

**REGULAMINU
III EDYCJI
LETNIEGO GRAND PRIX
W SPORTOWEJ GRZE W KOPA
OŚRODEK WYPOCZYNKOWY MIERZYN K/MIĘDZYZCHODU**

I. III Letnie Grand Prix w sportowej grze w Kopa sportowego zorganizowane zostanie w formie III sesji w następujących terminach:

Terminy rozgrywek

14.07.2016 r. godz. 17:30

28.07.2016 r. godz. 17:30

18.08. 2016 r. godz. 17:30

II. Miejsce rozgrywek

Karczma Kuźniak Młyn

Radgoszcz 52, 64-400 Międzychód, tel. 095 748 15 84

III. Wpisowe:

15 PLN za każdą sesję

IV. Uczestnicy Grand Prix

Miłośnicy sportowych rozgrywek w Kopa sportowego, w tym wczasowicze Ośrodka Mierzyn i innych Ośrodków w powiecie międzychodzkiem.

IV. Cele Grand Prix:

- promocja Powiatu Międzychodzkiego jako Krainy 100 Jezior, oraz
- promocja Gminy 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. Organizatorzy:

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

Strona internetowa www.kraina100jezior-grykarciane-miedzychod.pl

Email klubowy: grykarciane.miedzychod.@wp.pl

VI. Współorganizatorzy:

Starostwo Powiatowe w Międzychodzie, ul. 17 Stycznia 143
Urząd Miasta i Gminy w Międzychodzie, ul. Marszałka Piłsudskiego 2
Karczma Kuźniak Młyn - Radgoszcz 52, 64-400 Międzychód, tel. 095 748 15 84

VII. Regulamin rozgrywek

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.

Zasady gry.

III Letnie Grand Prix w sportowej grze w Kopa zorganizowane zostanie wg następujących zasad.

W grze w Kopa sportowego obowiązuje zasada przebijania i dodawania w pierwszej kolejności trumfa.

Rozgrywki składać będą się z trzech odrębnych 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 35 min lub tylko do zakończenia rozgrywanej przez stół danej rundy –decyzja sędziego zawodów.

Liczba uczestników gry przy stole - 4 osoby - rozdający zmienia się zgodnie ze wskazówkami zegara. Licytację wywołuje zawodnik po lewej stronie rozdającego karty. Pierwszy rozdający to zawodnik na pozycji A przy stole. 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 zakończenia 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.

Licytacja(rajcowanie)

do trzech poziomów: kontra – rej – bok cicha – kontra – rej bok, zollo-du tylko kontra, zollo - 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.

Uwaga!

W przypadku nie przebiccia karty mimo takiej możliwości zawodnik, który popełni taki błąd otrzymuje punkty minusowe na poziomie gry bez bitki wylicytowanej gry - pozostali zawodnicy otrzymują odpowiednie punkty dodatnie.

Położenie karty nie w kolejności do przebiegu danej rozgrywki powoduje przegraną tego zawodnika według maksymalnej stawki wylicytowanej gry (czyli jak bez bitki) – pozostali zawodnicy otrzymują odpowiednie punkty dodatnie.

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 może licytować kontrę w II kolejce licytacji, gdy ta nie była wcześniej zgłoszona.

Uwaga!!!

Cichego wesela nie można grać z Asem kier z 10 trefl, lub 10 pik i kier na dobieciu oraz Asem kier i 10 trefl w innym położeniu przy stoliku, w takiej sytuacji zawodnik grający ciche wesele otrzymuje -15 pkt a pozostali zawodnicy po + 5 pkt.

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 dobieciu) wyklada je na stół i wygrywa zollo 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 dobieciu) wyklada karty na stół i wygrywa zollo-du bez gry.

Honorowe zollo-du kładzione - cztery 10 dziesiątki

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 rzucana - cztery dziesiątki – wygrana 30 pkt., a partnerzy po minus 10 pkt.

Klasyfikacja.

III edycja Letniego Grand 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 każdej rundzie złożonej z 32 rozdań (za zachowaniem reguły czasowej 35 min) 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 każdej sesji III EDYCJI LETNIEGO GRAND PRIX zdecyduje liczba punktów stolikowych, o których mowa powyżej.

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 miejsc z 1 pkt.

Zagadnienia finansowe

Wysokość wpisowego – 15 PLN za każdą sesję. Organizator zapewnia posiłek oraz techniczną obsługę turnieju.

Nagrody.

Czterech najlepszych zawodników każdej sesji otrzyma nagrody rzeczowe. Najlepszy zawodnik całego cyklu rozgrywek otrzyma pamiątkowy Puchar.

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

Zarząd MKSGK i U Kontra – Rej.