



Karwińska Olimpiada – Sezon 2025  
Regulamin dogrywek.

## Spis treści

1. Zasady ogólne.....	2
2. Wyższa lub niższa.....	2
3. UNO .....	4

## 1. Zasady ogólne

**1.1** – Dogrywki rozgrywane są tylko w przypadku, gdy **dwójka lub więcej** zawodników zajmuje **pierwsze miejsce** po zakończeniu ostatniej gry. W razie remisu na jakiegokolwiek innej pozycji (np. 3 zawodników na 2 miejscu) dogrywki nie będą rozgrywane.

**1.2** – Gra dogrywkowa będzie się **różnić w zależności od ilości osób** zajmujących pierwsze miejsce.

**1.2.1** – Dogrywka w przypadku remisu **2** osób – „**Wyższa lub niższa**” (patrz pkt.2)

**1.2.2** – Dogrywka w przypadku remisu **3** lub **4** osób – „**UNO**” (patrz pkt.3)

## 2. Wyższa lub niższa

**2.1** – Reguły ogólne

**2.1.1** – Zawodnicy otrzymują po 10 żetonów na start.

**2.1.2** – Jeden zawodnik gra w karty z krupierem podczas gdy drugi obstawia wynik.

**2.1.3** – Gracz dostają po 11 kart: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (walet), Q (dama)

**2.1.4** – Krupier postępuje się dwiema osobnymi taliami po 9 kart każda: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (walet)

**2.1.5** – Gra toczy się 18 kolejek i po każdej z nich grający zamienia się z obstawiającym.

## **2.2 – Zadanie gracza**

**2.2.1** – Krupier tasuje jedną z talii kart a następnie ujawnia pierwszą kartę kładąc ją odkrytą na stole.

**2.2.2** – Grający z nim zawodnik wybiera kartę z własnej talii i kładzie ją zakrytą na stole.

## **2.3 – Zadanie obstawiającego**

**2.3.1** – Gdy obie karty znajdują się na stole obstawiający będzie musiał zgadnąć wynik.

**2.3.2** – Jeśli zawodnik twierdzi, że gracz ma wyższą kartę niż krupier postawi na opcję „BIG”, jeśli niższą – „SMALL”.

**2.3.3** – Zawodnik musi obstawić minimum jeden żeton.

**2.3.4** – Zawodnik może obstawić maksymalnie tyle żetonów, ile posiada.

## **2.4 – Koniec kolejki**

### **2.4.1 – Gracz**

**2.4.1.1** – Po postawieniu zakładu gracz odstawia swoją położoną kartę.

**2.4.1.2** – Jeżeli karta gracza była wyższa niż karta krupiera – gracz otrzymują liczbę żetonów odpowiadającą różnicy kart (np. Krupier 3 vs Gracz 6 – Gracz otrzymuje 3 żetony)

**2.4.1.3** – Gracz nie dostaje żetonów w przypadku, gdy jego karta jest niższa lub taka sama jak karta krupiera.

### **2.4.2 – Obstawiający**

**2.4.2.1** – Obstawiający wygrywa, gdy obstawił „BIG”, a gracz miał wyższą kartę niż krupier lub gdy obstawił „SMALL”, a gracz miał niższą kartę niż krupier. Remisuje, gdy karta gracza jest taka sama jak karta krupiera. W każdym innym przypadku – przegrywa.

**2.4.2.2** – W przypadku wygranej postawione żetony są podwajane i zwracane obstawiającemu.

**2.4.2.3** – W przypadku remisu żetony są zwracane obstawiającemu.

**2.4.2.4** – W przypadku przegranej żetony są zabierane przez krupiera.

**2.4.3** – Obie zagrane karty są zabierane i nie uczestniczą w kolejnych rozdaniach.



## 2.5 – Koniec gry

**2.5.1** – Gra kończy się po 18 kolejkach lub gdy któremuś z graczy skończą się żetony.

**2.5.2** – Dogrywkę wygrywa osoba z większą ilością żetonów.

**2.5.3** – Jeżeli gracze skończą grę z taką samą ilością żetonów dogrywka rozgrywana jest od nowa.

## 3. UNO

**3.1** – Rozgrywka odbywa się zgodnie z zasadami klasycznej wersji gry UNO.

**3.2** – W przypadku dogrywki między **3-ma graczami**, gra toczy się do **7 wygranych** rund.

**3.3** – W przypadku dogrywki między **4-ma graczami**, gra toczy się do **5 wygranych** rund.