

PUCKA LIGA BAŚKI - BASZKA MÉSTER SPORT

ZASADY GRY

1. Przy stole gra czterech graczy - talia 16 kart (asy, damy, walety, dziesiątki).
2. **Zajmowanie miejsca przy stole** - odbywa się według kolejności siadania do stolika lub przez losowanie najwyższej karty z tali do gry. Rozdający tasuje talię i daje ją do przełożenia graczowi poprzedzającemu. Rozdaje karty, cztery razy po jednej karcie każdemu z graczy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, na sobie kończąc.
3. Gra podzielona jest na dwa etapy:
 - a) **ROZGRYWKA** - karty rozdaje się pojedynczo, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdemu graczowi po cztery. Gracz, który jest na wyjściu rozpoczyna zagrywkę.
 - b) **LICYTACJA** - to ustalenie kontraktu, jaki będzie rozgrywany. Licytację prowadzi gracz kolejny po rozdającym karty, pytając pozostałych graczy, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Prowadzący licytację kończy jako czwarty i zgłasza ewentualny kontrakt. Licytacja kończy się, gdy żaden z graczy nie zgłasza kolejnej zmiany do ustalonego kontraktu, mówiąc: „pas”. Nie zgłoszenie żadnego kontraktu oznacza, że rozgrywana będzie ZWYKŁA GRA (ewentualnie CICHA). Każda kontra podnosi stawkę o 100%. Grający ZOŁO lub GRAN, który zamierza wziąć wszystkie bitki, może to zgłosić w czasie licytacji dodając odzywkę: „DU”, np.: ZOŁO – DU, GRAN – DU. Odzywka „DU” oznacza podwyższenie wartości stawki o 100%.
4. **STARSZEŃSTWO KART**, w zależności od zakontraktowanego kontraktu, jest następujące:
 - a) ZWYKŁA GRA, WESELE, CICHA, ZOŁO, ZOŁO – DU, BASZKA
TRUMFY: as ♥, 10 ♥, dama ♣, dama ♠, dama ♥, dama ♦, walet ♣, walet ♠, walet ♥, walet ♦, as ♦, 10 ♦
FELE: as ♣, 10 ♣, as ♠, 10 ♠
 - b) GRAN, GRAN – DU
TRUMFY: walet ♣, walet ♠, walet ♥, walet ♦,
FELE: as ♥, 10 ♥, dama ♥, as ♣, 10 ♣, dama ♣, as ♠, 10 ♠, dama ♠, as ♦, 10 ♦, dama ♦,
5. **Punktacja poszczególnych kart (oczek):** as – 11 pkt, 10 - 10 pkt, dama -3 pkt. walet -2 pkt.
6. **RODZAJE GIER:**
 - a) **ZWYKŁA GRA** - ma miejsce wówczas, gdy żaden z licytujących nie zgłosił kontraktu (gry) indywidualnego i nie wystąpiła CICHA. W takim przypadku STARYMI zostają gracze, którzy posiadają: damę: ♣ i ♠, a dwaj pozostali są MŁODYMI. Podział na strony: STARYCH i MŁODYCH, ujawnia się dopiero podczas rozgrywki. STARZY wygrywają łącznie, gdy zdobędą minimum 53 pkt. Wyjście dla STARYCH wynosi 27 oczek lub dwie bitki.
 - b) **WESELE** - może zgłaszać ten gracz, który ma jednocześnie obie STARE DAMY: ♣ i ♠. Zgłoszenie w czasie licytacji kontraktu WESELE oznacza, że grają ze sobą zgłaszający WESELE i gracz, który ma w ręku waleta ♣ (ewentualnie w kolejności ♠ lub ♥, w przypadku, gdy określone walety ma również STARY. Kto jest drugim STARYM ujawni się dopiero podczas rozgrywki. WESELE wolno zgłosić tylko w pierwszym okrążeniu licytacji. WESELNICY traktowani są wówczas razem jak STARZY w ZWYKŁEJ GRZE. W celu wygrania muszą łącznie zdobyć ponad połowę oczek (co najmniej 53) w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.
 - c) **CICHA** – gracz z CICHĄ jest pojedynczym STARYM, pozostali trzej są MŁODYMI. STARY rozgrywa grę indywidualnie przeciwko pozostałym, ale nie zgłasza tego faktu podczas licytacji. Liczy, że „po cichu” uda mu się zebrać ponad połowę oczek (co najmniej 53) i samodzielnie wygrać grę.
 - d) **GRAN** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia ponad połowy oczek (co najmniej 53), w grze z porządkiem siły kart właściwym dla GRANA.
 - e) **ZOŁO** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia ponad połowy oczek (co najmniej 53) w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.
 - f) **GRAN – DU** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich czterech bitek w grze z porządkiem siły kart właściwym dla GRANA.
 - g) **ZOŁO-DU** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich czterech bitek w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.
 - h) **BASZKA** - honorowe ZOŁO – DU, składające się z 4 dam - Korona BASZCZI - MÉSTER.
7. **ZASADY OGÓLNE:**
 - a) Kontry w kontrakcie liczymy tylko przeciwko przeciwnikowi tzn. w obliczeniu gry pominięte zostaną kolejne skontrowania zgłoszone przez tę samą stronę,
 - b) ZOŁO ma pierwszeństwo przed GRANEM. Gdy zawodnik zaliczytuje GRAN to po otrzymaniu kontry może podwyższyć licytację do ZOŁO,
 - c) Wyjście - dla MŁODYCH 26 oczek lub dwie bitki, dla STARYCH wynosi 27 oczek lub dwie bitki.
 - d) Bok - równa ilość oczek (po 52), wygrana MŁODYCH.
 - e) Gdy zawodnik popełni błąd (np. nie dołoży do koloru, nie przebijie TRUMFA lub FELI) sam przegrywa na tyle ile był wylicytowany „kontrakt” z wyjściem.
 - f) Na wykładane kontrakty, np.: GRAN, ZOŁO, GRAN – DU, ZOŁO – DU **PRZYJMUJE** się tylko „KONTRY”.
 - g) Można grać CICHĄ nawet z damą kier, **PRZYJMUJE** się tylko KONTRĘ (tak jak w punkcie „f”).
 - h) Wykładana CICHA na dobiciu - przyjmuje się tylko kontrę:
 - as ♥ + dama ♥ lub dama ♦ lub walet ♣,
 - 10 ♥ + dama ♥ lub dama ♦
 - i) Nie można samemu dać sobie kontry na CICHĄ, ale można rekontrować,
 - j) Nie wolno wychodzić kartą przed zamknięciem licytacji.

- k) Obowiązuje „karta stół” i nie wolno obejrzeć bitki zabranej ze stołu.
- l) Cztery D (damy) grają – **BASZKA** (licytujemy „baśka” lub „cztery damy”),
- m) Gramy 5 rund po 32 rozdania,
- n) Każda gra musi zostać rozstrzygnięta – tzn. nie powtarzamy gry. Jeżeli nie uda się rozstrzygnąć sporu; grę uważa się za nierozstrzygniętą i wykreśla się tę grę.
- o) Jeżeli zawodnik położy karty twierdząc, że wygrywa grę, a któryś z przeciwników zakwestionuje jego decyzję to gra toczy się dalej z tym, że karty grającego, który je położył pozostają otwarte na stole.
- p) Czas na rozegranie jednej rundy to 40 min + 5 min przerwy. Po upływie 40 minut stolik, który nie dokończył gry przerywa ją – liczy się wynik w momencie przerwania. Wprowadzony zostanie zegar z sygnalizacją. Rozgrywkę można przedłużyć ze względu na nieprzewidziane okoliczności, które utrudniły grę – decyduje sędzia główny.
- q) Gdy przy stoliku brak jednego zawodnika (spóźnienie przekroczy 5 min), spóźniony otrzymuje minus 15 punktów, natomiast pozostali po plus 5 punktów, natomiast jeżeli brakuje dwóch zawodników – spóźnieni otrzymują po minus 15,
- r) Gdy spóźnienie przekroczy 10 minut – rozgrywkę uznaje się za zakończoną, zawodnik spóźniony otrzymuje minus 4(-120) punkty natomiast pozostali zawodnicy 4(+40) punkty,
- s) Gdy zawodnik odchodzi od stołu po minimum 10 rozdaniach zawodnicy utrzymują zapis punktowy 6, 4, 2, -4 według uzyskanych wyników (bez względu na wynik dodatni lub ujemny. Do 10 rozdań zawodnicy otrzymują po 4(+40) punktów, natomiast zawodnik, który odszedł minus 4(-120),
- t) Gdy zawodnik przy **GRA FAUL** lub zachowuje się nieodpowiednio (alkohol) trzej pozostali gracze mogą w porozumieniu z sędzią podjąć decyzję o wykluczeniu z dalszej gry. Punktację stosuje się analogicznie jak w punkcie **s**); zawodnik otrzymuje „**ŻÓŁTĄ KARTKĘ**” co jest jednoznaczne z wykluczeniem na trzy turnieje.
- u) **GRA FAUL** – nie wolno zgłosić kontraktu, gdy nie ma się odpowiednich wartości kart, które pozwalają wygrać dany kontrakt – interpretacja rozgrywki należy do sędziego głównego, który rozstrzyga konflikt – ma prawo ukarać zawodnika za grę faul - np. Gran-du bez waleta trefl...
- v) Gramy bez **KARY**
- w) Gramy tylko przy stolikach 4-osobowych – w przypadku większej ilości zawodników – zawodnik pauzujący otrzymują 4 punkty oraz +40 punktów stolikowych.
- x) Wszelkie niejasności rozwiązuje sędzia główny.
- y) **Kategoryczny zakaz spożywania alkoholu na terenie obiektu w którym rozgrywane są turnieje Puckiej Ligi Bałki. Nie przestrzeganie w/w zakazu skutkuje zawieszeniem zawodnika na trzy turnieje.**

BASZKA MÉSTER SPORT – tabela punktacji za rodzaj gry

Rodzaj gry	Wynik	Wyplata	Bez kontry	Kontra	Re-kontra	Bok	Hirsz
Baszka	Wygrana	od każdego	10	X	X	X	X
Zolo-du	Wygrana	od każdego	10	20	40	X	X
	Przegrana	dla każdego	10	20	40	X	X
Gran-du	Wygrana	od każdego	10	20	40	X	X
	Przegrana	dla każdego	10	20	40	X	X
Zolo	Wygrana	od każdego	5	10	20	X	X
	Przegrana	dla każdego	5	10	20	X	X
Gran	Wygrana	od każdego	5	10	20	X	X
	Przegrana	dla każdego	5	10	20	X	X
Cicha	Wygrana	od każdego	4	8	16	32	X
	Przegrana	dla każdego	4	8	16	32	X
Wesele	Wygrana Starych z wyjściem	Młodzi – Starym	1	2	4	8	16
	Wygrana Młodych z wyjściem	Starzy - Młodym	2	4	8	16	32
	Wygrana Starych bez wyjścia	Młodzi – Starym	2	4	8	16	32
Gra zwykła	Wygrana Młodych bez wyjścia	Starzy - Młodym	4	8	16	32	64
	Wygrana Starych bez bitki	Młodzi – Starym	3	6	12	24	48
	Wygrana Młodych bez bitki	Starzy - Młodym	6	12	24	48	96

Punktacja BASZKA MÉSTER SPORT (seria 32 rozdań)

1 miejsce - 6 pkt

2 miejsce - 4 pkt

3 miejsce - 2 pkt

4 miejsce - 0 pkt

Przy wyniku remisowym: punkty za miejsce dodaje się i dzieli przez liczbę zawodników, którzy uzyskali identyczny wynik.

1. Drużyna uczestnicząca w Puckiej Lidze Bałki składa się maksymalnie z 6 graczy. Zgłoszenie następuje na specjalnych drukach
2. Do punktacji drużynowej zaliczany jest wynik maksymalnie 4 najlepszych graczy z każdego turnieju. Pozostałym wyniki zaliczane są do klasyfikacji indywidualnej.
3. Rozgrywki przeprowadzone zostają w 18 turniejach.

Sędziowie wyznaczeni do rozstrzygnięcia spornych sytuacji (decyzję podejmuje dwóch sędziów)

- Henryk Radtke, Andrzej Szlas, Waldemar Zduńczyk, Zbigniew Drzeżdżon, Mateusz Adas

Regulamin obowiązuje od 21 września 2019r.