режимы индивидуальной, парной и командной игры.
- 6.3.3.3.2. Формат Дистанционной игры. Режимы парной и командной игры.
- 6.3.3.3.3. Форматы Интранет и Размноженный интранет. Режимы индивидуальной, парной и командной игры.

7. Общие правила игры

7.1. Все наши игры руководствуются принципом произвольности в отношении игрока, делающего первый ход, чередующегося раунда, а также тем, что в случае «рыбы» вничью нет победителя и право первого хода в следующем раунде переходит к следующему игроку. Таким образом мы стараемся добиться того, что наши игры в домино являются самыми беспристрастными и справедливыми в мире.

7.2. Ход игры:

- 7.2.1. Делается замес.
- 7.2.2. 28 костяшек раздаются четырём игрокам.
- 7.2.3. Игрок, начинающий партию, выставляет первую кость.
- 7.2.4. Ходы переходят к участникам, расположившимся вокруг стола против часовой стрелки.
- 7.2.5. Следующий игрок выставляет кость с соответствующими очками, подставляя её к любому из концов цепочки.
- 7.2.6. Когда на обоих концах выставлены одинаковые числа, игрок, чей ход, выставляет свою кость к концу цепочки, расположенному справа от игрока, начавшего раунд.
- 7.2.7. Если у игрока нет подходящих костей, ход переходит к следующему игроку.
- 7.2.8. Дубли выкладываются перпендикулярно, поперёк цепочки.
- 7.2.9. Раунд заканчивается, когда у одного из игроков закончатся кости или когда получается «рыба», то есть ни один из игроков не может положить кость на стол.
- 7.2.10. Подсчитываются очки.
- 7.2.11. Если цель партии не достигнута, разыгрывается следующий раунд.
- 7.2.12. Партия завершена, когда набрано заданное количество побед/очков.

7.3. Время

Игроки ограничены во времени на обдумывание своих ходов.

- 7.3.1. В ситуации «рыба» максимальное время на обдумывание – 60 секунд.
- 7.3.2. На ход в ситуации, когда у игрока есть только одна возможная опция – максимальное время 5 секунд.
- 7.3.3. Время на обдумывание хода в других ситуациях – 20 секунд.

8. Подписка

8.1. Подписавшись на «Друзей через домино», ты сможешь играть в домино онлайн из любого уголка мира с любого компьютера, планшета или смартфона. Совершенно точно твои навыки улучшатся в **Академии**; тебе и твоим родственникам, друзьям – в клубе и дома, где бы вы не собрались – станет интересней играть в домино:

приложение научит тебя техникам и стратегиям, а также поможет организовать и провести **Игры для развлечения**; ты будешь получать приглашения на участие в Турнирах с высоким конкурентным уровнем.

8.2. Стоимость подписки составляет 25 долларов США на шесть месяцев или 44 доллара США на год.

9. Платформа

Платформа для игры в домино онлайн выполнена на простом и понятном языке, что позволяет легко интегрироваться в игру и получить максимум удовольствия.

9.1. Требования к устройствам для оптимальной работы сайта:

9.1.1. Для мобильных устройств: экран минимум 4.7" и браузер Google Chrome 67.

9.1.2. Для персональных компьютеров и ноутбуков: экран минимум 13" и браузер Google Chrome 67, IE 11, Opera 53 либо Mozilla Firefox 60.

9.1.3. Стабильное соединение с интернетом от 1 Мб/с.

9.1.4. Если соединение с интернетом осуществляется через прокси, он должен поддерживать протокол дуплексной связи (Web Sockets)

10. Как принять участие в домино онлайн

Принять участие в играх онлайн могут только участники, имеющие активную подписку в «Друзья через домино». В случае, если срок подписки истёк, игрок не может использовать опцию «играть онлайн».

Чтобы войти в «Домино онлайн»

1. Зайди на страницу www.amigosporeldomino.com
2. Выбери кнопку **Подписаться**
3. Введи имя пользователя, электронную почту и подтверди свою почту.
4. Выбери кнопку **Зарегистрироваться**
5. На указанную тобой почту придёт временный пароль. **Внимание!** Письмо с паролем может прийти в папку **Спам**. Проверь.
6. Система приведёт тебя на страницу **Играть!**
7. Введи свою электронную почту и временный пароль.
8. Система попросит поменять **временный пароль** на удобный.
9. Выбери кнопку **«Войти»**, и можно начинать игру.

Если ты забыл(а) свой пароль, можешь выбрать опцию «Забыл(а) свой пароль», чтобы система восстановила пароль и отправила тебе его на твою электронную почту.