**Gminny Turniej „SOŁECKA LIGA GRY W TYSIĄCA”**

**Regulamin rozgrywek**

# 1. Cel Turnieju:

1. Popularyzacja gier karcianych.
2. Promocja Gminy Radwanice oraz Domu Kultury w Radwanicach.
3. Możliwość spędzenia wolnego czasu i spotkań towarzyskich w inny ciekawszy sposób.
4. Integracja mieszkańców Gminy Radwanice.

# 2. Organizatorzy:

Dom Kultury w Radwanicach, ul. Szkolna 5a, 59-160 Radwanice

# 3. Termin i miejsce realizacji:

1. Turniej rozegrany zostanie dnia **15.03.2025** r., od godz. **10:00**
2. Rozgrywki zostaną przeprowadzone w Domu Kultury w Radwanicach, znajdującym się

pod adresem: ul. Szkolna 5a, 59-160 Radwanice.

# 4. Uczestnicy:

1. W Turnieju udział mogą wziąć mieszkańcy Gminy Radwanice.
2. Graczy do udziału w Turnieju zgłaszają Sołtysi Sołectw z terenu Gminy Radwanice:

- osobiście w siedzibie Domu Kultury w Radwanicach,

- lub e-mailowo: lukasz.wilk@dk.radwanice.pl,

- lub tel. 76/8316873

1. Każde sołectwo może zgłosić do udziału w Turnieju po 4 graczy.
2. Graczy reprezentujących dane Sołectwo wraz z oświadczaniem ( zał. nr 1) można zgłaszać najpóźniej do 7.03.2025 r.
3. Skan oświadczenia o zapoznaniu się regulaminem Turnieju można przesłać na adres e-mail: lukasz.wilk@dk.radwanice.pl lub dostarczyć osobiście do Domu Kultury.

# 5. System rozgrywek:

1. Zgodnie z zasadami gry w „Tysiąca”.
2. System rozgrywek w zależności od ilości uczestników Turnieju po trzech lub czterech przy stoliku.
3. Ilość rozgrywanych partii zostanie ustalona w zależności od ilości graczy.
4. Gracze otrzymują pkt. za każde zajęte w danej rozgrywce miejsce:

 - 1 m – 3 pkt.,

 - 2 m – 2 pkt.,

 - 3 m – 1 pkt.

1. Gracze zdobywają pkt. na konto Sołectwa , które reprezentują.
2. O miejscu na podium decyduje suma zdobytych pkt.

 **6. Nagrody:**

1. Laureaci I,II,III miejsca otrzymają nagrody finansowe w postaci voucherów upominkowych w wys.:

**300,00 zł – I miejsce**

**200,00 zł – II miejsce**

**150,00 zł – III miejsce**

1. Nagrody zostaną wręczone na uroczystym zakończeniu Turnieju, bezpośrednio po zakończeniu ostatniego meczu.

# 7. Zasady gry i regulamin Turnieju:

1. 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
2. Powyższy zapis dostosowany jest do siły meldunków i tak:
* Pik /wino/ - 40 pkt
* Trefl /żołądź/ - 60 pkt
* Karo /dzwonek/ - 80 pkt
* Kier /czerwień/ - 100 pkt
1. Liczba uczestników gry przy stoliku – 3/4 osoby – rozdający zmienia się zgodnie ze wskazówkami zegara. W przypadku 4 graczy, w rozgrywce jeden pozostaje na tzw. musiku, trzech gra.
2. Przy każdym stole w ramach każdej gry zawodnicy wybierają spośród siebie protokolanta (zapis punktów).
3. Rozpoczęcie gry to losowanie pierwszego rozdającego karty. Zawodnik po lewej stronie rozdającego jest na tzw. „Musiku”.
4. Każdy zawodnik otrzymuje po siedem kart rozdawanych pojedynczo – trzy karty na stół „musik” też muszą być rozdawane pojedynczo.
5. 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.
6. Zawodnik, który wylicytował najwyższą grę zabiera karty ze stolika, pokazując je (od „130”), ale zobowiązany jest rozdać pozostałym dwom 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.
7. W grze obowiązują dwie kardynalne zasady – dokładania do koloru i przebijania
8. 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
1. Zawodnik, który wygrał licytację zaczyna grę lub kładzie karty na stół, gdy zabiera wszystkie lewy / tzw. wykładany/
2. 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.
3. 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.
4. 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.

ń) Dopisywanie punktów danemu zawodnikowi do protokołu trwa tylko do 800 punktów, powyżej tej puli, resztę do 1000 musi ugrać wygrywając licytację.

o) Obowiązuje zasada „karta stół” i zasada kolejności rzucania kart (zgodnie z ruchem zegara)

p) 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.

# 8. Postanowienia końcowe:

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu indywidualnego ubezpieczenia zawodników.
2. Organizator zabezpiecza dla zawodników ciepłe napoje oraz słodkie przekąski.
3. Uczestnicy Turnieju wyrażają zgodę na robienie i publikowanie zdjęć na stronie Organizatora, w jego mediach społecznościowych i plakatach promujących wydarzenie.
4. W sprawach nie ujętych w Regulaminie decyduje Organizator.
5. Interpretacja niniejszego regulaminu należy wyłącznie do Organizatora.

# 9. Klauzula informacyjna

W związku z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (4.5.2016 L 119/38 Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej PL) informuję, że zgodnie z Art. 13:

1. a) Administratorem Twoich danych osobowych jest Dom Kultury w Radwanicach 59-160, Radwanice, ul. Szkolna 5a NIP : 502-012-53-45, REGON : 524-936-227
2. b) Dane kontaktowe Inspektora Ochrony Danych:

Jędrzej Bajer tel. 533 80 70 40 lub iod@odoplus.pl

c) Dane osobowe Pana/Pani oraz będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit.,b ogólnego rozporządzenia j/w o ochronie danych w celu zawarcia umowy

d) Pana/Pani/ dane osobowe przechowywane będą przez okres realizacji umowy oraz zgodnie
z aktualnymi przepisami archiwalnymi

e) Do Pana/Pani danych osobowych dostęp będą mieli uprawnieni pracownicy naszej placówki

f) Pana/Pani dane osobowe będą przekazywane podmiotom uprawnionym na podstawie przepisów prawa

g) Posiada Pan/Pani prawo do: żądania od Administratora dostępu do swoich danych osobowych,
ich sprostowania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania danych osobowych

h) Ma Pan/Pani prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego UODO (Urzędu Ochrony Danych Osobowych), gdy uzasadnione jest, że Pana/Pani dane oraz dane osobowe Pana/Pani dziecka przetwarzane są przez administratora niezgodnie z ogólnym rozporządzeniem o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r.

i) Podanie danych osobowych jest konieczne do zawarcia umowy