

**PROJEKT**  
**REGULAMINU**  
**II EDYCJI**  
**GRAND PRIX POWIATU MIĘDZYCHODZKIEGO**  
**W SPORTOWEJ GRZE W KOPA**  
**O PUCHAR KRAINY 100 JEZIOR**

**I. II Grand Prix Powiatu Międzychodzkiego w sportowej grze w Kopa o Puchar Kariny 100 Jezior**

II edycja Grand Prix zorganizowane zostanie w formie VIII sesji w następujących terminach:

I sesja - 27.11.2015r. godz. 18:00

II sesja - 29.01.2016r godz. 18:00

III sesja - 19.02.2016r. godz. 18:00

IV sesja - 11.03.2016r. - godz. 18:00

V sesja - 25.03.2016r. – godz. 18:00

VI sesja - 22.04.2016r. godz. 18:00

VII sesja - 13.05.2016r. godz. 18:00

VIII sesja – 10.06.2016r. godz. 18;00

**II. Miejsce: Hotel Neptun 64-400 Międzychód, ul. Słoneczna 8.**

**III. Uczestnicy Grand Prix**

- miłośnicy sportowych rozgrywek w Kopa sportowego

**IV. Cele Grand Prix:**

- promocja Powiatu Międzychodzkiego – Krainy 100 Jezior, oraz promocja Miasta Międzychód,
- promocja sportowych gier karcianych w Międzychodzie, w Powiecie Międzychodzkiem oraz w Wielkopolsce,
- zwiększenie oferty programowej dla społeczności lokalnej w zakresie sportów umysłowych,
- przygotowanie reprezentacji Klubu do udziału w mistrzostwach Polski w sportowej grze w Kopa i innych ogólnopolskich turniejach.

## V. Organizator:

- Międzychodzki Klub Sportowych Gier Karcianych Umysłowych Kontra-Rej
  - Kontakt
    - adres do korespondencji – 64-400 Międzychód, ul Zaulek 6a
    - Tel. 095 748 32 78 oraz kom. 510 338 879
    - Tel 608 282 676 email: [marek.pospieszny@wp.pl](mailto:marek.pospieszny@wp.pl)
- Strona internetowa [www.kraina100jezior-grykarciane-miedzychod.pl](http://www.kraina100jezior-grykarciane-miedzychod.pl)
- Email klubowy: [grykarciane.miedzychod.@wp.pl](mailto:grykarciane.miedzychod.@wp.pl)

**Uwaga strona internetowa i email klubowy trwają przygotowania do uruchomienia**

## VI. Współorganizatorzy:

- Starostwo Powiatowe w Międzychodzie, ul. 17 Stycznia 143
- Urząd Miasta w Międzychodzie, ul. Marszałka Piłsudskiego 2
- Hotel Neptun, ul. Słoneczna 8
- Drukarnia w Międzychodzie, ul. Chrobrego 6.

## VII. REGULAMIN ROZGRYWEK

### 1. Uczestnicy:

- osoby, które po zaakceptowaniu niniejszego regulaminu zgłoszą się przynajmniej na 15 minut przed rozpoczęciem poszczególnych sesji rozgrywkowych,
- otrzymanie niniejszego regulaminu stanowi zaproszenie do udziału w rozgrywkach Grand Prix,
- regulamin można powielić i upowszechnić wśród miłośników gry w Kopa.

### 2. 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.

### 3. Zasady gry.

II Międzychodzkie Grand Prix w sportowej grze w Kopa zorganizowane zostanie wg następujących zasad.

- Rozgrywki składać będą się z ośmiu sesji w terminach jako podano wyżej po rozpoczęciu rozgrywek terminy nie mogą ulec zmianie.

- W każdej sesji rozegranych zostanie pięć rund po 32 rozdania – do każdej rundy przeprowadzone zostanie losowanie miejsc przy stolikach. **Czas gry jednej rundy trwa około 35 min. – ale tylko do zakończenia rozgrywanej przez stolik danej serii rozdań???**
- Liczba uczestników gry przy stoliku - 4 osoby - rozdający zmienia się zgodnie ze wskazówkami zegara. Licytację wywołuje zawodnik rozdający karty. Pierwszy rozdający jest na dobiciu, 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, licytacja toczy się nawet kilka razy w koło, aż do zakończenia. Licytację definitywnie jest zakończona po czterech kolejnych pasach. 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 jednej sesji jeden zawodnik może mieć tylko raz wolny los.

#### 4. Licytacja(rajcowanie) – do trzech poziomów: kontra – rej – bok. **Zollo-du tylko kontra, zollo i cicha tylko kontra-rej.**

- pierwszą kartę na stół kładzie na stół zawodnik po lewej stronie zawodnika rozdającego karty, kolejni gracze jeśli mają możliwość muszą przebić najwyższą 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.
- **w przypadku nie przebicia karty mimo takiej możliwości zawodnik, który popełni taki błąd otrzymuje punkty minusowe na poziomie gry bez bitki wylicytowanej gry, a w przypadku Zolla – 15, a Zolla-du –30 pkt.**
- położenie karty nie w kolejności do przebiegu danej rozgrywki powoduje przegraną danej pary lub trójki przeciwników(przy wersji jeden na trzech – ciche wesele zolo - du, zolo, ciche wesele) lub grającego samodzielną grę według maksymalnej stawki wylicytowanej gry(czyli jak bez bitki), zawodnik, który popełni ten błąd otrzymuje punkty minusowe na poziomie gry bez bitki wylicytowanej gry, a w przypadku Zolla – 15, a Zolla-du –30 pkt.

#### 5. Rodzaje gier:

- 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.

- 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.
- 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 na rej.  
Uwaga!!! Cichego wesela nie można grać z Asem kier z 10 trefl, lub 10 pik i kier na dobiciu oraz Asem kier i 10 trefl w innym położeniu przy stoliku.
- zollo – gracz, który chce grać mówi zollo, ale musi zbierać 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 zolo bez gry. Na grę zollo można dać tylko kontrę i reja, ale trzeba się wtedy liczyć, że w przypadku boków się przegrywa.
- zollo - du – gracz, który zalicytuje 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.
- Honorowe zollo-du kładzione - cztery 10 dziesiątki

#### 6. 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 pkt. 4 pkt., 6 pkt.
- gra kontra, rej – 4 pkt. 8 pkt. 12 pkt.
- gra kontra, rej, bok – 8 pkt. 16 pkt. 24 pkt.
- Wesele tak jak od poziomu bez kontry czyli od 1 –2 –3 pkt. aż do bok czyli 8-16-24 pkt.
- ciche wesele/cicha/ - bez kontry 4 pkt. z kontrą 8, z rej 16, co oznacza, że jeśli grający cichą wygra otrzymuje odpowiednio następującą liczbę punktów – +12, +24, +32 pkt. - jeśli grający przegra cichą punktowe plusy zamieniają się na minusy), a trójka przegrywających cichą otrzymuje odpowiednio -4, -8, -16 pkt.; jeśli trójka przeciwników cichej wygra to otrzymują odpowiednio +4,+8,+16, +32 pkt.
- zollo – 5 pkt. z kontrą 10 pkt., z rej. 20 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 – 10 pkt., tylko z kontrą 20 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 rzuca - cztery 10 – wygrana 30 pkt., a partnerzy po minus 10 pkt.

## 7. Klasyfikacja – II edycja Grand Prix przeprowadzona zostanie tylko w klasyfikacji indywidualnej

- dla ustalenia klasyfikacji indywidualnej poszczególnych zawodników przy każdym stoliku prowadzony będzie zapis (protokół wyników każdej gry w wersji sumującej wyniki wszystkich 32 rozdań) dokonywany przez zawodnika wybranego przez daną czwórkę zawodników zasiadającą przy stoliku. Po zakończeniu rundy protokół musi być podpisany przez wszystkich zawodników danego stolika, w tym przez protokolanta. **Protesty można zgłaszać w terminie przed zakończeniem rozgrywek każdej piątej rundy.**
- 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 i 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  $4+3=5:2=$  po 3,5 pkt. dla obu zawodników itd.
- o zwycięstwie w rozgrywkach GRAND PRIX zdecyduje liczba punktów stolikowych, o których mowa powyżej ze wszystkich ośmiu sesji. **Uwaga do uzgodnienia - jedna sesja odjęta czy nie????**
- 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.

## 8. Zagadnienia finansowe

- członkowie MKSGK i U Kontra, którzy mają opłacone składki na bieżąco za każdą sesję wpłacają 15 PLN.
- dla pozostałych zawodników wpisowe za każdą sesję wynosi 20 PLN.

## 9. Nagrody.

- Czterech najlepszych zawodników otrzyma puchary i nagrody rzeczowe. Nagrody rzeczowe otrzymają również zawodnicy od IV do X miejsca. Wartość nagród uzależniona będzie od hojności darczyńców i sponsorów.

**Nad przebiegiem rozgrywek Grand Prix czuwać będzie sędzia powołany każdorazowo przez zarząd MKSGK i U Kontra-Rej.**