XIX OTWARTE MISTRZOSTWA ŚMIGLA W „KOPA” 15 MARCA 2020
ZAŁĄCZNIK DO REGULAMINU 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. Gramy 5 rund po 32 rozdania każda, `z czego czas rozegrania jednej rundy wynosi 40 minut.
2. Czwórki eliminacyjne ustalane są w wyniku losowania
3. Rozdajemy po jednej karcie zgodnie z ruchem wskazówki zegara a w przypadku odwrócenia jakiejkolwiek karty rozdajemy je powtórnie.
4. Wyjście kartą następuje wyłącznie po zakończeniu licytacji.
5. Licytację zaliczamy wtedy gdy jest prowadzona na przemian „starzy” –„młodzi”.
6. Licytację kończymy po 4 krotnym słowie „pas”.
7. Wesele, Zolo, Zolo-du oraz KOP-a zgłaszamy w pierwszej kolejce licytacji.
8. Licytację prowadzi zawodnik będący na zejściu.
9. Zawodnik zamierzający grać „**Zolo”, „Zolo-du”** będący na zejściu i prowadzący licytację może pytać.
10. **„Cichej”** nie wolno grać z Asem kier i 10 trefl w każdym miejscu oraz z Asem kier 10 trefl, pik i kier” na dobiciu.
11. Grający cichą nie może sobie kontrować ale w przypadku gdy inny zawodnik licytuje kontrę może licytować Reja.
12. Partnerem dla grającego „wesele” jest ten zawodnik, który posiada najsilniejszego waleta.
13. Grający **„Wesele”** może licytować „kontrę”.
14. **KOP** – gra honorowa to cztery 10 bez prawa kontynuowania dalszej licytacji (wykładana).
15. Wykładane **ZOLO , ZOLO DU** ma pierwszeństwo bez względu na wcześniej prowadzoną licytację bez obowiązku kontynuowania gry.
16. **„Zolo du”** licytujemy do „**Kontry**”, **„Zolo”** i **„Cichą”** licytujemy do „**Reja”**, a pozostałe do „**Boka”**
17. Obowiązuje zasada **„karta stół”.**
18. Pod złożoną bitkę nie wolno zaglądać.
19. Gdy zawodnik dopuszcza się zagrywki zabronionej w/w zapisami regulaminu wymierza mu karę.
20. Wysokość kary adekwatna jest do wylicytowanej gry.
    a. W przypadku gry zwykłej :
    Zawodnik, który dopuścił się przekroczenia przepisów otrzymuje punkty ujemne w wysokości jakby przegrał wylicytowaną grę bez bitki a pozostałym trzem zawodnikom dolicza się punkty dodatnie, których suma jest równa liczbie punków ujemnych ukaranego.
    Przykład : Gra zwykła lub wesele bez kontry. Kara wynosi minus 3 pkt pozostali trzej zawodnicy otrzymują po +1.
    b. W przypadku gry zolo, zolo-du lub cichej :
    - Jeżeli przekroczenia przepisów dopuścił się zawodnik grający w/w grę otrzymuje punkty ujemnie w wysokości wylicytowanej gry a pozostałym trzem zawodnikom dolicza się punkty dodatnie, których suma jest równa liczbie punków ujemnych ukaranego.
    - Jeżeli przekroczenia przepisów dopuścił się jeden z pozostałych trzech zawodników to wówczas punkty ujemne w wysokości wylicytowanej gry otrzymuje ten zawodnik a punkty dodatnie w tej samej wysokości otrzymuje zawodnik grający w/w grę. (zalicza mu się wygraną grę). Pozostali dwaj zawodnicy otrzymują po 0 punków.
21. Za niesportowego zachowanie zawodnik może zostać wykluczony z turnieju.
22. Skala punktów stolikowych (dużych) **4, 3, 2, 1**
23. Wygrywa zawodnik, który uzyska największą ilość punktów dużych.
24. Przy równej ilości pkt. dużych o lokacie decyduje :
    a. Wyższa suma punktów małych,
    b. Wygrana w pierwszej rundzie dużymi i małymi punktami,
    c. Wygrana w drugiej rundzie dużymi i małymi punktami, itd.

24. Kwestie sporne rozstrzyga sędzia zawodów.