

REGULAMIN ORGANIZACYJNY
II MEMORIAŁU DOMINIKA POCZĄTKA
W STAROPOLSKIEJ GRZE KARCIANEJ KOP
92 LATA DZIAŁALNOŚCI
MLKS WARTA MIĘDZYCHÓD
1924 – 2016

Termin: 16 stycznia 2016 godz. 12:00 - 16:30 (repcja Memoriału czynna będzie od godz. 10:30 – zapisy do godz. 11:45)

Miejsce: PAŁAC WIEJCE – GMINA SKWIERZYNA - WOJEWÓDZTWO LUBUSKIE

Uczestnicy turnieju memoriałowego– miłośnicy sportowych rozgrywek w Kopa

Cele Memoriału:

- Uczczenie obchodów 92 lat MLKS Warta Międzychód,
- Uczczenie zasłużonego działacza MLKS Warta Międzychód śp. Dominika Początko,
- Promocja dorobku MLKS Warta Międzychód,
- Promocja regionów: Wielkopolski i Lubuskiego
- Promocja Miasta i Gminy Międzychód oraz Powiatu Międzychodzkiego jako – Krainy 100 Jezior,
- Promocja sportowych gier karcianych w Międzychodzie, w powiecie Międzychodzkiem oraz w Wielkopolsce i w Lubuskim

Organizatorzy:

- Międzychodzki Klub Sportowych Gier Karcianych Umysłowych Kontra Rej w Międzychodzie
- MLKS Warta Międzychód

Współorganizatorzy:

- Starostwo Powiatowe w Międzychodzie,
- Urząd Miasta w Międzychodzie
- Urząd Miasta w Skwierzynie

Patronat

- Pan Julian Mazurek – Starosta Powiatu Międzychodzkiego
- Pan Krzysztof Wolny – Burmistrz Międzychodu
- Pan Lesław Hołownia – Burmistrz Skwierzyny

Ambasadorowie Memoriału

- Jerzy Kaźmierczak – prezes MKS Warta w latach 1961-62, później długoletni szkoleniowiec klubu z tytułem trenera II kl.
- Edward Szuflak – zawodnik oraz szkoleniowiec klubu(lata 60 i 70 XX wieku), dyrektor Technikum Ekonomiczno – Spożywczego w latach 1968 – 1990;
- Władysław Ziółek – zawodnik MLKS Warta Międzychód w latach 1971-77, zwycięzca I Edycji Grand Prix Powiatu Międzychodzkiego w sportowej grze w Kopa o Puchar Krainy 100 Jezior; właściciel
- Wojciech Dyl – zawodnik MLKS Warta Międzychód w latach 1979 - 2007 mistrz Polski w Kopa sportowego na 2015 rok, kierownik Referatu Rozwoju Miasta i Gospodarki Komunalnej Urzędu Miasta i Gminy w Międzychodzie;

Koordynator projektu

- Marek Paweł Pospieszny – piłkarz Warty Międzychód w latach 1964 – 1970, a następnie kierownik Sekcji Piłki Nożnej MZKS Warta Międzychód i drużyny seniorów(1973 – 1975 - klasa międzypowiatowa odpowiednik dzisiejszej IV ligi). W latach 1982-98 – Prezes Gorzowskiego OZPN. W latach 1985-1995 – członek zarządu PZPN, a w latach 1993-95 członek Prezydium PZPN(kiedy prezesem PZPN był Kazimierz Górski). Od 28 czerwca 2014 roku Honorowy Członek Lubuskiego Związku Piłki Nożnej. Od czerwca 2015 – prezes MKSGK i U Kontra – Rej w Międzychodzie. Na co dzień pracownik Wydziału Kultury i Sportu Urzędu Miasta w Gorzowie Wlkp.

Zasady regulaminowe:

- Zgodnie z regulaminem Wielkopolskiego Stowarzyszenia Kopa. Zollo i wesele należy zgłosić w pierwszej kolejce licytacji. Licytacja zwykłych gier kontra – rej - bok; Zollo i cicha kontra – rej; zollo-du – kontra. Możliwości kontrowania w drugiej kolejce gdy się gra wesele. Cztery 10 to kładzione Honorowe Zollo-du. **Szczegółowy regulamin podany zostanie w najbliższym czasie.**
- Turniej memoriałowy w Kopa sportowego – pięć rund po 32 rozdania
- Wpisowe 25 PLN.
- puchary i nagrody rzeczowe za m-ca I-IV, nagrody rzeczowe za miejsca od V do X.

Scenariusz Memoriału

- godz. 10:30 – rozpoczęcie pracy recepcji Memoriału – poczęstunek kawowy
- godz. 11:30 – 11:50 – spotkanie Gości Memoriału
- godz. 11:45 – zakończenie rejestracji zawodników
- godz. 12:00 – uroczyste otwarcie Memoriału
- godz. 12:20 – 12:55 - I runda rozgrywek
- godz. 13:05 – 13:40 – II runda rozgrywek
- godz. 13:40 – 14:00 – poczęstunek - wiejski zamkowy stół
- godz. 14:05 – 14:40 – III runda rozgrywek
- godz. 14:50 – 15:25 – IV runda rozgrywek
- godz. 15:35 – 16:10 – V runda rozgrywek
- godz. 16:10 – 16:30 – ciepły posiłek
- godz. 16:30 - 16:50 – uroczyste zakończenie Memoriału
- godz. 16:45 – 17:15 – wspólne posiedzenie zarządów Klubów GKSGK i U Kontra oraz MKSGK i U Kontra – Rej z udziałem władz Powiatu Międzychodzkiego i Międzychodu, Gorzowa Wlkp. Skwierzyny, Bogdańca, Przytocznej oraz Deszczna.

Marek Pospieszny

Tel. 608 282 676

E:mail; marek.pospieszny@wp.pl

Trasy dojazdowe do Pałacu Wiejce

Gorzów - Santok – Murzynowo – Świniary- Krobielewko
- Wiejce

Deszczno – Skwierzyna - Świniary- Krobielewko - Wiejce

Dojazd z kierunków Walcz i Krzyż – Drezdenko –Trzebicz
Gościm – Goszczanowo – Lubiatów – Sowa Góra
-Międzychód – Mierzyn – Zamyślin – Wiejce.

Uwaga za Skalmierzycami(miejscowość znajduje się przy szosie na trasie Sowa Góra – Międzychód) jest skrót do Mierzyna – dojazd tak jak do Karczmy Kuźniak(przy szosie jest reklama) – po wjeździe do Mierzyna kierujemy się w prawo na Zamyślin – Wiejce.

Międzyrzecz – Skwierzyna - Świniary- Krobielewko - Wiejce

Pniewy lub Miedzichowo - Gorzyń – Międzychód(droga na Drezdenko przez most na Warcie) – Mierzyn – Zamyślin
- Wiejce

Dojazd od strony Szamotuł – Obornik - Sieraków – Kaplin
– Mierzyn – Zamyślin. W tej sytuacji można i należy skorzystać ze skrótu jak wyżej, albo trasa Sieraków – Międzychód – droga na Drezdenko przez most na Warcie, a dalej – Mierzyn – Zamyślin - Wiejce

Szerokiej i szczęśliwej drogi

Serdecznie zapraszamy!!

REGULAMIN II MEMORIAŁU
Dominika Początki z okazji 92 rocznicy powstania
MLKS Warta Międzychód
Pałac Wiejce – 16.01.2016r.

I. UCZESTNICY

osoby, które po zaakceptowaniu niniejszego regulaminu zgłoszą się telefonicznie lub pocztą internetową na podany wyżej e: mail w terminie do 10 stycznia 2016 roku albo na przynajmniej 15 minut przed rozpoczęciem turnieju w miejscu ich rozgrywania. Zgłoszenie zawodnika: imię i nazwisko uczestnika Mistrzostw wraz z dopiskiem KOP. Otrzymanie niniejszego regulaminu stanowi zaproszenie do udziału w turnieju memoriałowym. Regulamin można powielić i upowszechnić wśród miłośników gry w Kopa.

II. KOLEJNOŚĆ KART OD NAJSŁABSZEJ:

as – trefl i pik,
10 i as karo,
walety(bubki) - karo, kier, pik i trefl,
damy – karo, kier, pik i trefl,
10. kier, pik i trefl
as kier.

III. ZASADY GRY.

Turniej memoriałowy zorganizowany zostanie wg następujących zasad.

W pięciu rundach po 32 rozdania – do każdej rundy przeprowadzone zostanie losowanie miejsc przy stolikach systemem komputerowym.

Liczba uczestników gry przy stoliku - 4 osoby - rozdający zmienia się zgodnie ze wskazówkami zegara. Licytację wywołuje zawodnik rozdający karty. Pierwszy rozdający jest na dobieciu, czyli, jako ostatni kładzie kartę w pierwszej bitce. Licytować zaczyna zawodnik po lewej stronie rozdającego karty. W licytacji obowiązuje kolejność zgodnie z ruchem wskazówek zegara, Licytację definitywnie jest zakończona po czterech kolejnych pasach. Uwaga gry: wesele oraz zollo i zollo -du muszą być zgłoszone w ramach swojego głosu w I kolejce licytacji.

Zawodnicy, którzy będą mieli wolny los otrzymają po 2,5 pkt. i zero punktów małych.

W całym turnieju jeden zawodnik może mieć tylko raz wolny los.

IV. LICYTACJA(RAJCOWANIE) – do trzech poziomów: kontra – rej – bok.

Zawodnik będący po lewej stronie rozdającego karty pierwszy kładzie kartę na stół, kolejni gracze jeśli mają możliwość muszą przebić poprzednią kartę, lub dodać innego trumfa posiadacz asa trefl lub pik może dołożyć je do lewej, gdy nie ma na

ręce żadnego trumfa. Z tych dwóch kart można wyjść gdy się jest na zejściu, przy rozpoczynaniu gry lub po wzięciu lewej.

Bitkę bierze ten, kto położył najwyższą kartę ze wszystkich czterech graczy i to on wychodzi do następnej bitki.

Położenie karty nie w kolejności do przebiegu danej rozgrywki powoduje przegraną zawodnika, który popełni ten błąd. Kara indywidualna - otrzymuje on punkty minusowe na poziomie bez bitki wylicytowanej gry, a w przypadku Zolla – 15, oraz Zolla -du –30 pkt. Pozostali zawodnicy otrzymują punkty dodatnie odpowiednie do wylicytowanej gry.

V. RODZAJE GIER:

A/ gra parami czyli – „starzy” na „młodych”. „Starzy” to posiadacze damy trefl i pik. Kto gra z kim okaże się w trakcie lub po grze. Wygrywa ta para która zdobędzie więcej oczek(pkt.) w ramach zdobytych lew – bitek. Jeśli liczba oczek jest równa tzn., że są boki(po 52 pkt.) wtedy przy grze bez kontry przegrywają „starzy”. W innych przypadkach przegrywa ta para, która wyżej licytowała. Tzw. wyjście dla „starych i młodych” równe po 26 pkt.

B/ wesele – jest to wersja gry parami, gdy jeden z zawodników posiada dwie stare damy. Zgłoszenie wesela musi się odbyć w ramach pierwszej kolejki licytacji. Weselnik nie określa koloru waleta. Zasady wygranej i tzw. wyjścia są takie same jak w pkt. A. W drugiej kolejce licytacji weselnik może dać kontrę!!! Jeśli wcześniej nie była zgłoszona.

C/ - ciche wesele (cicha) – posiadacz obu starych dam gra sam. Zasady wygranej są takie same jak w dwóch poprzednich przypadkach(jeśli jest bok grający ciche wesele przegrywa). Grający cichą nie może licytować kontry, ale może podwyższać grę rej.

D/ zollo – gracz, który chce grać mówi zollo, ale musi uzbierać sam 53 pkt., aby wygrać. W przypadku gdy zawodnik ma trzy karty z góry (najsilniejsze – obowiązuje również zasada na dobiciu) wyklada je na stół i wygrywa zollo bez gry. **Zawodnik pytający jeśli chce grać zollo nie może powiedzieć pytam nie dotyczy do Zolla rzucanego.** Na grę zollo można dać tylko kontrę i reja.

E/ zollo - du – gracz, który zaliczytuje zollo - du musi zabrać wszystkie lewe. Przy zollo - du obowiązuje zasada tylko ewentualnej kontry. Gdy zawodnik ma cztery karty z góry (najsilniejsze z uwzględnieniem zasady na dobiciu) wyklada karty na stół i wygrywa zollo-du bez gry.

F/ honorowe zollo-du - kładzione - cztery 10

Punkty za poszczególne gry w kolejności: przegrana, przegrana bez wyjścia, przegrana bez bitki.

gra bez kontry	- z wyjściem 1 pkt., bez wyjścia 2 pkt., bez bitki 3 pkt.
gra z kontrą	– 2 3 6 pkt.

gra kontra, rej –	4	8	12 pkt.
gra kontra, rej, bok –	8	16	24 pkt.

Wesele tak jak od poziomu bez kontry czyli od 1 –2 –4 pkt. do bok, czyli 8-16-24 pkt.

Ciche wesele/cicha/ - bez kontry 12 pkt. z kontrą 24, z rej 48, co oznacza, że jeśli grający cichą wygra otrzymuje odpowiednio następującą liczbę punktów – +12, +24, +48 - jeśli grający przegra cichą punktowe plusy zamieniają się na minusy), a trójka przegrywających odpowiednio – -4, -8, -16; jeśli trójka przeciwników cichej wygra to otrzymują odpowiednio +4,+8,+16 pkt.

zollo – 15 pkt. z kontrą 30 pkt., z rej. 60 pkt., czyli wygrywający zollo dostaje odpowiednio +15, +30 i +60 pkt., a przegrywający -5, -10, i -20 pkt. gdy grający zollo przegra punkty plusowe zamieniają się na minusowe i konsekwentnie przegrywającym punkty minusowe zamieniają się plusowe.

zollo - du – 30 pkt., z kontrą 60 pkt., czyli wygrywający zollo - du dostaje odpowiednio +30 i +60 pkt., a przegrywający -10, -20, gdy grający zollo-du przegra punkty plusowe zamieniają się na minusowe i konsekwentnie przegrywającym punkty minusowe zamieniają się plusowe.

Honorowe zollo-du –gra rzucana - cztery 10 – wygrana 30 pkt., a partnerzy po minus 10 pkt.

VI. KLASYFIKACJA

Memoriałowy turniej Kopa sportowego przeprowadzony zostanie tylko w klasyfikacji indywidualnej.

Dla ustalenia klasyfikacji indywidualnej poszczególnych zawodników przy każdym stoliku prowadzony będzie zapis(protoκόł wyników każdej gry w wersji sumującej wyniki wszystkich 32 rozdań) dokonywany przez zawodnika oznaczonego nr A, lub przez ustalonego przez daną czwórkę zawodników zasiadającą przy stoliku.

Po zakończeniu rundy protokół musi być podpisany przez wszystkich zawodników danego stolika, w tym przez protokolanta.

O kolejności zawodników w końcowej klasyfikacji każdej rundy złożonej z 32 rozdań decydować będzie większa ilość zdobytych punktów, która stanowić będzie podstawę do ostatecznej klasyfikacji zawodników po danej rundzie przyznania im tzw. punktów stolikowych 4-3-2-1 pkt. W przypadku równej ilości punktów suma punktów jest dzielona na dwóch lub trzech zawodników: np. 1 i 2 m-ce $4+3=7:2=$ po 3,5 pkt. dla obu zawodników itd. o zwycięstwie w rozgrywkach memoriałowych zdecyduje liczba punktów stolikowych, o których mowa powyżej ze wszystkich czterech rund.

W sytuacji gdy zawodnicy będą mieli taką samą liczbę punktów stolikowych po wszystkich rundach - o kolejności miejsc decydować będzie lepszy bilans zdobytych małych punktów ze wszystkich rund(czyli plusy i minusy), następnie większa liczba pierwszych, drugich i trzecich miejsc czyli 4 pkt., 3,5 pkt. 3 pkt., 2,5 pkt., 2 pkt. 1,5 pkt. lub ostatecznie mniejsza liczba czwartych miejsce z 1 pkt.

VI. NAGRODY

Czterech najlepszych zawodników otrzyma puchary i nagrody rzeczowe. Nagrody rzeczowe otrzymają również zawodnicy od IV do X m-ca.

Nad przebiegiem rozgrywek memoriałowych czuwać będzie sędzia ustalony przez Zarząd MKSGK i U Kontra – Rej.