



Magyar Ullisövetség

Versenyszabályzat

I.

TÁRSASÁGI ULTI NEMZETI BAJNOKSÁG VERSENYRENDSZERE

1. § Általános előírások

- (1) A Magyar Ultiszövetség (továbbiakban: Szövetség) évente rendez nemzeti ulti bajnokságot (továbbiakban: bajnokság) társasági ulti egyéni, csapat és sportulti szakágban.
- (2) A bajnokság és a Szövetség által rendezett egyéb versenyt (pl. egyenesen a középdöntőbe, Fedák Sári, női verseny) a versenyszabályzat előírásai szerint kell rendezni. A tagszervezet által rendezett Szövetség bajnoki versenyen az ulti versenyre kijelölt asztalokon a játzsmák közötti szünetekben játszani nem lehet.
- (3) A verseny helyszíne – figyelembe véve a technikai akadályok miatti időcsúszást – legalább 18 óráig rendelkezésre kell, hogy álljon. Az asztalokon a kártya, a játzsmalap és a toll lehet. Egyéb tárgy (pohár, üveg, mobil telefon stb.) az **asztalon nem megengedett.**
- (4) A bajnokság társasági ulti selejtező versenyait a tagszervezet, klub, baráti társaság (a továbbiakban együtt: tagszervezet) közreműködésével régióként kell rendezni. A verseny kezdési időpontja 9.30 óra. A bajnoki versenyt rendező tagszervezet – a régió tagegyesületei egyetértésével, a Magyar Ultisok Országos Egyesülete önállóan – dönthet a 9.30 órától való eltérésről. Az eltérő kezdési időpontot a versenyfelhívásban szerepeltetni kell.
- (5) A társasági ulti és a csapatbajnokságon, **ideértve a (2) pont szerinti Szövetségi versenyt is** a játzsmák száma hét (7), a játzsmán belül a játék (osztás) száma tizenöt (15), négyes asztalnál/asztaloknál tizenhat (16). **A fordulón belül a hét (7) játzsmát ültetési rendjét „játzsmánkénti sorsolás, nem ismétlődő találkozás” sorsolással kell meghatározni. Alkalmazható a „játékrend, majd erőssorrend” ültetés, amelynél az első öt (5) játzsmát játékrend, a 6 – 7 játzsmát erőssorrend szerinti sorsolás. A régió választhat az játékrend majd erőssorrendes ültetésről, amit az éves bajnokság első versenyén kell legkésőbb eldönteni. A selejtezők további versenyét a választott ültetési rend alkalmazásával kell rendezni. A versenynaptár első versenyét rendező tagegyesület a régió döntéséről írásban (pl. e-mail) tájékoztatja a főtitkárt.**
- (6) A régiók kialakítása:
- Déli - régió /Duna-Tisza köze/
 - Keleti - régió /Felső-Tisza Országgrész/
 - Nyugati - régió /Dunántúl – Budapest/
- (7) A selejtező öt (5) fordulóból áll. Az öt fordulóban elért eredményből a versenyző legjobb négy forduló eredményét kell összegezni. Négynél kevesebb fordulón induló versenyző eredményét figyelembe kell venni, az összesített pontszámát meg kell határozni. A megszerzett pontokkal kialakult sorrend alapján a (10) és (12) pont szabálya szerint lehet a középdöntőbe jutni.

(8) A Szövetség interneten online öt fordulós társasági ulti versenyt szervez. A versenyen az 1-12 helyen végzett versenyző részt vehet a középdöntőn, amennyiben az első középdöntő kezdetére rendelkezik érvényes versenyengedéllyel.

(9) A társasági ulti középdöntő két fordulóból áll. A középdöntő – kezdeti – létszáma 111 fő, amely tartalmazza az internetes online versenyről bejutottak létszámát.

(10) A régióból alapjogon (régió pontszám, erőssorrend alapján) 18 fő a 3 régióból így összesen 54 fő és további 36 fő a régiók létszámarányában jut a középdöntőbe.

(11) A létszámarány meghatározásakor a régiók által rendezett öt selejtezőn megjelent, regisztrációs díjat fizetők létszámát összesíteni kell és ezzel a számmal kell osztani az adott régió selejtezőin résztvevő létszámot. Ez a szám az arányszám, amelyet két tizedesig kell kerekíteni.

(12) Az interneten online versenyzők létszámát nem lehet beszámolni az arányszám meghatározásánál.

(13) A jelenlétes versenyen regisztrációs díjat fizetett versenyzők összesített létszáma és az arányszám szorzata adja a régióból a középdöntőbe (18 fő feletti) bejutó 36 fő régiók szerinti elosztását. Törtszámnál ötven százalék és alatta lefelé, felette felfelé kell kerekíteni.

(14) Ha a versenyző mindkét (jelenlétes, internetes online) verseny alapján jogot nyert a középdöntőn való részételre, abban az esetben az internetes online verseny jogcímen jut a középdöntőbe. Ha valaki jogot szerzett a középdöntőbe való indulásra, de nem jelzi részvételi szándékát vagy nem jelenik meg a versenyen, a hely nem feltölthető.

(15) A (8), (10) és a (13) pont szerint meghatározott létszám kiegészül a 4 helyszínen rendezett „Egyenesen a középdöntőbe” verseny első két-két helyezettjével (4 x 2 = 8 fő) és a Szövetség elnökével. Az „Egyenesen a középdöntőbe” verseny esetében is alkalmazni kell a (8) pontban előírtakat.

(16) A középdöntő két forduló összesített eredménye alapján az 1 - 60 helyezett jogosult az elődöntőben versenyezni, **figyelemmel a (14) pont létszámfeltöltéssel kapcsolatos szabályára.** A kétfordulós elődöntő összesített eredménye alapján legtöbb pontszámot elért 15 versenyző jut a döntőbe.

(17) A bajnokság és a Szövetség egyéb versenyek versenyhelyszínét a Szövetség Elnöksége jelöli ki a tageszűletekkel történt egyeztetés után, amit a hivatalos – <http://www.magyarultiszovetseg.hu> – honlapon az éves versenynaptárban közzétesz. **Az éves versenynaptárt a Szövetség facebook oldalán is közzé kell tenni.**

(18) A társasági ulti egyéni és csapatversenyeinek helyszínéről és időpontjáról a versenyt rendező tageszűlet versenyfelhívást készít, amit a Szövetség hivatalos honlapján a verseny előtt legalább 10 nappal, a főtitkár közreműködésével közzétesz. A versenyfelhívásban meg kell nevezni a bírót, ezen belül a vezetőbírói feladatokat ellátó személyét. **A versenyfelhívást közzé kell tenni a Szövetség facebook oldalán is.**

II.

ÉRTÉKSZÁM SZERZŐ TÁRSASÁGI ULTI EGYÉNI VERSENYEK

2. §

(1) Értékszám szerző versenynek a társasági ulti bajnokság vegyéni versenyei (selejtezők, középdöntő, elődöntők és a döntő) továbbá a csapatdöntő egyéni helyezése számít. Az egyenesen az elődöntőbe, az internetes társasági ulti verseny, a női és a Fedák Sári verseny nem.

Résztvevők, nevezés

3. §

(1) A Szövetség egyéni társasági ulti bajnokság versenyén való részvétel feltétele, hogy a játékos (versenyző) az első forduló végén rendelkezzen érvényes versenyengedéllyel.

(2) Érvényes versenyengedélynek kell tekinteni a korábban megszerzett versenyengedély meghosszabbítási díjának megfizetését, valamint az új belépő versenyengedély díjának a Szövetség, a versenyt rendező egyesület vagy annak a tagegyesületnek megbízottja részére történő befizetést, amely keretei között versenyez. **Az új versenyző adatnyilvántartó lapját és az engedély készítéséhez szükséges fényképet a versenyző tagegyesülete küldi meg a Szövetségnek.**

(3) A versenyfelhívásban meghatározott szervezőnél nevezni előzetesen (e-mail, sms, telefonon) lehet. A helyszíni nevezés elfogadható. A nevezőtől a regisztrációs díjat a tagegyesület megbízottja is beszedheti **és meghatározva a versenyzők nevét** egyben fizetheti be a versenyt rendező tagegyesület által kijelölt személynek. A verseny regisztrációs lapját a résztvevőnek – egyben történő befizetés esetén is – alá kell írni.

(4) A versenyfelhívásban közzétett regisztrációs időn letelte, a regisztráció lezárása után érkező versenyző, figyelemmel **az 1. § (4) bekezdés szerinti kezdési időpontra** a második játszmába kapcsolódhat be. Az előzetesen nevezett (jelentkező), a – kiírásban (hirdetményben) meghatározott – regisztráció lezárása után érkező, legfeljebb 15 perces késését időben jelző versenyzőt a nevezettek listáján, **az ültetésnél (sorsolásnál)** figyelembe kell venni.

(5) A felhívásban meghirdetett verseny időponttól legfeljebb tizenöt perccel későbbi kezdésre **– ide nem értve a technikai hiba miatti késedelmet –** a versenyt rendező tagszervezet képviselője javaslatára vagy a regisztrált versenyzők véleményének kikérését követően – mérlegelése után – a verseny vezetőbírója ad engedélyt.

(6) A verseny szervezőjének jogában áll a játszmák időkeretét megállapítani. Az egy játszmára megadott időkeret nem lehet kevesebb 40 percnél.

(7) A társasági ulti versenyen való indulás feltétele az 2000 Ft/fő regisztrációs díj befizetése.

(8) A társasági ulti egyéni és csapatverseny egyszerre, egy fordulóban történő rendezésekor a regisztrációs díj:

- mindkét versenyre regisztráló versenyző esetén 3500Ft/fő,
- csak egyéniben induló versenyző regisztrációs díja 2000 Ft/fő,
- csak csapatban induló regisztrációs díja 2000 Ft/fő.

- (9) Az egyenesen a középdöntőbe verseny regisztrációs díja 2000 Ft/fő.
- (10) A (7) – (9) pont szerinti regisztrációs díjból a regisztrált létszám x 500 Ft a rendező tagegyesületet illeti költségei fedezetére, a többi a Szövetség bevétele. A Budapesten rendezett versenyek regisztrációs díja 3500 Ft/fő, a társasági ulti döntő regisztrációs és az ebéd díja nulla Ft.
- (11) A középdöntő, az elődöntő és a döntő helyszínéről az Elnökség – a tagegyesületek javaslatait figyelembe véve – dönt, amelyet a Szövetség honlapján, az éves verseny naptárban, továbbá a rendező tagegyesület a versenyfelhívásban közzétesz.
- (12) A Szövetség rendezi a női és a Fedák Sári versenyt, amelyek nyílt versenyek. A női verseny győztese, a Fedák Sári egyéni 1-3 helyezettje és a csapatverseny első helyen végzett csapat tagjai meghívást kapnak a bajnokok bajnoka versenyre.
- (13) A Szövetség központilag biztosítja a versenyt rendező tagszervezetnek a serleget, érmet és – igény szerint – az oklevelet.

Pontozás, játék (osztás), eredmény írása

4. §

- (1) A társasági ulti bajnokság fordulóból, a forduló játszából, a játszma pedig játékból/osztásból áll. Minden verseny legalább egy fordulóból, fordulóként 7 játszából, a játszma pedig 15 (3 fős asztalnál), illetve 16 (4 fős asztalnál) játékból/osztásból áll. A tagszervezetek által rendezett helyi – nem szövetségi – versenyen ettől a szabálytól a szervező eltérhet.
- (2) A játék eredményét a játszmalapon/versenylapon kell rögzíteni, úgy, hogy az versenyzőként tartalmazza az adott játékban/osztásban megszerzett és az összesen forint összeget. A játszma utolsó játékát követően a göngyölített összeg határozza meg a játszmában – az asztalnál – elért helyezést, a megszerzett pontot (pl. 4, 2, 0) és a segédpontot (forint összeg).
- (3) A versenyen a játszmalapon a játszma (azon belül a játékokra, osztásra partira) vonatkozó adatokat be kell írni, minden oszlopot ki kell tölteni. A játszmalapon a játék (osztás, parti) előírt adatának hiányában a göngyölített eredmény akkor fogadható el, ha a játszma eredményét az asztalnál játészó három versenyző mindegyike ellátja kézjeggyével. Három aláírás hiányában az eredmény rögzítésére leadott játszmalap szabálytalan. Ha az adatokat vagy az aláírást nem rendezik az eredmény rögzítéséig, abban az esetben a három versenyző 2-2-2 pontot kap nulla segédponttal. Erre a verseny kezdetekor fel kell hívni figyelmet.
- (4) A versenylapot az „A” játékos vezeti, aki a jogosultságot átadhatja „B” vagy a „C” játékos részére. A versenylapot vezetőtől (alapesetben az „A” játékos) a játékosok kérhetik, hogy a játszma közben a beírt összegről – érthetően – tájékoztassa őket.
- (5) A középdöntő, az elődöntő és a döntő ültetési rendjét (gépi sorsolás, kézi beírás, értékszám alapján) a Szövetség elnöksége határozza meg a középdöntő, az elődöntő a döntő kezdése előtt.
- (6) A bajnokság versenyein az alább leírt pontozási rend betartása kötelező 3 fős asztalnál az első helyezett 4, a második 2, a harmadik helyezett 0 pontot kap. 4 fős

asztalnál az első helyezett 4, a második és harmadik helyezett 2, a negyedik helyezett 0 pontot kap. A nem szövetségi rendezésű versenyen a rendező tagegyesület ettől eltérhet.

(7) Holtverseny esetén, a pontokat a meg kell osztani az alábbiak szerint:

a) Három fős asztalnál:

- Hármasholtverseny esetén 2 – 2 – 2 pont
- Kettősholtverseny az első helyért 3 – 3 – 0 pont
- Kettősholtverseny a második helyért 4 – 1 – 1 pont

b) Négy fős asztalnál:

- Négyesholtverseny esetén 2 – 2 – 2 – 2 pont
- Hármasholtverseny az első helyért 2,66 – 2,66 – 2,66 – 0 pont
- Hármasholtverseny a második helyért 4 – 1,33 – 1,33 – 1,33 pont
- Kettősholtverseny az első és harmadik helyért 3 – 3 – 1 – 1 pont
- Kettősholtverseny a második helyért 4 – 2 – 2 – 0 pont
- Kettősholtverseny a harmadik helyért 4 – 2 – 1 – 1 pont

(8) Ha a játszma kizárás (piros lap) vagy egyéb ok miatt nem a 15 játék (osztás) után, hanem előbb ér véget az alábbi szabályokat kell alkalmazni.

a) 3 fős asztalnál:

- ha a játszma 50%-a már teljesített, a játszmát lejátszottnak kell tekinteni. A kizárt játékos az utolsó helyre kerül **mínusz** 50 segédponttal, másik két játékos az egymáshoz viszonyított pillanatnyi helyezésük alapján kap 4 pontot **plusz** 30, illetve 2 pontot **plusz** 20 segédponttal. Ha a kizárt játékos a kizárásakor utolsó helyen állt a játszmában, akkor a játszmalapon szereplő eredmény a játszma végeredménye.
- ha a játszma 50%-a még nem teljesült, akkor a versenyben maradt két játékos a holtverseny szabályai szerint 3-3 pontot és 1-1 segédpontot, a kizárt versenyző 0 pontot és **mínusz** 2 segédpontot kap.

b) 4 fős asztalnál

- ha a játszma 50%-a már teljesített, akkor a versenyben maradt 3 játékos közül az első helyen lévő 4 pontot és 30 segédpontot, a másik 2 játékos 2-2 pontot és 20-20 segédpontot kap. A kizárt játékos nulla (0) pontot és mínusz 70 segédpontot kap.
- ha a játszma 50%-a még nem teljesült, akkor a versenyben maradt három játékos új játszmát kezd. A kizárt játékos a játszmában úgy tekintendő mintha nem indult volna versenyen.

c) A társasági ulti döntőjébe 15 versenyző versenyez, 7 x 15 játékkal/osztással. A döntőben játékkrend szerint, minden játékos mindenkivel játszik. A döntőre tartalék játékos/játékosokat kell meghívni. A bejutott versenyzők közül, aki a verseny kezdés időpontjáig nem jelentkezik, nem nevez a döntőre, az elveszti a jogát a részvételre. A kieső(k) helyét a tartaléklistáról, erősorrendben kell feltölteni.

- d) A társasági ulti döntőjének díjazását az Elnökség határozza meg a Szövetség költségvetésében – a Közgyűlés által – elfogadott kereten belül.
- e) Az értékszám szerző társasági ulti versenyen résztvevő versenyző eredménye alapján felkerül az értékszám szerinti ranglistára.
- f) Az a játékos, aki játszma közben – kivéve bármilyen nem halasztható okból – visszalép, kizártnak minősítendő (piros lap). A kizárt, vagy kizártnak minősített versenyző teljesítménye az adott fordulóban nem értékelhető, úgy kell tekinteni, mintha nem is nevezett volna. A kizárásig elért eredményét statisztikai okok miatt a nyilvántartásban meg kell hagyni.
- g) A versenyek során – a 3. § (6) pontban meghatározott írt időtartam alatt – a játszmában a játékok 50%-át teljesíteni kell. Ha a játszma 15 játéka (osztás) a meghatározott időig nem fejeződik be, csak a megkezdett játék (osztás/parti) játszható. A játszott (megkezdett) játék eredményének rögzítése sora után a versenylapot a befejezett játék után át/alá kell húzni, a játszma tovább nem folytatható. Megkezdett játéknak (osztásnak, partinak) számít, ha a lapokat az osztó a keverés után az asztalra helyezte és megtörtént az emelés.

III.

TÁRSASÁGI ULTI CSAPATVERSENY

Általános elvek

5. §

- 1) A bajnokság régióként három selejtezőkből és egy fordulós döntőből áll. A társasági ulti csapatbajnokság selejtező versenyei a régiókban zajlik, a tagegyesület közreműködésével.
- 2) A csapatversenyeken három fős – a lehetőleg hazánk egy-egy településének vagy a tagszervezet nevét viselő – csapatok indulhatnak.
- 3) Szövetség csapatversenyein versenyengedéllyel nem rendelkező versenyző is indulhat, de a második fordulón már versenyengedéllyel kell rendelkezni, figyelemmel a 3. § (2) bekezdés előírására.
- 4) A csapatbajnokság döntőjébe bejutott csapat tagja indokolt esetben változhat. Az első fordulón indult csapatnál, a második és a harmadik fordulóban bárki csapat tag lehet, de olyan személy nem vehet részt, aki az első fordulóban másik csapatban már szerepelt. Ez a szabály a döntőre is érvényes. **A döntő előtt a csapatot érintő személy változtatásról** legalább 72 órával korábban tájékoztatni kell a Szövetség főtitkárát.
- 5) A régiós selejtező versenyen és a döntőben a tagszervezetből több csapat, valamint a régióba tartozó tagszervezetek versenyzőiből összeállított „vegyes” csapat versenyezhet.
- 6) A csapatverseny regisztrációs díját a 3. § előírása határozza meg.
- 7) A három fordulós régiós selejtező két legjobb forduló eredménye alapján a három régióban mindhárom selejtezőn résztvevő csapatok számának arányában 15

csapat jut a döntőbe. A régió csapatbajnoka címnél a régióknak a három selejtezőn részt vett csapatok eredményét kell figyelembe venni.

8) A döntőbe jutott csapat a versenytől való távolmaradása esetén a döntőben a rendező tageszcsület (tartalékként jelenlévő) csapatával kell feltölteni.

9) Döntőben a csapatok 7 x 15 leosztást játékrendben játszanak. (Az „A” csapat „A” helyen nevezett játékos többi csapat „A” helyén nevezett játékosával stb.) A csapat tagjai ültetési sorrendjét (a, b, c hely) legkésőbb a nevezésig meg kell adni, amit módosítani nem lehet. A döntős versenyző eredménye felkerül a 4. § (8) bekezdés e) pont szerinti listára.

10) A döntő 1-3 helyezést elért csapat tagjai díjazása kupával, oklevéllel történik, amit a Szövetség biztosít, az anyagi elismerés mellett.

IV.

NEMZETI SPORTULTI BAJNOKSÁG

Általános elvek

6. §

(1) A Szövetség megrendezi a Nemzeti Sportulti Bajnokságot (továbbiakban: sportulti). A bajnokság két forduló jelenlétes és 2 fordulós internetes online selejtezőből, egy fordulós elődöntőből és egy fordulós döntőből áll.

(2) A jelenlétes selejtező két fordulóját a régiók által megjelölt helyszíneken kell megrendezni, az éves versenynaptár szerinti időpontban. A régiós selejtezőben elért egyéni eredményt össze kell vonni a többi régió versenyző eredményével. Az „összefésült” eredmény – sorrend – alapján a legmagasabb százalékot teljesítő 36 fő jut az elődöntőbe.

3) Az internetes online selejtező verseny összevont eredménye alapján az első hat (6) helyezett vehet részt a 42 fővel tervezett (rendezett) elődöntőn. Ha az internetes online versenyen a versenyző jogot szerzett a középdöntőbe való indulásra, de a versenyfelhívásban meghatározott időre nem jelentkezik be a megüresedett helyet a jelenlétes verseny résztvevőiből kell feltölteni addig, hogy a létszám hárommal osztható legyen.

(4) Az elődöntőn legmagasabb százalékot (legjobb eredményt) elért 15 fő jut a döntőben. A döntőbe jutott versenyző távolmaradása esetén a döntő sorrendben a tartalék versenyzővel/versenyzőkkel kell feltölteni.

(5) A jelenlétes sportulti versenyeken versenyengedéllyel rendelkező játékosok indulhatnak. Az internetes versenyből elődöntőbe jutott versenyzőnek az első elődöntő időpontjára (a verseny kezdetére) rendelkezni kell versenyengedéllyel. A jelenlétes sportulti verseny elődöntő regisztrációs díja 2000 Ft/fő, budapesti rendezés elő és középdöntő esetén 3500 Ft/fő. A döntő regisztrációs díja 2000 Ft/fő, amelyből 500 Ft/fő a rendező tageszcsületet illeti költségei fedezetére.

(6) A selejtezőn, az elődöntőn és a döntőn a játszott játékot rövidítve (pl. piros ulti mínusz játék pu-j, zöld ulti mínusz kontra játék, zu-kj stb.) rögzíteni kell a játszma lapon.

(7) A döntő egy fordulós, helyszíne – a hagyományoknak megfelelően – Kisvárda. A döntő rendezéséért a Kisvárdai Kulturális Egyesület Ulti Klub a felelős. A versenyt a sorsoló program használatával kell rendezni.

(8) A döntő első hat helyezettjének díjazása kupával, oklevéllel történik, amelyet a Szövetség biztosít. Az 1-6 helyezettnél az anyagi elismerésről az elnökség egyedileg dönt.

(9) A sportulti bajnokságon indult versenyző eredménye felkerül a Szövetség (éves és örök) mesterpont listájára, valamint az eredménye/eredményei alapján a Szövetség szabályai szerint minősíti (I. osztályú versenyző, mester, nagymester stb.).

Versenysrendszer

7. §

- (1) A sportulti selejtezőn, elődöntőn a létszámnak hárommal oszthatónak kell lenni. A versenyen résztvevők létszáma 9 főnél nem lehet kevesebb.
- (2) A versenyt, a fordulót 5 játszmában 60 játékkal (osztással) kell rendezni, játszmaként 12 játékot (osztást kell teljesíteni. Aki nem teljesíti a 60 játékot/osztást, annak a teljesítménye nem értékelhető. A szabályt alkalmazni kell a sportulti döntőre is.
- (3) A versenyző teljesítményét százalékban – két tizedes pontossággal – kell megállapítani. Az azonos vonalon („A”, „B”, „C”) játszó versenyző eredményét minden játéknál (osztásnál) a saját vonalán játszó (pl „A”) versenyző által megszerzett forintértéket összehasonlítva kell megállapítani. Pl. 15 főnél az adott játékban a többi asztalnál játszó „A” játékos – összesen négy fő – eredményéhez külön-külön hasonlítva a több forintot elérő versenyző 2 pontot, a vesztes pedig 0 pontot kap. Azonos forintértékért 1 – 1 pont jár. Ugyan így kell a vonal többi játékos által megszerzett forintértéket viszonyítani a vonalon lévő további játékos forintértékével.
- (4) Az azonos vonalon („A”, „B”, „C”), a játszmában, a fordulóban szerzett pontot az egyéni teljesítményt a 7. § szerinti elv alapján kell megállapítani a létszámnak megfelelően.
 - a) 15 főnél a játék (osztás) vonalanként – a négy ellenfél játékosból adódóan – $4 \times 2 = 8$ pont. Játszmánként – a 12 leosztásból adódóan – $8 \times 12 = 96$ pont szerezhető.
 - b) Játszmánként megszerzett pontot a játszmában megszerezhető – 96 – ponthoz kell viszonyítani és 2 tizedes pontossággal százalékban kifejezni és a százalékkérték alapján a játszmában elért helyezést.
 - c) A szerzett pontszám és a teljesítés százalékos értéke minden játszma után halmozódik.
- (5) 15 főnél az öt játszmás fordulóban/versenyben összesen $5 \times 96 = 480$ pont szerezhető. A versenyző – forduló/verseny – eredménye a szerzett pont osztva a szerezhető pontok számával, az eredményt %-ban kifejezve. Helyezés sorrendjét a százalékkérték alapján kell megállapítani.

(6) Egy játszmaiban a 12 játékhoz (osztáshoz) egy készlet a játék/ játszma előkészített, a három fő osztásait tartalmazó kártyával egy időben maximum 12 asztalnál (36 fő) folytatható játék. Ha a résztvevők létszáma meghaladja ezt a számot, akkor a következőket kell alkalmazni:

- a) Több készlet kártyát kell előkészíteni (2 készlet 2 x 36 fő, 3 készlet 3 x 36 fő). Ebben az esetben az adott játszmaiban mindenki ugyanazt a leosztást teljesíti. Az értékelés **játékonként, játszmánként** a teljes létszám figyelembevételével történik.
- b) Ha nincs **elegendő mennyiségű előkészített** kártya a versenyzőket több csoportba kell osztani. A csoportok más – más játszma (pl. első játszma helyett a második játszma) játékait (leosztást) játssza, az értékelés csoportonként történik, amelyek összefésülése adja a **forduló**, a verseny eredményét.

V.

EGYÉB RENDELKEZÉSEK

8. §

- (1) A Magyar Ultiszövetség Közgyűlése az „Év játékos” címet annak ítéli oda, aki a társasági, a sportulti, valamint a csapatbajnokság döntőjébe bejut, és az ott elért helyezési számainak összesített értéke a legalacsonyabb. Ha mind három versenyágban döntőben játszó versenyző nincs, a cím nem adható ki.
- (2) Holtverseny esetén a társasági ultiban elért eredmény dönt. Csapatdöntőn az egyéni eredmény alapján kap helyezési pontot a versenyző, de az nem lehet 15-nél több, függetlenül attól, hogy a 15 és 45 között hányadik helyen végzett.
- (3) Nem lehet az év játékos a versenyző, aki ellen a Fegyelmi és Etikai Bizottság – a verseny évében – jogerős, elmarasztaló határozatot hozott. Amennyiben a fegyelmi eljárás áthúzódik a következő évre, az eljárás lezártaig a cím nem adható ki.
- (4) A társasági ulti régió bajnoka az 5 selejtező eredményének összesítésével a legjobb eredménnyel, legtöbb ponttal rendelkező régiós játékos. A régió csapatbajnoka a csapatbajnokság selejtezők összesítését követően a legjobb eredménnyel, legtöbb ponttal rendelkező csapat.
- (5) A Szövetség rendezi a bajnokok bajnoka versenyt, amelyen a meghívottak versenyeznek, ideértve a nyílt versenyként rendezett egyenes út középdöntőbe, a női bajnoki verseny, Fedák Sári verseny, Köztársaság kupa versenyt is. A meghívottakat a következő jogcímen vehetnek rész a versenyen:
 - Az előző év bajnokok bajnoka
 - Közvetlen a középdöntőbe jutottak
 - Sport ulti selejtező 1-3 helyezett
 - Társasági ulti selejtezők 1-3 helyezett
 - Csapat selejtezők 1 helyezett csapat tagja
 - Sport ulti döntő 1 – 3 helyezett
 - Társasági ulti középdöntő 1 – 3 helyezett
 - Társasági ulti elődöntők 1 – 3 helyezett

- Fedák Sári egyéni verseny 1 – 3, valamint az első helyezett csapat tagjai
- Régió társasági ulti egyéni bajnoka
- Régió csapatbajnok tagja
- Csapat döntő 1 – 3. helyezett csapat tagja
- Csapat döntőn egyéni 1 – 3 helyezett
- Társasági ulti döntő 1 – 3 helyezett
- Tagegyesület – helyi – bajnoka
- Köztársaság kupa 1 – 3 helyezett
- A női verseny 1 helyezett
- Szövetség Év versenyzője.

(6) A bajnokok bajnoka versenyre egy jogcím alapján kell meghívni a versenyzőket. A meghívottak versenyengedélyénél az 1. § (6) pontjában előírtakat kell alkalmazni.

(7) Díjazásról a Szövetség elnöksége dönt.

(8) A Szövetség bajnok és az egyéb verseny díjazása:

- Egyenesen a középdöntőbe az 1-2. helyezett kupát és oklevelet kap,
- Társasági ulti és a sportulti selejtező az 1. helyezett kupát, a 2-3. helyezett érmet az 1-6. helyezett oklevelet kap
- Csapat verseny selejtező a 1-3. helyezett csapat tagja oklevelet, a régió győztes csapat tagja kupát kap,
- Társasági ulti középdöntő 1. helyezett kupát a 2-3. helyezett érmet, az 1-6. helyezett oklevelet kap,
- Társasági ulti elődöntő 1- 3. helyezett kupát, az 1-6. helyezett oklevelet kap
- Sportulti elődöntő 1. helyezett kupát, 2-3. helyezett érmet, az 1-6. helyezett oklevelet kap.

(9) A költségvetésben meghatározott keretet meghaladó díjazás összege növelhető – bármely szakágban, ideértve a bajnokok bajnoka versenyt is – abban az esetben, ha a bevétel terven felül teljesül vagy a kiadás csökkenése lehetővé teszi. Ez esetben a díjazás összegéről a Felügyelő Bizottság véleményének megkérésével dönt az Elnökség.

(10) A 2024. évi versenyszabályzat hatályát veszti.

(11) A versenyszabályzatot a hatályos az ulti játék szabályáról és a renonszokról szóló szabályzattal együtt kell alkalmazni.

Sülysáp, 2025 március 1.

Gyöngyösi Géza

Muzslai Róbert

főtitkár

elnök