

Aizputes pilsētas svētku RĪČU – RAČU SPĒLES NOTEIKUMI

Spēles mērķis:

Popularizēt Riču – Raču spēli, kā aktīvu un veselīgu atpūtas veidu Aizputē un Aizputes novadā;

Noteikt labāko Riču – Raču spēles dalībnieku 2017. gada Aizputes pilsētas svētku ietvaros.

Sacensības organizē:

Aizputes novada sporta centra „Lejaskurzeme” sporta metodīķis Egils Rūtenbergs, Aizputes KN.

Sacensību laiks un vieta:

12. augusts 2017. plkst. 14.00, „Radoši aktīvajā parkā” - ābeļdārzā pie Aizputes Novadpētniecības muzeja.

Spēles noteikumi:

Riču – Raču var spēlēt divi līdz četri dalībnieki. Katram spēlētājam jāpaņem četri vienas krāsa spēles kauliņi un jānovieto tie uz četriem attiecīgās krāsas apliem, kuri atrodas pie vienas no spēles laukuma malām

Katrs spēlētājs trīs reizes pēc kārtas ritina metamo kauliņu. Tas, kurš uzmetis lielāko punktu summu, sāk spēli pirmais. Spēlētāji pēc kārtas ritina metamo kauliņu un pārvirto vienu spēles kauliņu par tik apliem, cik punktus rāda metamais kauliņš.

Spēles kauliņus pārvieto pa malējiem diagonāli novietotajiem apliem. Skaitīšanu sāk no pirmā krāsainā apļa, pret kuru pavērsta lielā rādītāja bulta. Pārējie trīs spēles kauliņi, gluži tāpat pa vienam drīkst startēt tikai tad, kad spēlētāja metamais kauliņš rāda vai nu „1” punktu, vai „6” punktus.

Vienā gājienā drīkst pārvietot vai novietot starta aplī tikai vienu spēles kauliņu. Ja kārtējā gājienā spēles kauliņš nonāk uz apļa, kur jau atrodas „pretinieka” spēles kauliņš, tad pretinieka kauliņu „nosīt”. Šāds nosistais kauliņš spēli atsāk no attiecīgās krāsas sākuma apļa. Ja spēles kauliņš kārtējā gājienā nonāk uz apļa kur jau atrodas tās pašas krāsas kauliņš, tad abi paliek uz viena apļa. Uz viena apļa vienlaikus var atrasties pat visi četri vienas krāsas spēles kauliņi. Ja spēlētājs uz viena apaļa ir novietojis divus vai vairākus spēles kauliņus, tad to sauc par „barjeru”. Šādu barjeru pretinieka kauliņš var pārvarēt tikai tad, ja kārtējā gājienā ir uzmetis „6” punkti. Aplūskaita gluži tāpat kā parasta gājiena laikā. Ja kāda spēlētāja kauliņš nokļūst un apļa kur izveidota pretinieka barjera, tad šo kauliņu noņem no spēles celiņa un tas sāk spēli no sākuma.

Ja visi viena spēlētāja spēles kauliņi atrodas pirms kāda pretinieka izveidotas barjeras, bet kārtējā gājienā izmestais punktu skaits neļauj to pārvarēt (nav uz mesti

6 punkti) un kauliņš nenokļūst arī uz apla kur atrodas barjera, tad šo gājienu izlaiž. Nav atļauts novietot savus kauliņus uz pretinieka kauliņu krāsas iekšējiem celiņiem. Katra spēlētāja uzdevums ir apvest visus četrus savus spēles kauliņus pa zīmējumu kontūras vienas krāsas aplu celiņu un novietot tos savu kauliņu krāsas iekšējā celiņā uz tiem četriem apliem, kuri vistuvāk spēles laukuma centram.

Uzvarētājs ir tas, kas to paspējis pirmais.

Uzvarētāja apbalvošana:

Pirmo trīs vietu ieguvēji tiek apbalvoti ar piemiņas balvām;

Plkst.19:00 godalgoto vietu apbalvošana uz Pilsētas svētku Lielās skatuves – *Saules ielā 8.*