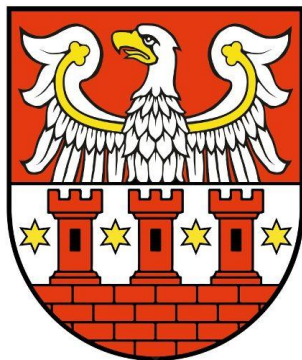


REGULAMIN
JUBILEUSZOWYCH
V MISTRZOSTW POLSKI
W KOPA SPORTOWEGO
POD PATRONATEM
STAROSTY MIĘDZYCHODZKIEGO
JULIANA MAZURKA
BURMISTRZA MIĘDZYCHODU
KRZYSZTOFA WOLNEGO
PREZESA POLSKIEJ FEDERACJI BASZKA – KOP
MIROSŁAWA UGOWSKIEGO
PREZESA WIELKOPOLSKIEJ LIGI KOPA SPORTOWEGO
HIERONIMA TACKI

1. **Termin:** 8 października 2017 roku godz. 12:00 – zapisy do godz. 11:30
- Zgłoszenia drużyn, par lub indywidualnych osób – **termin do 2 października 2017 roku** na kartach zgłoszeń zawodników umieszczonej na stronie internetowej

www.kraina100jezior-grykarciane-miedzychod.pl

- **Po 23 września 2017 możliwość zapisu za zgodą Zarządu Klubu Kontra – Rej w Międzychodzie, ale tylko do 28 września 2017**

1. **Miejsce:** Hala Sportowa MOST i R Sp. z o.o. 64-400 Międzychód, ul. Dworcowa 22
2. **Organizator:** Międzychodzki Klub Sportowych Gier Karcianych Umysłowych Kontra-Rej w Międzychodzie.

Kontakt

- adres do korespondencji – 64-400 Międzychód, ul Zaulek 6a
 - Tel. 608 282 676 email: marek.pospieszny@wp.pl
 - lub. Tel. kom. 510 338 879
- Strona internetowa www.kraina100jezior-grykarciane-miedzychod.pl

3. Współorganizatorzy:

- Starostwo Powiatowe w Międzychodzie, ul. 17 Stycznia 143
- Urząd Miasta i Gminy w Międzychodzie, ul. Marszałka Piłsudskiego 2
- MOST i R Sp. z o.o. w Międzychodzie ul. Dworcowa 22
- Centrum Animacji Kultury w Międzychodzie, Plac Kościuszki
- Restauracja Stara Rozlewnia w Międzychodzie ul. Gorzycka 2.

4. Uczestnicy:

- miłośnicy sportowych rozgrywek w Kopa sportowego, którzy po zaakceptowaniu niniejszego regulaminu dostarczą do organizatora **Kartę Zgłoszenia Drużyny – Pary** lub pojedynczej **Osoby** w terminie **do 23 września 2017** (**przy przesylce** pocztą decyduje data stempla pocztowego) lub za zgodą Zarządu Klubu Kontra – Rej w Międzychodzie w terminie **do 28 września 2017 roku**. **Dla wszystkich obowiązuje jeden druk zgłoszenia tak jak dla drużyny.**

5. Cele organizacji Jubileuszowych V Mistrzostw Polski w Kopa Sportowego

- promocja Wielkopolski jako regionu atrakcyjnego dla turysty,
- promocja powiatu międzychodzkiego jako Krainy 100 Jezior,
- promocja gminy Międzychód,
- promocja Międzychodzkiego Klubu Sportowych Gier Karcianych i Umysłowych Kontra – Rej w Międzychodzie,
- promocja Polskiej Federacji Baszka – Kop
- promocja Stowarzyszenia Wielkopolska Liga Kopa Sportowego,
- promocja sponsorów i darczyńców nagród oraz gadżetów,
- promocja sportowych gier karcianych w Międzychodzie, w powiecie międzychodzkiem oraz w Wielkopolsce i kraju,
- zwiększenie oferty programowej dla społeczności kraju w zakresie sportów umysłowych.

Zasady regulaminowe Jubileuszowych V Mistrzostw Polski w Kopa Sportowego

6. Kolejność kart od najsłabszej do najsilniejszej.

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

7. Zasady gry.

- mistrzostwa przeprowadzone będą w pięciu rundach po 32 rozdania – do każdej rundy przeprowadzone zostanie losowanie miejsc przy stolikach. Czas gry jednej rundy trwa 35 min. plus czas na dokończenie rozgrywanej przez stół danej serii rozdań.

- liczba uczestników gry przy stoliku - 4 osoby - rozdający zmienia się zgodnie ze wskazówkami zegara.
- licytacja (rajcowanie) – do trzech poziomów: kontra – rej – bok; cicha i zollo tylko kontra-rej; zollo-du tylko kontra.
- 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. Licytacja jest zakończona definitywnie w grze zwykłej bez kontry po czterech kolejnych pasach; **przy grze z kontrą; kontra – rej lub kontra rej – bok** po trzech kolejnych pasach; **przy grze wesele** bez kontry– cztery razy pas –zaś wesele z kontrą; kontra – rej lub kontra – rej - bok za każdym razem trzy razy pas, **przy grze ciche wesele (cicha)** bez kontry cztery razy pas, zaś przy cichej z kontrą i kontra - rej licytacja jest zakończona również po trzech pasach; **przy grze zollo** – bez kontry, z kontrą i kontra – rej licytacja kończy się po trzech pasach również przy grze zollo-du bez kontry, a zollo- du z kontrą licytacja kończy się po dwóch pasach.
- 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.
- **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 powyższych 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.)**

8. Inne kary i ustalenia regulaminowe.

- 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, gdy dotyczy to zawodnika prowadzącego protokół stolikowy. 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 Widowiskowo - Sportowej można rozgrywać gry towarzyskie tylko na protokół.

9. 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 zolo 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.

10. Punkty za poszczególne gry:

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 -	8	16	24

bok			
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.)		

11. Klasyfikacja Mistrzostw

- Mistrzostwa przeprowadzone zostaną **w klasyfikacji indywidualnej kobiet i mężczyzn, w klasyfikacji drużyn oraz par (każda drużyna posiada dwie pary).**
- Każdy zawodnik otrzyma przed zawodami identyfikator ze swoim numerem startowym

11 a. Klasyfikacja indywidualna kobiet i mężczyzn

- dla poszczególnych zawodników przy każdym stoliku prowadzony będzie zapis (protokół wyników każdej gry w wersji sumującej wyniki wszystkich rozegranych gier maksymalnie 32 rozdania) dokonywany przez zawodnika który gra na pozycji A. Dopuszcza się protokolowanie danej rundy przez innego zawodnika po uzgodnieniach całej czwórki zawodników danego stolika, jednak musi być zachowana pozycja miejsc poszczególnych zawodników A – B – C - D wg listy rozstawienia. Listy rozstawienia zawodników wywieszone zostaną przed rozpoczęciem rozgrywek w kilku punktach hali sportowej. Po zakończeniu rundy protokół musi być podpisany przez wszystkich zawodników danego stolika, w tym przez protokolanta. Protesty

można zgłaszać w terminie do rozpoczęcia kolejnej rundy lub do 10 minut po zakończeniu piątej rundy Mistrzostw.

- 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 $4+3=7:2=$ po 3,5 pkt. dla obu zawodników itd.
- o kolejności miejsc w klasyfikacji indywidualnej Mistrzostw zdecyduje w pierwszej kolejności większa liczba punktów stolikowych, o których mowa powyżej ze wszystkich pięciu rund rozgrywek, następnie większa liczba małych punktów, większa liczba zwycięstw stolikowych za 4 pkt., za 3,5 pkt. za 3,33 pkt. oraz za 2,5 pkt.; większa liczba drugich miejsc stolikowych za 3 pkt. lub za 2 pkt.; większa liczba trzecich miejsc za 2,5 lub za 1,5 pkt., mniejsza liczba czwartych miejsc za 1 pkt.

Uwaga!

Kobiety i mężczyźni w Mistrzostwach grać będą razem jednak po zakończeniu rozgrywek Mistrzowskich sporządzona zostanie odrębna klasyfikacja dla Pań i Panów. Na Panie czeka sześć nagród, a na Panów 24 nagrody w klasyfikacji indywidualnej. Jeśli Panie znajdą się na pozycjach od 1 do 24 to ich miejsca uzupełniają następni Panowie.

11 b. Klasyfikacja drużynowa

- drużyny składają się z czterech zawodników zgodnie ze przesłanymi do organizatora Mistrzostw - Karty Zgłoszenia Drużyny. Do punktacji drużynowej liczyć się będą wyniki czterech zawodników z punktami stolikowymi i małymi (+/-) uzyskanymi w klasyfikacji indywidualnej.
- o kolejności drużyn decydować będzie większa liczba punktów stolikowych zdobytych przez wszystkich czterech zawodników w pięciu rundach MP, następnie większa liczba małych punktów (+/-), większa liczba zwycięstw stolikowych za 4 pkt. wszystkich zawodników drużyny, następnie zwycięstw za 3,5 pkt., 3,33 pkt. oraz za 2,5 pkt. większa liczba drugich miejsc stolikowych za 3 pkt. lub za 2 pkt.; większa liczba trzecich miejsc za 2,5 lub za 1,5 pkt., mniejsza liczba czwartych miejsc za 1 pkt.

11 c. Klasyfikacja par

- pary składają się z dwóch zawodników zgodnie ze przesłanymi do organizatora Mistrzostw - Karty Zgłoszenia Drużyny. Do punktacji par liczyć się będą wyniki dwóch zawodników AB lub CD z punktami stolikowymi i małymi (+/-) uzyskanymi w klasyfikacji indywidualnej.
- o kolejności par decydować będzie większa liczba punktów stolikowych zdobytych w pięciu rundach MP przez obu zawodników danej pary, następnie większa liczba małych punktów (+/-), większa liczba zwycięstw stolikowych za 4 pkt., a następnie zwycięstw zawodników danej pary za 3,5 pkt., 3,33 pkt. oraz za 2,5 pkt. większa liczba drugich miejsc stolikowych za 3 pkt. lub za 2 pkt.; większa liczba trzecich miejsc za 2,5 lub za 1,5 pkt., mniejsza liczba czwartych miejsc za 1 pkt.

12. Nagrody.

12 a. Klasyfikacja indywidualna kobiet

- cztery najlepsze zawodniczki otrzymają medale – złoty, pozłacany, srebrny i brązowy, szarfy oraz nagrody rzeczowe. Nagrody rzeczowe otrzymają również zawodniczki, które zajmą miejsca od V –VI.

12 b. Klasyfikacja indywidualna mężczyzn

- czterech najlepszych zawodników otrzyma medale – złoty, pozłacany, srebrny i brązowy, szarfy oraz nagrody rzeczowe. Nagrody rzeczowe otrzymają również zawodnicy od V do XXIV miejsca.

12 c. Klasyfikacja par

- zawodnicy czterech najlepszych par otrzymają medale – złote, pozłacane, srebrne i brązowe; szarfy oraz nagrody rzeczowe.

12 d. Klasyfikacja drużynowa

- zawodnicy czterech najlepszych drużyn otrzymają medale – złote, pozłacane, srebrne i brązowe oraz pucharki i nagrody rzeczowe.

13. Zagadnienia finansowe

- mistrzostwa współfinansowane będą przez samorząd powiatu międzychodzkiego i gminy Międzychód (**sponsor strategiczny mistrzostw**) oraz sponsorów i darczyńców, którzy zaprezentowani zostali na oficjalnym plakacie Jubileuszowych V Mistrzostw Polski
- wpisowe od jednego zawodnika wynosi 30 zł, od pary 60 zł, a od drużyny 120 zł. Wpisowe należy uiścić w dniu Mistrzostw w recepcji zawodów przed otrzymaniem identyfikatorów i innych pamiątkowych gadżetów.
- organizator mistrzostw Międzychodzki Klub Sportowych Gier Karcianych i Umysłowych Kontra – Rej zapewnia ich uczestnikom poczęstunek kawowy oraz posiłki po drugiej jak i po piątej rundzie (przed ogłoszeniem wyników Mistrzostw).

14. Inne nie unormowane, a mogące wystąpić kwestie związane z przebiegiem rozgrywek rozstrzyga organizator Mistrzostw.

Nad przebiegiem rozgrywek Jubileuszowych V Mistrzostw Polski czuwać będzie dwuosobowy zespół sędziowski – sędzia główny Marek Pospieszny – sędzia asystent Krzysztof Otto – przedstawiciele Klubu Kontra – Rej w Międzychodzie.

Regulamin został zatwierdzony na posiedzeniu Zarządu MKSGK i U Kontra Rej w dniu 13 września 2017 roku po uwzględnieniu ustaleń dokonanych podczas debaty panelowej w Międzychodzie w dniu 9 września 2017 roku.