



Wielkopolska Liga Kopa Sportowego

REGULAMIN GRY

HIERARCHIA KART : As-kier, 10-trefl, 10-pik, 10-kier, dama-trefl, itd.

Punktacja :

LICYTACJA		Bez kontry	Z kontrą	Z rejem	Z bokiem
Zwyczajna	Z wyjściem	1	2	4	8
	Bez wyjścia	2	4	8	16
	Bez bitki	3	6	12	24
Cicha	Normalna	12	24	48	X
Zolo	Normalna	15	30	60	X
Zolo Du	Normalna	30	60	X	X
KOP	Honorowa	30	X	X	X

1. gry 5 rund po 32 rozdania każda, z czego czas jednej rundy wynosi do 35 minut
2. czwórki eliminacyjne ustalane są w wyniku losowania
3. rozdajemy po jednej karcie i w przypadku odwrócenia jakiegokolwiek karty rozdajemy je powtórnie
4. wyjście kartą następuje wyłącznie po zakończeniu licytacji
5. wesele zgłaszamy w pierwszej licytacji i nie dotyczy to pytającego
6. „Cichej” nie licytujemy przy „Asie kier z 10 trefl, pik i kier”- na dobiciu oraz przy „Asie kier i 10 trefl”
7. grający cichą nie kontruje sobie
8. partnerem dla grającego „wesele” ogłoszone jest ten, który posiada najsilniejszego waleta
9. grający „Wesele” tzw. **ogłoszone** może licytować „kontrą”
10. osoba, która zamierza grać niewykładane „Zolo” i „Zolo Du” rozpoczynając grę, nie może przed wyjściem stawiać słowa „pytam”, w przeciwnym razie „Zola” itp. grać nie można
11. **KOP** – gra honorowa, wykładana, bez kontynuowania licytacji, składa się z czterech 10
12. wykładane **ZOLO**, **ZOLO DU** ma pierwszeństwo bez względu na prowadzoną licytację bez kontynuowania gry. W przypadku nie zgłoszenia liczy się licytacja
13. „Zolo du” licytujemy do Kontry, „Zolo” i „Cichą” licytujemy do Reja, a pozostałe do Boka
14. licytację ciągłą, kilkakrotną zaliczamy, gdy jest prowadzona na przemian np. „starzy” – kontra, „młodzi” – rej, itd. Kończymy ją po 4 krotnym słowie „pas”, a w przypadku podwyższenia stawki gry kończymy ją po 3 krotnym słowie „pas”
15. obowiązuje zasada „karta stół”, a pod złożoną bitkę nie zaglądamy
16. w przypadku niesportowego zachowania zawodnika lub nie przestrzegania regulaminu sędziego nakłada karę na zawodnika z odpisaniem 15 pkt małych, a pozostałym dopisuje po + 5 pkt małych i odnotowuje to w karcie rundowej
17. w przypadku stawienia się niekompletnej drużyny zostaje ona z tego turnieju wykluczona. Ponowne niestawienie się na następny turniej skutkuje wykluczeniem z Ligi w danym roku
18. tytuł **Króla Ligi** zdobywa zawodnik z dorobkiem własnych punktów
19. za rażąco złe zachowanie zawodnik może zostać wykluczony z turnieju.

PUNKTACJA - skala punktów 4, 3, 2, 1

- Wygrywa zawodnik z największą ilością punktów dużych a przy równej ilości pkt. dużych o lokacie decyduje :
1. Wyższa suma pkt. małych,
 2. Wygrana w pierwszej rundzie dużymi i małymi punktami,
 3. Wygrana w drugiej rundzie dużymi i małymi punktami, itd. Kwestie sporne rozstrzyga sędzia zawodów.