

WYCIĄG Z REGULAMINU

JUBILEUSZOWYCH V MISTRZOSTW POLSKI

W KOPA SPORTOWEGO MIĘDZYCHÓD 2017

1. Poziom licytacji

- **gra zwykła** - cztery razy pas
- **kontra** i trzy raz pas
- **kontra – rej** i trzy razy pas
- **kontra – rej – bok** i trzy razy pas
- **wesele** – jako gra zwykła– **cztery razy pas** - kontra – rej – bok i za każdym razem **trzy razy pas**.
- Uwaga! Wesele należy zgłosić w pierwszej kolejce licytacji Grający wesele może w drugiej kolejce licytacji kontrować gdy nikt wcześniej kontry nie zgłosił
- **cicha** – kontra – rej i trzy razy pas –
Uwaga! Grający cichą nie może kontrować
- **zollo** – kontra – rej – trzy razy pas
Uwaga! Zollo należy zgłosić w pierwszej kolejce licytacji
- **zollo** – du – kontra – dwa razy pas.
Uwaga! Zollo – du grane należy zgłosić w pierwszej kolce licytacji

2. 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 (punktów.) 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 rangi waleta (jeśli grający wesele nie ma waleta trefl to weselnikiem jest zawodnik posiadający tego waleta, jeśli grający wesele ma waleta trefl to weselnikiem jest zawodnik posiadający waleta pik, natomiast jeśli grający wesele ma dwa najwyższe walety, weselnikiem jest zawodnik posiadający waleta kier). Zasady wygranej i tzw. wyjścia są takie same jak w punkcie wyżej.

- **ciche wesele (cicha)** – posiadacz obu starych dam gra sam. Zasady wygranej są takie same jak w dwóch poprzednich przypadkach (jeśli jest bok w punktacji to grający ciche wesele przegrywa). Grający cichą nie może licytować kontry, ale może podwyższać grę na rej; gdy zawodnik ma karty na poziomie gry rzucane zollo – może zagrać cichą, ale liczona ona będzie bez podwyższeń gry z kontrą i rej, czyli będzie to gra za 12 pkt.
- **zollo** – gracz, który chce grać mówi zollo, ale musi uzbierać sam 53 pkt., aby wygrać. Grę zollo należy zgłosić w pierwszej kolejce licytacji. W przypadku gdy zawodnik ma trzy karty z góry (najsilniejsze – obowiązuje również zasada na dobiciu) wyklada je na stół, zgłaszając jednocześnie gram zollo rzucane i wygrywa zollo bez gry. Zollo rzucane jest również wtedy gdy zawodnik ma asa kier, 10 trefl oraz dwie stare damy (bez względu na miejsce przy stoliku) oraz gdy posiada asa kier 10 pik lub 10 kier i dwie stare damy na dobiciu. 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. Zollo - du należy zgłosić w trackie pierwszej kolejki licytacji. 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 licytacji i gry.
- **Kop – kładzione Honorowe Zollo-du** - cztery 10 dziesiątki – gra bez licytacji.

2. Punktacja stolikowa

O kolejności zawodników w końcowej klasyfikacji każdej rundy złożonej z 32 rozdań decydować będzie większa ilość zdobytych punktów, która stanowić będzie podstawę do przyznania im po każdej rundzie 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.

3. Kary regulaminowe

Położenie karty nie w kolejności do przebiegu danej rozgrywki; brak pobicia najwyższej karty na stole mimo takiej możliwości lub położenie karty przed zakończeniem licytacji powoduje przegraną zawodnika, który dopuści się wyżej wymienionych błędów. Zawodnik, który popełni jeden z wyżej wymienionych błędów otrzymuje punkty minusowe na poziomie gry bez bitki wylicytowanej gry, a w przypadku Zolla granego (–15 pkt.), a zollo - du granego (– 30 pkt.)

Za spóźnienie do 5 minut po ustalonym terminie rozgrywek danej rundy zawodnik otrzyma (-9 pkt.), a przeciwnicy po (+3 pkt.). Po przekroczeniu limitu 5 minut zawodnik

zostaje wykluczony z rozgrywek. Wniosek o wykluczenie zawodnika zgłasza do sędziego Mistrzostw zawodnik, który prowadzi protokół stolikowy lub inny zawodnik. Po wykluczeniu zawodnika z rozgrywek pozostałych trzech zawodników otrzymuje po 3 pkt. stolikowe i 0 pkt. małych,

- za niesportowe zachowanie przy stoliku zawodnik otrzymuje żółtą kartkę, a po drugiej kartce jest wykluczony z rozgrywek. Po wykluczeniu zawodnika z rozgrywek przy danym stole ustala się punktację wg rozegranych gier lub jak w punkcie wyżej, gdy fakt ten nastąpił przed zakończeniem 8. kolejki rozgrywek przy danym stoliku (po zakończeniu 8. kolejki punktację stolikowa ustala się zgodnie zapisem protokołu).
- przed zawodami, w trakcie zawodów oraz po zakończeniu zawodów obowiązuje zakaz spożywania alkoholu na obiekcie, w którym rozgrywane będą Mistrzostwa,
- przed zawodami oraz trakcie (w przerwach zawodów) oraz po zawodach w Hali Sportowo – Widowiskowej można rozgrywać gry towarzyskie tylko na protokół.

4. Punktacja poszczególnych gier Jubileuszowych V Mistrzostw Polski w Kopa Sportowego

Rodzaj gry	W wyjściem	Bez wyjścia	Bez bitki
Bez kontry	1 pkt.	2 pkt.	3 pkt.
Z kontrą	2	4	6
Kontra - rej	4	8	12
Kontra – rej - bok	8	16	24
Wesele			
Bez kontry	1	2	3
Z kontrą	2	4	6
Kontra – rej	4	8	12
Kontra – rej - bok	8	16	24
Ciche wesele (cicha)	Bez kontry 4 pkt.	Z kontrą 8 pkt.	Kontra – rej 16 pkt.
Zollo	5 pkt.	Z kontrą 10 pkt.	Kontra – rej 20 pkt.
Zollo – du	10 pkt.	Z kontrą 20 pkt.	
KOP (Honorowe Zollo-du	30 pkt. a przegrywający po (-10 pkt.)		