

# **TAROKK KUPÁKON ALKALMAZANDÓ** **VERSENYSZABÁLYZAT, MELY HATÁLYOS 2010** **JANUÁR 1-TŐL**

E szabályzat célja, hogy a kupákon résztvevő, egymás játékát nem ismerő versenyzőknek olyan játék keretet nyújtson, amelynek figyelembevételével a bemondások mindenki számára ugyanazt jelentik és így remélhetőleg a játszmák eredményesebbek és "vita mentesebbek" lesznek.

## **1.§ Bevezető rendelkezések**

1.1. A tarokk kupán az vehet részt, aki e versenyszabályzatot és az általánosan elfogadott etikai normákat ismeri és azokat elfogadja, valamint vállalja a négy fordulón való részvételt és a verseny helyszínét nem hagyja el. Aki ezen szabályok ellen vét, az a következő két tarokk kupán nem vehet részt, mely alól felmentést – kellő mérlegelés után - a zsűri adhat.

1.2. E szabályzat kötelező a versenyzők számára.

1.3. Egyes szabályok megszegése **RENONSZ** következménnyel jár, amelyről rendelkezés az adott szabálynál külön, illetőleg a 10.§ renonsz szabályaiban található. A nem szabályozott vitás, valamint etikai kérdésekben a zsűri dönt.

1.4. A szabályzat nem tartalmazza a tarokkjáték minden kötelező szabályát.

1.5. A zsűri 3 főből és egy póttagból áll és döntéseit minden esetben közösen hozza. A póttag abban az esetben segít a vitás esetekben, ha egy döntésnél valamelyik zsűri tag érintett.

1.6. A zsűrit bármilyen vitás esetben akármelyik, az asztalnál ülő versenyző kérheti, de akkor annak döntései az asztal részére kötelezőek.

1.7. Abban az esetben, ha valaki a zsűri döntéseit felülbírálja, azt el nem fogadja, akkor az adott játékot a pillanatnyi állásnál félbe kell szakítani, az adott játékost ki kell zárni. A játék végeredményéről a zsűri dönt.

## **2.§ A versenyek lebonyolítási rendje**

2.1. A kupa verseny négy fordulós

2.2. Az első fordulóban véletlenszerű, a további három fordulóban pedig erő sorrend alapján kell sorsolást tartani.

2.3. Négy fős asztal esetén 16 leosztást kell játszani.

2.4. Öt fős asztal esetén az első fordulóban 20-, a további három fordulóban pedig 15 leosztást kell játszani.

2.5. Az 1. forduló maximális ideje 90 perc. Ami azt jelenti, hogy a 90. perc után emelni már nem szabad. Az esetlegesen ez után játszott leosztás érvénytelen.

2.6. A 2.,3.,4. forduló maximális ideje 80 perc. Ami azt jelenti, hogy a 80. perc után emelni már nem szabad. Az esetlegesen ez után játszott leosztás érvénytelen.

2.7 A versenyszabályzat tartozéka egy melléklet, mely a versenyek értékelésében valamint lebonyolításában ad segítséget. A melléklet évenkénti módosítását az egyesületek képviselői végzik.

## **3.§ Versenypontok**

3.1. 4 fős asztal sorrendjének megfelelően a versenypontok a következők:

**1. helyezett: 10 pont**

**2. helyezett: 8 pont**

**3. helyezett: 6 pont**

**4. helyezett: 4 pont**

3.2. 5 fős asztal sorrendjének megfelelően a versenypontok a következők:

1 forduló után:

**1. helyezett 10 pont**

**2. helyezett 8 pont**

**3. helyezett 6 pont**

**4. helyezett 4 pont**

**5. helyezett 4 pont**

2,3,4. forduló után:

**1. helyezett 10 pont**

**2. helyezett 8 pont**

**3. helyezett 6 pont**

**4. helyezett 4 pont**

**5. helyezett 2 pont**

**3.2.** Holtverseny esetén a következőképpen kell a sorrendet eldönteni:

A holtversenyben lévő két játékos a két helyezés pontszámának matematikai átlagát kapja.

Például ha a 2. és a 3. helyen holtverseny van:

**1. helyezett 10 pont**

**2. helyezett 7 pont**

**3. helyezett 7 pont**

**4. helyezett 4 pont**

**5. helyezett 2 pont**

## 4.§ Bemondások és azok értékei:

### 4.1 Tarokkszám jelentés (8 tarokk 1 pont, 9 tarokk 2 pont)

4.1.1. A tarokkszám bemondása licitfenntartó hatályú.

4.1.2. A partnerek - mindenki számára egyértelmű - kiderülése előtt a tarokkszám bemondása az utolsó megszólalónak szól. E szabály megszegése **RENONSZ**.

4.1.3. A tarokkszám bemondása kötelező pagát ultimó, pagát uhu, sas ultimó és sas uhu esetén. Hasonlóképpen köteles az is bemondani a tarokkszámot, aki a fentieket kontrázza.

E szabályok megszegése **RENONSZ**.

4.1.4. Király ultimó és király uhu mondása és kontrázása esetén a tarokkszám bemondása **nem kötelező**.

### 4.2. Tulétroá (2 pont, csendben 1 pont)

4.2.1. **Első körben felvevőként** mindkét **NAGY** honórt jelenti, kivéve három licitáló esetén, amikor a tuletroá **skízt jelent**. E szabályok megszegése **RENONSZ**.

Erős ajánlás: első körben a legalább öt tarokkos felvevő mondjon tuletroát.

4.2.2. **Első körben invites, vagy engedett játék** esetén a felvevő **NAGY** honőrös voltát jelzi. E szabály megszegése **RENONSZ**.

Erős ajánlás: első körben a legalább öt tarokkos felvevő mondjon tuletroát.

Megjegyzés: Invitáló, vagy engedő játékos, ha a felvevő nem mondott tuletroát, két honőrre, vagy SKÍZ-re - a helyzettől függően - mondjon tuletroát.

4.2.3. **Első körben párként** csak akkor szabad bemondani, ha legalább egy **NAGY** honőr a kézben van. E szabály megszegése **RENONSZ**.

Erős ajánlás: első körben a legalább öt tarokkos pár mondjon tuletroát.

Kivétel: A felvevő párjaként be szabad mondani a tuletroát, ha a felvevő biztatás nélkül centrumot, kismadarat vagy nagymadarat mondott.

4.2.4. **Második körben** mondva, legalább egy **NAGY** honórt jelent.

#### **4.3. Négy király** (2 pont, csendben 1 pont)

ERŐS ajánlás: **Első körben, tulétroá után** ( felvevő és a meghívott partner esetén is ) a „négy király” mondás a nem ismert – illetve más egyéb bemondással be nem jelenthető - legnagyobb lapot jelenti. (pl: XX-as hívás esetén a XIX-est, invites játék esetén a XX-ast, XIX tulétroá hívás esetén a XVII-t, mivel a XVIII-as centrumot mond).

#### **4.4. Duplajáték** (a játék négyszerese, csendben kétszerese)

Bemondója azt vállalja, hogy, legalább 71 pontot teljesít, e mondás közvetlenül lapbejelentést nem jelent.

#### **4.5. XXI fogás** (64 pont, csendben 32 pont)

#### **4.6. Volát** (a játék hatszorosa, csendben háromszorosa)

#### **4.7. Centrum** (10 pont)

Az első öt ütés elvitelét jelenti úgy, hogy ötödikben a XX számú tarokkal üt.

#### **4.8. Kismadár** (10 pont)

Az első hat ütés elvitelét jelenti úgy, hogy hatodikban a XXI számú tarokkal üt.

#### **4.9. Nagymadár** (10 pont)

Az első hét ütés elvitelét jelenti úgy, hogy hetedikben a skizzel üt.

#### **4.10. Pagát ultimó** (10 pont, csendben 5 pont)

#### **4.11. Pagát uhu** (15 pont)

**4.12. Sas ultimó** (10 pont, csendben 5 pont)

**4.13. Sas uhu** (15 pont)

**4.14. Király ultimó** (15 pont)

**4.15. Király uhu** (20 pont)

## **5.§ Licitálás**

### **5.1. Egyszerű licit**

5.1.1. A honőrök egyenrangúak.

5.1.2 Az egyedül licitáló annyi lapot vesz a talonból, amennyit akar (3,2,1,0), ezzel **EMELHETI** a játék értékét.

Kivéve: ha előlről invitált és nem fogadták.

5.1.3. A XX-as pagátos a játékot nem engedheti. E szabály megszegése **RENONSZ.**

5.1.4. Engedni legalább öt tarokkal szabad. E szabály megszegése **RENONSZ.**

5.1.5. A felvevő önmagát csak XX.-al hívhatja. E szabály megsértése **RENONSZ.**

## 5.2. Invites licit

5.2.1. Invitálni csak NAGY honórral szabad. E szabály megszegése **RENONSZ**. Amennyiben a licitálást nem az invitáló nyeri, a fogadó-felvevő köteles az invitest meghívni, ennek elvételére esetén új leosztást kell játszani.

5.2.2. Szabad invittel kezdeni a licitet.

Megjegyzés: elsőkénti szóló licit NEM invit, hiszen nem lehet fogadni.

5.2.3. Viszontinvit nincs, azaz az invit fogadása ugrással újabb invitet nem jelent.

5.2.4. A licitálás során 1 ugrás XIX-es invitet, 2 ugrás pedig XVIII-as invitet jelent.

Megjegyzés: szóló invit esetén is a fenti szabály kell alkalmazni.

5.2.5. Invitet visszavenni nem szabad.

5.2.6. Ha az invit lap nincs az invitálónál, vagy engedés esetén a XX, akkor az **RENONSZ**.

5.2.7. Invitálni legalább öt tarokkal szabad. E szabály megszegése **RENONSZ**.

5.2.8. Az engedés az invit egy speciális fajtája. Szabályzásuk értelemszerűen megegyeznek.

## 6.§ Fektetés

6.1. Honört, XX-ast, invitáló tarokkot és királyt fektetni nem szabad. E szabályok megszegése **RENONSZ**.

6.2. Lapot bedobni **csak fektetés előtt**, a következő esetekben szabad:

- szóló pagát, szóló XXI, vagy pagát és XXI esetén,
- mind a négy király kézbenléte esetén,
- amennyiben a kézben egyetlen tarokk sincs.

6.3. Tarokk fektetése esetén, a játékosok a bemondások megkezdése előtt kötelesek a lefektetett tarokkok számát jelezni. Ennek elmaradása **RENONSZ**.

Felvevőnek kötelessége a lefektetett tarokk ( tarokkok) megmutatása.

Abban az esetben, ha a felvevő a fektetett tarokkot hívja, akkor a fektető játékosnak – a felvevő licitjének passzal való lezárása után – „Hivatalból kontra” bemondással azonnal jeleznie kell azt. Az összes talon a felvevőt illeti.

6.4. Tarokk fektetése esetén, ha a felvevőnél van a XX, bármilyen tarokkot hívhat, kivéve ha Ő fektetett tarokkot.

6.5. A játékosok – a felvevő kivételével – a skartdobozba helyezik lapjaikat. Minden esetben a rosszul fektetett (skartoló) játékos felel a hibájáért, a letett lapok számáért és minőségéért. A felvevő akkor kezdi meg licitjét, ha a skartdobozba bekerültek a lapok.

6.6. A fektetett lap az első bemondás előtt módosítható, utána viszont meg sem nézhető.

## **7.§ A bemondások- és a játék emelése**

7.1. Az emelés legfeljebb mordkontraig mehet, tehát kontra, rekontra, szubkontra és mordkontra.

7.2. Volát után nem szabad tulétroát, négy királyt, duplajátékot mondani.

7.3. A bemondott ultimót uhura emelni nem szabad.

7.4. Szabad egyszerre duplát és volátot is mondani.

## **8. § Lejátszás**

8.1. Minden partit le kell játszani, még akkor is, ha hármás a játék és mindhárom honőr a felvevő pár kezében van.

8.2. Lekötött lapokat – minden esetben – a lekötés sorrendjében kell lehívni.

8.3. Bukott uhu, csendes ultiként nem teljesíthető és nem büntethető.

8.4. Egy bemondás akkor minősül bukottnak, ha a negyedik játékos is az asztalra helyezte a lapját.

8.5. Az utolsó ütés a következő lap hívásáig nézhető meg.

## **9.§ Játék megnyerése**

A játékot a felvevő pár akkor nyeri, ha az ütéseinek pont értéke minimum 48. A játékot az ellenpár függetlenül attól, hogy kontrázott-e vagy sem, akkor nyeri, ha az ütéseinek pontértéke legalább 47.

## **10.§ Renonsz**

10.1. Hibás licitálás és bemondási hiba esetén, ha a hiba még az első lap lehívása előtt kiderül, akkor új leosztást kell játszani.

10.2. Ha hibás licitálás és bemondási hiba a lejátszás során derül ki, a hibázó játékos renonszot fizet.

10.3. Hibás játék (pl. - rossz lap tétele, visszavétele, - lekötött lap előbb, vagy később kijátszása, stb.) akkor számít renonsznak, ha az asztalnál azt két játékos kéri.

10.4. Renonsz esetén az addig teljesített és a bemondott figurákat – de minimum 10 pontot - kell a hibázó játékosnak megfizetnie mindhárom partnerének.

10.5. A nagyhonőrök hovatartozását meghatározó bemondások elvételése minden esetben renonsz.

10.6. A bemondott vagy csendben teljesített XXI fogás a fogási naplóba csak akkor kerül be, ha a vétség a XXI fogás után történik.

10.7. Az akinek a lapjából a renonsz vétsége kiderül és azt azonnal nem jelzi szintén renonszot vét. Ebben az esetben a renonszot vétő és az azt nem jelző játékos 10-10 pontot ad mindkét vétlen játékosnak.

10.8. A renonsztól eltekinteni nem szabad.

**EREDMÉNYES JÁTÉKOT!**

**JÓ SZÓRAKOZÁST!**