**LEHOLA–LEMBITU MÄNGUDE SASKU JUHEND 2020

I Eesmärk**

Selgitada välja parimad saskumängijad Põhja-Sakala valla elanike hulgas paarismängus.

**II Aeg ja koht**
Võistlus toimub 12. juulil 2020 Võhma Vaba Aja Keskuses kell 11.00

**III Osavõtjad**

Lehola-Lembitu mängudest võivad osa võtta kõik Põhja-Sakala vallas alaliselt elavad kodanikud, nende lapsed ning täiskasvanud, kellel vähemalt üks vanematest elab valla territooriumil. Piirkond võib mängudel osaleda piiramatu arvu võistlejatega.

Iga võistleja vastutab oma tervisliku seisundi eest ise.

**IV Võistluste süsteem**

• Mängitakse 12 punktini.

• Turniiril mängitakse 7 vooru. Ühe partii kestvus 35 minutit.

• Kaartide segamise alustamine vastavalt poolte kokkuleppele.

• Pakkumist alustab kaardisegajast vasakul istuv mängija.

• Pildi andmiseks ei pea ootama oma pakkumiskorda.

• Igasugune vihjete andmine oma paarilisele, nii kõnes kui märkide abil, on

keelatud (vastastele 4 punkti)

• Kaartide valesti jaotamine (vastastele 2 punkti)

• "Pime ruutut" saab teha kaardisegajast vasakul käel istuv mängija, juhul

 kui on olemas vähemalt üks punkt.

• Masti salgamine (vastastele 2 punkti + hetkel käimasoleva mängu trumbi

 ülelöödud punktid. Näiteks mast 2+2 punkti, ruutu 2+4 punkti.)

• Mast 1 punkt.

• Mast jänniga 2 punkti.

• Ülelöödud mast 2 punkti.

• Ülelöödud mast jänniga 3 punkti.

• Ruutu 2 punkti.

• Ruutu jänniga 3 punkti.

• Ülelöödud ruutu 4 punkti.

• Ülelöödud ruutu jänniga 5 punkti.

• "Pime ruutu" 4 punkti.

• "Pime ruutu“ jänniga 5 punkti.

• Ülelöödud "pime ruutu" 6 punkti.

• Ülelöödud "pime ruutu" jänniga 6 punkti.

• "Karvane" 6 punkti.

• Pokk. Trumbi punktid vastastele. Üleküla ruutu puhul punkte ei märgita

• Juhul kui võistkondadel on võrdselt punkte, siis selgub paremusjärjestus

 arvutiprogrammi koefitsientide põhjal.

**V Autasustamine**

Võitjat, II ja III koha saavutanuid autasustatakse medali ja diplomiga.

 **VI Üldist**

Kõik juhendis määratlemata küsimused lahendab peakohtunik kohapeal.