

**KARTA ZGŁOSZENIOWA  
I MAJOWY TURNIEJ  
GRY W TYSIĄCA  
O PUCHAR BURMISTRZA BŁASZEK**

Imię i nazwisko: .....

Data urodzenia: .....

Nr telefonu: .....

E-mail: .....

Oświadczam, że zapoznałem/am się i akceptuję regulamin  
I MAJOWEGO TURNIEJU GRY W TYSIĄCA  
O PUCHAR BURMISTRZA BŁASZEK

Data .....

Podpis uczestnika .....

## REGULAMIN TURNIEJU

1. **Cel Turnieju:**
  - popularyzacja gier karcianych
  - możliwość spędzenia wolnego czasu i spotkań towarzyskich w inny ciekawszy sposób.
2. **Organizatorzy:**
  - Łukasz Nieborak
  - Marek Żubrowski
  - Marek Michalski
3. **Termin i miejsce realizacji:**
  - 30 kwietnia 2017
  - godz. 10.00
  - sala widowiskowa Centrum Kultury w Błazkach
4. **Uczestnicy:**
  - mieszkańcy Gminy Błazki i gmin ościennych powyżej 18-tego roku życia
5. **System rozgrywek:**
  - zgodnie z zasadami gry w „Tysiaca”
  - system rozgrywek w zależności od ilości uczestników Turnieju
  - po trzech zawodników przy stoliku
6. **Nagrody:**
  - I miejsce: Puchar - Zwycięzca I Majowego Turnieju Gry w Tysiaca o Puchar Burmistrza
7. **Zgłoszenie do Turnieju:**
  - osobiście do dnia 28 kwietnia 2017 r.
  - Biblioteka w Błazkach lub pub „Przystanek Alaska”
8. **Zasady gry i regulamin gry:**
  - a. Kolejność kart od najsłabszej do najsilniejszej (talia 24 karty)
    - Dziewiątki – pik, trefl, karo i kier – punktacji zero pkt
    - Walety – pik, trefl, karo i kier – po 2 pkt
    - Damy – pik, trefl, karo i kier – po 3 pkt
    - Króle – pik, trefl, karo i kier – po 4 pkt
    - Dziesiątki – pik, trefl, karo i kier – po 10 pkt
    - Asy – pik, trefl, karo i kier – po 11 pkt
  - b. Powyższy zapis dostosowany jest do siły meldunków i tak:
    - Pik /wino/ - 40 pkt
    - Trefl /zołądź/ - 60 pkt
    - Karo /dzwonek/ - 80 pkt
    - Kier /czerwień/ - 100 pkt
  - c. Liczba uczestników gry przy stoliku – 3 osoby – rozdający zmienia się zgodnie ze wskazówkami zegara.
  - d. Przy każdym stole w ramach każdej gry zawodnicy wybierają spośród siebie protokolanta (zapis punktów).
  - e. Rozpoczęcie gry to losowanie pierwszego rozdającego karty. Zawodnik po lewej stronie rozdającego jest na tzw. „Musiku”.
  - f. Każdy zawodnik otrzymuje po siedem kart rozdawanych pojedynczo – trzy karty na stół „musik” też muszą być rozdawane pojedynczo.
  - g. Zawodnik będący po lewej stronie rozdającego, jest na tzw. „100”, następnie zawodnicy odpowiadają pas lub zgłaszają podwyższenie gry, ale tylko o 10 pkt w stosunku do „musika” i poprzedniego zawodnika, z tym że bez meldunku nie można licytować powyżej 120 pkt.
  - h. Zawodnik, który wylicytował najwyższą grę zabiera karty ze stolika, pokazując je (od „130”), ale zobowiązany jest rozdać pozostałym dwóm zawodnikom po jednej karcie (bez ich odkrywania) oraz zgłoszenie ostatecznego poziomu gry, który nie może być niższy niż ten, który był zgłoszony w trakcie licytacji.
  - i. W grze obowiązują dwie kardynalne zasady – dokładania do koloru i przebijania
  - j. Rodzaje gier:
    - bez atu, czyli bez meldunku i wtedy siła kart jest następująca: as, 10, król, dama, walet i 9, z tym że kolor na zejściu jest kolorem decydującym o zabraniu lewy: 9 pik może zabrać asa kier itp.
    - z meldunkiem – karty zgłoszonego meldunku są trumfami, aż do ich wyczerpania lub ewentualnego zgłoszenia nowego meldunku i obowiązuje zasada dokładania i przebijania
  - k. Zawodnik, który wygrał licytację zaczyna grę lub kładzie karty na stół, gdy zabiera wszystkie lewy / tzw. wykładany/
  - l. Lewę zabiera ten zawodnik, który przy grze z meldunkiem przebił karty najwyższym trumfem lub najwyższą kartą z koloru, z którego zszedł zawodnik na zejściu, jeśli zawodnik nie ma trumfa w kolorze meldunku, może dołożyć dowolną kartę.
  - m. Gra toczy się do ostatniej lewy, chyba że któryś z zawodników posiada takie trumfy lub karty, że jest w stanie zabrać ustaloną przez niego liczbę końcowych w danym rozdaniu lew. W razie pomyłki zawodnika grającego daną grę jako lidera – przegrywa grę i otrzymuje minus tyle punktów na ile zakontraktował grę.
  - n. Po każdej grze dokonywany jest zapis punktów wg następujących zasad:
    - zawodnik, który zakontraktował grę otrzymuje punkty zgodnie z kontraktem, jeśli wygrał to jako plus, a jeśli przegrał to jako punkty minusowe.
    - pozostali zawodnicy, tyle ile ugrali z kart plus ewentualne meldunki, z tym że punkty do 1-5 zaokrągla się w dół, a punkty 6-9 w górę.
  - o. Dopisywanie punktów danemu zawodnikowi do protokołu trwa tylko do 800 punktów, powyżej tej puli, resztę do 1000 musi ugrać wygrywając licytację.
  - p. Obowiązuje zasada „karta stół” i zasada kolejności rzucania kart (zgodnie z ruchem zegara)
  - q. Po zdobyciu przez jednego zawodnika równo lub ponad 1000 pkt dana gra zostanie zakończona, a zwycięzca przechodzi do kolejnej rundy
  - r. Kwestie sporne rozstrzyga organizator i podejmuje niepodważalne decyzje.