



Towarzystwo gry w karty 3-5-8 w Pisz

X JUBILEUSZOWY POWIATOWY OTWARTY KONKURS 3-5-8

Pisz, 6 marca 2016 r.

REGULAMIN UCZESTNICTWA

- I. Cel imprezy:
 1. Integracja społeczności powiatu piskiego.
 2. Atrakcyjne spędzenie wolnego czasu.
 3. Popularyzacja gry karcianej, rozwijającej zdolność logicznego myślenia.
 4. Wyłonienie najlepszych graczy w powiecie.
- II. Organizatorzy:
 - Starosta Piski
 - Burmistrz Pisz,
 - Miejsko-Gminny Ośrodek Sportu i Rekreacji w Pisz,
 - Piski Dom Kultury,
 - Towarzystwo 3-5-8
 - Kierownik zawodów: Władysław Skrzypczak,
 - Sędzia Główny: Wiktor Augoff
- III. Termin i miejsce zawodów:
 1. Impreza odbędzie się w I Liceum Ogólnokształcącym w Pisz im. Bojowników o Polskość Mazur („Stary Ogólniak”), ul. Sikorskiego 15 w dn. 6 marca 2016 r.
 2. Godzina rozpoczęcia zawodów 10⁰⁰.
 3. Biuro zawodów czynne w dniu imprezy od godz. 9⁰⁰.
- IV. Warunki uczestnictwa w zawodach.
 1. Impreza ma charakter otwarty.
 2. Prawo uczestnictwa mają wszyscy chętni.
 3. Warunkiem uczestnictwa w imprezie, jest dokonanie osobistego zgłoszenia w dniu zawodów.
- V. Nagrody:
 1. Puchary za miejsce I, II, III oraz dla najlepszej kobiety, najstarszego i najmłodszego uczestnika.
 2. Przewidziane są nagrody rzeczowe. Nagrody będą losowane.
 3. Opłaty startowe od uczestników turnieju po 15 zł, młodzież ucząca się oraz emeryci i renciści 10 zł.
- VI. Program minutowy:

9 ⁰⁰ -9 ⁵⁰	Zapisy.
10 ⁰⁰	Otwarcie zawodów.
10 ²⁰	Losowanie I rundy.
10 ³⁰	Rozpoczęcie I rundy.
12 ¹⁰	Zakończenie I rundy.
12 ²⁰	Rozpoczęcie II rundy.
14 ⁰⁰	Zakończenie II rundy.
14 ⁰⁰ -14 ²⁵	Przerwa obiadowa
14 ³⁰	Rozpoczęcie III rundy.
16 ¹⁰	Zakończenie III rundy.
16 ¹⁵	Zakończenie zawodów, wręczenie pucharów, nagród rzeczowych.



VII. Przepisy gry.

1. Rozpoczęcie gry zaczyna się od losowania zdającego. Zdającym zostaje gracz, który wyciągnie najstarszą kartę. Gracz, który wyciągnie drugą najstarszą kartę obiera kozyr. Ustala się starszeństwo kolorów przy tych samych figurach bądź blotkach: pik, kier, karo, trefl.
2. Każdy uczestnik rozgrywanej partii na sześć + rozdań tj. 4 kolory oraz bez lew i bez atu.
3. W przypadku grania bez lew osoba rozgrywająca ma limit 3 lew do wzięcia, rozdający – limit 8 lew.
4. Jeżeli nie mamy karty do zagranego koloru musimy dołożyć kozyra. Nie ma obowiązku przymusowego przebijania zagranej karty przeciwnika, dotyczy to również koloru atutowego.
5. Każdy z uczestników rozgrywa 3 partie.
6. Za zwycięstwo w każdej partii zawodnik zdobywa tzn. „duże punkty” za I m-ce 3 pkt., za II m-ce 2 pkt., za III m-ce 1 pkt.
7. Zwycięzcę turnieju zostaje gracz, który zdobędzie największą ilość „dużych punktów”. W przypadku uzyskanej równej ilości „dużych punktów” przez kilku lub kilkunastu graczy, o kolejności decyduje ilość „małych punktów” a następnie największa ilość punktów zdobytych w jednej z trzech partii.
8. Kozyra obiera się z 6 (sześciu) kart.
9. Wymianę kart odbywa się w następujący sposób:
 - a) Pierwszą kartę od przeciwnika wymienia gracz, który musi zebrać największą ilość lew.
 - b) Gracze nie wymieniają kart, gdy grany jest wariant „bez lew” lub „bez atu”.
 - c) Oddający oddaje kartę najwyższą w danym kolorze, jeżeli takiej nie posiada, zwraca kartę którą otrzymał.
 - d) Jeżeli oddający otrzymuje kozyr może oddać dowolną kartę.
 - e) Wymiana kart odbywa się na stole, włożenie kart do ręki następuje dopiero gdy zawodnik wymieniający otrzymał karty we właściwym kolorze.
 - f) Mus pokazywany jest po wymianie kart, gdy gramy warianty: pik, kier, karo i trefl.
10. Karę za zagranie niewłaściwej karty, wymianę niewłaściwej karty, nie odłożenie 4-ch kart przed rozgrywką: -8, +4, +4. Po ukaraniu nie przewiduje się wymiany kart.
11. Po upływie czasu rozgrywanie partii jest ona zakończona i spisywany jest aktualny wynik.
12. Wszelkie spory rozstrzyga Sędzia Główny.
13. W trakcie zawodów obowiązuje zakaz palenia oraz spożywania napojów alkoholowych.

Sędzia Główny

Wiktor Augoff