

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 bementések 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 7pont

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 bementések megkezdése előtt kötelesek a lefektetett tarokk 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” bementással 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 bementés előtt módosítható, utána viszont meg sem nézhető.

7.§ A bementések- 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 bementett 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 hármas 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 bementés 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!