

**REGULAMINU
I EDYCJI
MIĘDZYCHODZKIEGO GRAND PRIX
W SPORTOWEJ GRZE W KOPA
O PUCHAR KRAINY 100 JEZIOR**

I. Termin: od lutego do października 2015

I RUNDA

Luty - 13.02 godz. 17:30

Marzec - 13.03. godz. 17:30

Kwiecień - 24.04 godz. 17:30

Maj - 15.05 - godz. 18:00

Czerwiec - 19.06 godz. 18:00

II RUNDA

Wrzesień – 18.09. godz. 18:00

Październik – 9.10 i 23.10 godz. 18:00

II. Miejsce: Kawiarnia Między Słowami, 64-400 Międzychód Plac
Kościuszki

III. Uczestnicy Grand Prix – miłośnicy sportowych rozgrywek w Kopa
bez ograniczenia

IV. Cele Grand Prix:

- Promocja Miasta Międzychód oraz Powiatu Międzychodzko – Sierakowskiego – Krainy 100 Jezior,
- Promocja sportowych gier karcianych w Międzychodzie, w powiecie międzychodzko-sierakowskim oraz w Wielkopolsce.
- Przygotowanie reprezentacji Klubu do udziału w Mistrzostwach Polski w sportowej grze w Kopa.

V. Organizator:

- **Międzychodzki Klub Sportowych Gier Karcianych
Umysłowych Kontra-Rej**
- **Kontakt**
Marek Pospieszny 608 282 676 marek.pospieszny@wp.pl

VI. Współorganizatorzy:

- Urząd Miasta w Międzychodzie,
- Starostwo Powiatowe w Międzychodzie,

VII. REGULAMIN ROZGRYWEK

1. Uczestnicy

- osoby, które po zaakceptowaniu niniejszego regulaminu zgłoszą się telefonicznie lub pocztą internetową na podany wyżej e: mail w terminie do 14 marca 2015 roku lub przynajmniej na 15 minut przed rozpoczęciem poszczególnych sesji rozgrywkowych w I i II rundzie.
- 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.

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

- W pięciu rundach po 32 rozdania – do każdej rundy przeprowadzone zostanie losowanie miejsc przy stolikach.
- Liczba uczestników gry przy stoliku - 4 osoby - rozdający zmienia się zgodnie ze wskazówkami zegara. Pierwszy rozdający jest na dobieciu, 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 zakończenia. Gry: wesele oraz zollo i zollo-du muszą być zgłoszone w ramach swojego głosu w I kolejce licytacji, **jednak osoba pytająca musi to uczynić bez pytania co gramy!!!!**
- 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.

- Pytający o licytację kładzie pierwszy kartę na stół, 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 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)

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 ogłoszona.**
- 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, rej, bok.
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.
- 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 zaliczytuje 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

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.

- 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, 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, +32 i +64 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 10 – wygrana 30 pkt., a partnerzy po minus 10 pkt.

7. Klasyfikacja - I 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.
- 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 memoriałowych 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 miejsce z 1 pkt.

8. Zagadnienia finansowe

- członkowie MKSGK i U Kontra, którzy mają opłacone składki na bieżąco za każdą sesję wpłacają 10 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.