



WOJEWÓDZTWO  
WIELKOPOLSKIE



POWIAT  
MIĘDZYCHODZKI



GMINA  
MIĘDZYCHÓD



**REGULAMIN I SCENARIUSZ**

**SCENARIUSZ MIĘDZYREGIONALNEGO TURNIEJU**

**WIELKIEGO KOPA SPORTOWEGO**

**DLA AMBASADÓRÓW TEJ NOWEJ GRY,**

**KTÓRA ZOSTAŁA WDROŻONA DO SYSTEMU**

**ROZGRYWEK STRAOPOLSKICH GIER KARCINYCH**

**W DNIU 14 PAŹDŹIERNIKA 2019 ROKU**

**Z OKAZJI OBCHODÓW 100 ROCZNICY**

**ODZYSKANIA PRZEZ POLSKĘ NIEPODLEGŁOŚCI.**

# REGULAMINU I SCENARIUSZ MIĘDZYREGIONALNEGO TURNIEJU WIELKIEGO KOPA SPORTOWEGO

## DLA AMBASADORÓW WIELKIEGO KOPA

MIEDZYCHÓD - 17 MARCA 2019

**Termin turnieju: 17 marca 2019 godz. 11:00**

**Miejsce turnieju:** sala sesyjna Urzędu Miasta i Gminy w Międzychodzie,  
ul. Marszałka Piłsudskiego 2.

- Parking do samochodów uczestników turnieju – ul. Stanisława Wyspiańskiego (70 metrów od Urzędu); to jest parking pracowników Urzędu. Prosimy na przedniej szybie położyć kartkę z napisem Wielki Kop. Będziemy kierować osoby przyjeżdżające na ten parking. Będą też strzałki kierujące na parking.

- Patronat nad turniejem sprawować będzie Krzysztof Wolny - Burmistrz Międzychodu
- Mecenat – turnieju – Gmina Międzychód
- Wsparcia finansowego udzielił Zarząd Powiatu Międzychodzkiego.
- Sponsor gry Wielki Kop – PHP Metalplast – Meblopol – Gorzów Wlkp. ul.

Garbary 9. E:mail: [market@metalplast.pl](mailto:market@metalplast.pl) strona internetowa:

[www.metalplastgorzow.pl](http://www.metalplastgorzow.pl)

- Uczestnicy turnieju: osoby, którym nadano miano Ambasadora Wielkiego Kopa oraz członkowie Klubu Kontra – Rej w Międzychodzie, którzy nauczyli się grać w tę nową grę.
- Uwaga! jeśli Ambasadrowie Wielkiego Kopa spoza Międzychodu, chcą przyjechać z innymi zawodnikami należy to zgłosić do środy 13.02.2019 godz. 18:00. Informacje należy przesłać na e:mail: [marek.pospieszny@wp.pl](mailto:marek.pospieszny@wp.pl) lub telefonicznie 608 282 676. **Po naszym potwierdzeniu będzie można przywieźć na turniej innych zawodników. To kwestia ograniczonych możliwości ulokowania w sali sesyjnej odpowiedniej liczby stołów.**

**Scenariusz turnieju:**

**Godz. 10:00 – 10: 45 – zapisy zawodników, przyjmowanie wpisowego  
– recepcja zawodów – poczęstunek kawowy**

**Godz. 11:00 – 11:05 - uroczyste otwarcie turnieju z udziałem Vip – ów**  
**Godz. 11:06 – 11:10 - prezentacja sponsora gry Wielki Kop.**  
**Godz. 11:11 – 11:20 – omówienie genezy powstania nowej gry oraz regulaminu i zasad gry w Wielkiego Kopa.**  
**Godz. 11:21 – 11:25 – omówienie koncepcji promocyjnej Wielkiego Kopa.**  
**Godz. 11:26 : 11:30 – dołosowanie Ambasadorów Kopa do firm - sponsorzy i darczyńcy Klubu Kontr – Rej (wykaz firm na zaproszeniu).**  
**Godz. 11:30– wywieszenie listy startowej turnieju**

**Godz. 11:40 – 12:15 – I runda rozgrywek turnieju**

**Godz. 12:25 – 13:00 – II runda rozgrywek turnieju.**

**Godz. 13:00 – 13:20 - poczęstunek – stół wiejski**

**Godz. 13:20 – 12:55 – III runda rozgrywek turnieju**

**Godz. 14:05 – 14:35 – IV runda rozgrywek**

**Godz. 14:45 – 15:20 – V runda rozgrywek**

**Godz. 15:30 – 15:50 - poczęstunek na zakończenie turnieju.**

**Godz. 15:50 – 16:10 – ogłoszenie wyników oraz wręczenie nagród**

**Godz. 16:10 – zakończenie turnieju.**

#### **Cele turnieju:**

- Promocja Miasta Międzychód oraz Powiatu Międzychodzko – Sierakowskiego – Krainy 100 Jezior oraz regionu Wielkopolska.
- Promocja nowej gry Wielki Kop – wśród miłośników staropolskich gier karcianych w Międzychodzie, w powiecie międzychodzko-sierakowskim w Wielkopolsce oraz w kraju.
- Integracja Ambasadorów Wielkiego Kopa oraz określenie zasad promocji Wielkiego Kopa.
- Prezentacja terminów rozgrywek w Wielkiego Kopa w 2019 roku.

#### **Organizator:**

- Międzychodzki Klub Sportowych Gier Karcianych i Umysłowych Kontra-Rej w Międzychodzie.

### **Współorganizatorzy:**

- Urząd Miasta i Gminy w Międzychodzie,
- Starostwo w Międzychodzie,

### **REGULAMIN ROZGRYWEK.**

#### **Kolejność kart od najstarszej do najmłodszej:**

- as – trefl, as pik i as kier,
- 10. – trefl, 10. pik i 10. Kier,
- dama trefl, dama pik, dama kier oraz dama karo.
- Walety (bubki) – trefl, pik, kier i karo,
- as karo i 10. Karo jako najsłabsze trumfy.

### **3. Zasady gry.**

- W każdej grze obowiązują tylko dwie podstawowe zasady; pierwsza - przebijania trumfa oraz druga - dokładania trumfa
- W pięciu rundach po 32 rozdania – do każdej rundy przeprowadzone poprzez zastosowanie zestawu rozstawienia zawodników lub losowanie indywidualne miejsc przy stoliku
- Liczba uczestników gry przy stoliku - 4 osoby - rozdający zmienia się zgodnie ze wskazówkami zegara. Pierwszy rozdający jest na dobiciu, czyli, jako ostatni kładzie kartę w pierwszej bitce. Gracz, który jest po lewej stronie rozdającego, pyta się, co kolejni gracze licytują, przy czym w licytacji obowiązuje kolejność zgodnie z ruchem wskazówek zegara (pierwszeństwo ma ten po lewej stronie pytającego), licytacja toczy się nawet kilka razy w koło, aż do czterech pasów Gry: wesele oraz zollo i zollo-du muszą być zgłoszone w ramach swojego głosu w I kolejce licytacji. **Pytający ni musi grać od razu Zolo może pytać i w ramach swojego głosu na końcu zgłosić zollo lub wesele. Tak zwane gry rzucane nie wymagają licytacji – rzucane zollo – rzucane zollo – du.**
- Zawodnicy, którzy będą mieli wolny los otrzymają po 2,5 pkt. i zero punktów małych.

**W jednym turnieju jeden zawodnik może mieć tylko raz wolny los.**

#### **Licytacja (rajcowanie) – do czterech poziomów: kontra – rej – bok – Sup (hirsz)**

- Pytający o licytację kładzie pierwszy kartę na stół, kolejni gracze jeśli mają możliwość muszą przebić najwyższą kartę, lub dodać innego trumfa.
- 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 danego zawodnika lub trójki przeciwników (przy wersji jeden na

trzech – ciche wesele, zollo lub zollo - du, ) lub grającego samodzielnie grę – punkty według maksymalnej stawki wylicytowanej gry (czyli jak bez bitki).

### 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. Weselnikiem jest zawodnik, który posiada 10. Trefl lub 10 pik albo 10 kier. Grający wesele nie określa koloru jednej z trzech dziesiątek. Zasady wygranej i tzw. wyjścia są takie same jak w pkt. A. **W drugiej kolejce licytacji grający wesele może dać kontrę!!! Jeśli wcześniej nie była zgłoszona. Licytacja od kontry do sup (hirsz).**
- ciche wesele (cicha) – posiadacz obu starych dam gra sam. Zasady wygranej są takie same jak w dwóch poprzednich przypadkach (jeśli jest bok punktowy to grający ciche wesele przegrywa). Grający cichą nie może licytować kontry, ale może podwyższać grę rej, bok lub sup (hirsz). Licytacja kontra – rej – bok.
- 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 (jest to gra bez licytacji). Na grę zollo można dać kontrę i rej (do zastanowienia czy może być też bok), tak aby nie było jak przy zwykłym kopie) 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 (do przemyślenia czy iei może być kontra – rej, tak żeby nie było jak przy zwykłym kopie). Gdy zawodnik ma cztery karty z góry (najsilniejsze z uwzględnieniem zasady na dobieciu wyklada karty na stół i wygrywa zollo-du, jest to gra bez licytacji.
- Honorowe zollo-du kładzione - cztery asy – gra bez licytacji.

### 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 – 4 – 6 pkt.
- gra kontra, rej – 4 – 8 – 12 pkt.
- gra kontra, rej, bok – 8 – 16 – 24 pkt.
- gra kontra – rej – bok – sup (hirsz) – 8-16-24- 36 pkt.
- Wesele tak jak od poziomu bez kontry czyli od 1 –2 –3 pkt. aż po Sup (hirsz) czyli 8-16-24-36 pkt.
- ciche wesele/cicha/ - bez kontry 4 pkt. z kontrą 8, z rej 16, z bok 32, co oznacza, że jeśli grający cichą wygra otrzymuje odpowiednio następującą

liczbę punktów – +12, +24, +48 pkt. - jeśli grający przegra cichą punktowe plusy zamieniają się na minusy), a trójka przegrywających odpowiednio -4, -8, -16, -32 pkt.; jeśli trójka przeciwników cichej wygra to otrzymują odpowiednio +4,+8,+16 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 – cztery asy - gra rzucana, czyli bez licytacji - wygrana 30 pkt., a przeciwnicy po minus 10 pkt.

**Klasyfikacja – tylko indywidualna oraz ranking darczyńców i sponsorów ustalony w oparciu o punkty zdobyte przez zawodnika zgłoszonego przez Firmę lub dołosowanego do firmy w danym turnieju.**

- 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 z nr A, lub przez zawodnika ustalonego przez czwórkę zawodników zasiadającą przy stoliku, o czym trzeba poinformować sędziego zawodów przed rozpoczęciem rozgrywek. 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 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 turnieju 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 miejsc z 1 pkt.

**Zagadnienia finansowe**

- wpisowe, dla wszystkich zawodników wynosi 30 zł, które należy uiścić przy rejestracji zawodników.

**Nagrody.**

Czterech najlepszych zawodników otrzyma puchary i nagrody rzeczowe. Nagrody rzeczowe otrzymają również zawodnicy od IV do VIII miejsca. Wartość

nagród – I m-ce - wartość 300 zł; II m-ce – wartość – 200 zł; III m-ce – wartość – 150 zł. 9 (trzy nagrody ufundowane przez Metalplast Gorzów Wlkp.); IV m-ce – wartość 75 zł; V m-ce – wartość 50 zł; (nagrody darczyńców); VI – VIII m-ca po 30 zł – nagrody ufundowane przez Klub Kontra – Rej.

Razem pula nagród – 895 zł (słownie: osiemset dziewięćdziesiąt pięć złotych).

**Nad przebiegiem turnieju czuwać będzie sędzia powołany przez zarząd MKSGK I U Kontra-Rej – sędzia główny zawodów spośród zawodników uczestniczących w turnieju powołuje asystenta. Ostateczne decyzje należą do sędziego głównego.**

**Zarząd MKSGK i U Kontra – Rej.**

**Następny turniej w Międzychodzie - Kop i Wielki Kop jako gra open – jedna punktacja (przy wspólnej dla obu gier punktacji).**

Termin: 21 kwietnia 2019 godz. 11:00 (zapisy do 10:45).

Miejsce: Powiatowa Biblioteka i Centrum Animacji Kultury w Międzychodzie- ul. Plac Kościuszki – przy dworcu PKS – wejście główne do budynku.

Memoriał Kazimierza Pospieszego w I rocznicę śmierci.

Serdecznie zapraszają: żona z rodziną oraz rodzeństwo śp. Kazimierza; bracia - Jerzy – bliźniak, brat młodszy – Marek, oraz siostry Krystyna i Maria z rodzinami jak również Zarząd MKSGK i U Kontra – Rej w Międzychodzie.

