

# MAGYAR ULTISZÖVETSÉG (MAUSZ)



Érvényes: 2025.

# I.

## JÁTÉKSZABÁLYOK

### 1. § A játék eszköze, laprangsor

(1) Az ultit 3 résztvevő játszhatja 32 lapos magyar kártyacsomaggal. A kártyacsomag 4 színből: pirosból, makkból, tökből és zöldből tevődik össze. Minden színben 8 lap: ász, tízes, király, felső, alsó, kilences, nyolcas és hetes található, melyeknek erősrendje;

**a)** színes (adus játék) esetén: ász, tízes, király, felső, alsó, kilences, nyolcas, hetes,

**b)** szín nélküli (adu nélküli) játék esetén: ász, király, felső, alsó, tízes, kilences, nyolcas, hetes - úgy, hogy az ász a legerősebb, a hetes pedig a leggyengébb lap.

### 2. § Osztás

(1) A játék az osztással kezdődik. Az osztó – mielőtt osztana – alaposan (minimum 3-5 szőr) megkeveri a lapokat, majd a bal oldali szomszédjával megemelteti a paklit. Az emeltetéskor az osztó az asztalra helyezi a teljes, megkevert paklit. Az emelő játékos a játékasztalon fekvő pakli tetejéről legalább három lapot leemel, majd a maradék lapok mellé helyezi. Az emelésnek egy mozdulattal kell történnie. Három lapnál kevesebbet leemelni nem lehet. Szintén legalább három lapnak kell maradni az asztalon fekvő maradék lapok közt. A leemelt pakli-részt az emelő a maradék lapok mellé helyezi, az osztó pedig - miután ellenőrizte, hogy az emelés szabályszerű volt - a maradék lapokat a leemelt lapokra ráteszi. Az emeltetés alatt az osztó nem tarthatja kezében a maradék lapokat, hanem ezeket az asztalra tenni köteles. Ezután balról jobb felé, a játék iránya szerint - mely ellentétes az óramutató járásával - színével lefelé kiosztja a lapokat úgy, hogy a jobb oldali játékosnak elsőre hét lapot, majd a továbbiakban öt-öt lapot ad. Más módon osztani nem lehet.

(2) Az osztás után a játékosok felveszik lapjaikat és megszámozzák azokat. Ha bárki kezébe az előírt 12, illetve 10-10 lapnál több vagy kevesebb került, úgy köteles azt jelezni, és ellenőrzés után megismételt osztás következik.

(3) Minden leosztás után az osztás joga eggyel tovább, a játék iránya szerint soron következő játékoshoz kerül. Amennyiben sikerült az osztás, úgy megkezdődik a játék első érdemi része, a licitálás.

### 3. § Licitálás

(1) A licitálás folyamán a játékosok különböző feladatok elvégzésére vállalkozhatnak, melyek teljesítése esetén plusz-, bukása alkalmával mínuszpontokat kaphatnak. A játék célja: minél több pont megszerzése. A játék folyamán az egyik játékos mindig a másik kettő ellen játszik, őt "felvevőnek" nevezzük.

(2) A felvevő személye a licitálás során derül ki, ahol a játékosok egyre nagyobb pontértékű, vagy egyenlő pontértékű, de kevésbé összetett vállalkozást, vagy vállalkozások összességét tehetik meg. Ezeknek a vállalkozásoknak a nevét be kell mondani. Aki vállalkozik, az jogosult az első játékos licitálása után az asztalra színével lefelé letett kétlapos talont felvenni és saját, tetszés szerinti lapjával kicserélni. A cserélő játékos a talonba bármit letehet, visszahelyezheti akár ugyanazokat a lapokat is. A talont úgy kell letenni, hogy a két lap elkülönüljön egymástól. A licitáló a talont minden esetben (kivéve önrablás) köteles felvenni és saját lapjai közé beszúrni.

(3) Sem a felvett, sem a letett lapokat nem kell, és nem is lehet megmutatni az ellenfeleknek.

(4) Az a játékos, aki a felvételre vállalkozott, az határozza meg a játék folyamán érvényes adu színét is. A licitálás alatt ezt a szint nem szabad bemondani, kivéve, ha ez a szín piros szín. Ha a licitálás során nem hangzik el a vállalás teljes neve, akkor azon, az érvényes vállalást követő azonos nevű vállalást kell érteni (pld. ulti után mondott 40/100 piros 40/100-at, a piros ulti után mondott betli pedig rebetlit jelent).

(5) Aki a talont felveszi, köteles az előtte elhangzottnál magasabb összértékű vagy azonos értékű, de kevésbé összetett vállalkozást tenni. Azonos értékű és azonos tagból álló licitek esetén, az alábbi licittáblában leírt fokozatok a mérvadók.

Ssz	Rang-sor	Licit neve	Pont-érték	Pont-össze-sen	Ssz	Rang-sor	Licit neve	Pont-érték	Pont-össze-sen
1	1	Parti (Játék)	1	1	28		Piros 40/100 + 4 ász	8+8	
2	2	Piros parti	2	2	29	23	Piros 40/100 + ulti /a fentnél erősebb/ 40/100 + terített durchmars	4+12	16
3	3	40/100	4	4	30		Ulti + terített durchmars		
4	4	4 ász	4+1		31		Piros 20/100	16	
5	5	Ulti		5	32	20/100 + ulti + durchmars	8+4+6		18
6	6	Betli	5		33	Piros ulti + 4 ász	8+8+2		
7		Durchmars	6	6	34	27	40/100 + ulti + terített durchmars	4+4+12	
8	7	Szintelen durchmars			35	28	20/100 + terített durchmars	8+12	20
9	8	40/100 + 4 ász	4+4		36	Piros 40/100 + durchmars			
10	9	40/100 + ulti		8	37	Piros ulti + durchmars			
11	10	20/100	8		38	29	Terített betli	20	
12		Piros 40/100			39	30	20/100 + ulti + terített durchmars	8+4+12	24
13	11	Ulti + 4 ász	4+4+1	9	40	Piros 40/100 + ulti + 4 ász	8+8+8		
14	12	Piros 4 ász	8+2		41	31	Piros 20/100 + 4 ász	16+8	28
15	13	Piros ulti			42	32	Piros 20/100 + ulti	24	
16	14	40/100 + durchmars	4+6	10	43	33	Piros terített durchmars		32
17		Ulti + durchmars			44	34	Szintelen terített durchmars	8+8+12	
18	15	Rebetli (piros betli)	10		45	35	Piros 40/100 + ulti + durchmars	16+12	36
19	16	40/100 + ulti+4 ász	4+4+4		46	36	Piros 20/100 + ulti + 4 ász	16+8+8	
20	17	20/100 + 4 ász	8+4		47	37	Piros 40/100 + terített durchmars	8+24	40
21	18	20/100 + ulti		12	48	38	Piros ulti + terített durchmars	16+8+12	
22		Terített durchmars			49	39	Piros 40/100 + ulti + terített durchmars	8+8+24	48
23	19	Redurchmars	12		50	40	Piros 20/100 + terített durchmars	16+24	
24		Piros durchmars			51	41	Piros 20/100 + ulti + durchmars	16+8+24	
25	20	40/100 + ulti + durchmars	4+4+6	14	52		Piros 40/100 + ulti + terített durchmars		
26	21	20/100 + durchmars	8+6		53		Piros 20/100 + terített durchmars		
27	22	20/100 + ulti + 4 ász	8+4+4	16	54		Piros 20/100 + ulti + terített durchmars		

(6) Ha a bemondott licit nem felel meg az előző mondatban leírtaknak, a licitáló figyelmeztetés után köteles nagyobb fokozatú licitet mondani. Ha a hibás licit a lejátszás megkezdése után derül ki, a vállalást érvényesnek kell tekinteni és a partit le kell játszani.

(7) Aki nem kíván vállalkozással élni, az "passz"-t mond. Az a játékos, aki már passzolt - feltéve, ha újra rá kerül sor - licitálhat még, tehát nem esik ki a licitálásból.

(8) A licitálásnak akkor van vége, ha egymás után két játékos is passzolt. Ilyenkor az a játékos lesz a felvevő, aki az utolsó, a legmagasabb ajánlatot tette. Ez a játékos ezek után jogosult újra kicserélni a talont, ám ekkor - természetesen - még magasabb pontértékű feladatra kell vállalkoznia. (Ezt

önrablásnak nevezzük.) Az önrablás után a másik két játékos - ha van még rá lehetőség - újra licitálhat. Az önrablás többször is megtörténhet.

(9) A licitálás a játék iránya szerint történik, tehát ebben a sorrendben (balról jobb felé) kerülnek sorra a játékosok.

(10) Az osztás után, az osztó utáni első játékos licitálni köteles - hiszen automatikusan megkapta a talont -, ezért a játék során mindig lesz felvevő!

## 4. § Vállalkozások

### (A) Játék (parti).

(1) Ebben a felvevő arra vállalkozik, hogy a lejátzás folyamán ütéseivel és esetleges jelentéseivel együtt több pontot szerez, mint másik két ellenfele együttvéve. Ennek módjai:

- a. Minden elvitt ász és tízes 10-10 pontot ér így, összesen 80 pont szerezhető ily módon.
- b. Az utolsó ütés elviteléért 10 pont jutalom jár.
- c. Kézben lévő egyszínű király-felső bejelentése 20 pont, ugyanez aduból: 40 pont.

(2) A jelentések pontértéke csak akkor számítható be, ha a jelentést tevő felvevő vagy a jelentéssel élő védők valamelyike a lejátzás során legalább egy, bármilyen lapot tartalmazó ütést meg tudott szerezni.

(3) Zöld, tők és makk játék esetén a vállalkozás értéke 1 pont, míg pirosnál ugyanez 2 pont. Kontra esetén ezek az értékek megduplázódnak, rekontra esetén pedig meg négyszereződnek.

(4) Nem szabálytalan, ha az első felvevő - akinek osztottak - "játék" helyett "passzt", vagy „partit” mond. Ilyenkor ezen zöld, tők vagy makk játékot kell érteni. Szintén elfogadható, ha "piros játék" helyett "piros passz" hangzik el.

(5) Valamelyik fél jelentésekből és ütésekből elért 100 pontja – "csendes 100" – esetén a játék értéke megduplázódik. Kontrák és rekontrák esetén, a megdrágított értékhez hozzá kell adni a "csendes 100" értékét, amely makk, zöld, tők esetén 2 pont, pirosnál pedig 4 pont. A védők ütései és jelentései (csendes száz esetében is) együttesen számítandók.

### (B) 40-100.

(1) A bemondó arra vállalkozik, hogy ütéseivel és jelentésével (40), úgy ér el 100 pontot, hogy kizárólag aduból jelent. Értéke: zöld, tők, makk 40-100 esetén 4 pont, piros 40-100 esetén 8 pont.

(2) Jelentés a védők részéről nem tehető.

### (C) 4ász.

(1) Bemondó arra vállalkozik, hogy a 4 db ászot elviszi. Amennyiben a játék (parti) is nála van akkor egy, illetve pirosnál kettő egységet még elszámolhat. A 4ász értéke tehát 4+1, pirosnál 8+2. 4ász csak ulthoz, húsz-százhoz, negyven-százhoz, ezek kombinációjához, illetve önállóan mondható be.

(2) A 4ász a bemandott ultinál, húsz-száznál, negyven-száznál és ezek kombinációjánál, illetve egyszerű játéknál (partinál) csendesen is elszámolható (2, pirosnál 4 egység). Védők csendes teljesítése akkor érvényes, ha a 4 ászt a védők egyike – és csakis az egyike – viszi el. A 4ász mondás annak ellenére, hogy mint az ulti 4+1 egység, mégis gyengébb, mint az ulti, hisz sima bukáskor nincs plusz büntetés. Ez az elv érvényes kombinált mondásoknál is (pl. 40-100 ulti erősebb, mint a 40-100 4ász).

#### **(D) Ultimó.**

(1) Az utolsó ütés megszerzése az adu hetessel. Értéke: 4, pirosban 8 pont. Teljesíthető bemandatlanul is ("csendes ultimó"), értéke: 2, pirosnál 4 pont. Ultimót védő nem mondhat be, ám teljesíthet csendesen, ilyenkor a honorárium elszámolása a partnerrel közös, tehát a 2, illetve, pirosban a 4 pont mindkét félnek jár.

(2) Ha a felvevő licitjekor az ultimó bemandásán kívül más vállalkozás nem hangzott el, úgy az ultimó mellett a felvevő a játék teljesítésére is vállalkozik. Ezért a licitversengésben az ultimó erősebb, mint a 40-100! (ultimó 4 pont + játék 1 pont = 5 pont.) Ez esetben bármelyik fél elérhet "csendes 100-at", ilyenkor a Játék értéke megduplázódik.

(3) Ultimóbukásért további (az egyébként is elvesztett eredeti vagy kontrázott értékhez még hozzáadódó) mínuszpontok járnak: bemandottért -4 pont, csendesen elfogottért -2. Pirosban -8, illetve -4 pont. Ez a büntetés a drágításoktól független, azaz értéke drágítás esetén sem változik.

(4) A lejátszás során az adu hetessel csak akkor lehet kiütni, ha már más adu nincs.

#### **(E) Betli.**

(1) A felvevő - és csak a felvevő - arra vállalkozik, hogy egyetlen egyet sem üt. Ebben a vállalkozásban nincs adu, ezért a lapok rangsorában a tízes az alsó alá kerül! Jelentés egyik játékos részéről sem tehető be.

(2) A betlinek háromféle változata mondható be:

a) Betli. Értéke: 5 pont

b) Rebetli. Ugyanaz, mint a betli, ám értéke 10 pont.

c) Terített betli. Ekkor a lejátszás során az első ütést követően mindenki kiteríti a lapjait az asztalra, és így folyik tovább - látható lapokkal - a játék. Értéke: 20 pont.

d) (3) A betli fokozatát a felvevőnek meg kell neveznie.

#### **(F) Durchmars.**

(1) A felvevő arra vállalkozik, hogy az összes ütés az övé lesz. Változatai:

##### **a. Színes (adus) durchmars.**

Fokozatai:

- I. Durchmars, értéke 6 pont (zöld, tök, makk színekben).
- II. Piros durchmars, értéke 12 pont



- III. Terített durchmars (az első ütés kijátszása után nyílt lapokkal folyik tovább a játék), értéke 12 pont (zöld, tök, makk színekben).
- IV. Piros terített durchmars, értéke 24 pont.

#### **a. Szín nélküli (adu nélküli) durchmars**

Fokozatai:

- I. Szín nélküli durchmars, értéke 6 pont (nincs aduszín, a tízes lap az alsó alá kerül a laperő sorrendjében).
- II. Redurchmars, értéke 12 pont (megegyezik a szín nélküli durchmarssal, csak az értéke magasabb).
- III. Szín nélküli terített durchmars, értéke 24 pont. (Adu nélküli, az első ütés után nyílt lapokkal játszott vállalkozás).

(3) A durchmars fokozatának nevét a felvevőnek már a licitáláskor be kell mondani.

(4) Durchmars estén jelentés egyik fél részéről sem tehető. (A 40-100-al vagy 20-100-al kombinált durchmarsnál a 40, illetve a 20 természetesen érvényes).

### **5. § Összetett vállalkozások**

(1) A licitálás alkalmával a felvevő egyszerre több feladatra is vállalkozhat.

**a)** Ultimó, 40-100 vagy 20-100 és színes durchmars (terített is), valamint ultimó, 40-100 vagy 20-100 és négy ász tetszés szerint mondható be együtt. A 4ász nem kombinálható semmilyen durchmarssal.

**b)** Az olyan licitekben, ahol a felvétel maximum ultimó volt, ott automatikusan életbe lép a "játék" vállalkozás is. Ilyenkor a "játékot" nem kell külön bemondani, tehát pl. a "piros ultimó" az tulajdonképpen piros ultimó (8 pont) + piros játék (2 pont). Ezért a "sima" ultimó pontérték szempontjából összetett vállalkozásnak (4+1, illetve 8+2) számít.

(2) Kényszerhelyzetben a szabályokkal nem ellenkező bemondás (pl. 20 nélkül 20-100) bemondható, de szabályellenes kombináció (pl.: 40-100 szín nélküli durchmars) nem mondható be.

(3) A legnagyobb értékű bemondás a piros 20-100 ultimó terített durchmars 48 pont.

### **6. § A lejátszás.**

(1) A licitálás befejeztével a felvevő kijátssza az első lapot, és ezzel megkezdődik a játék másik érdemi szakasza, a lejátszás, ahol a felvevő teljesíteni, a védők pedig buktatni igyekeznek az elhangzott vállalkozásokat. Ekkor kerülhet sor az esetleges csendes teljesítésekre is.

(2) A lejátszás iránya megegyezik az osztás irányával.

(3) A lejátszás során a kihívott színre ugyanolyan színű lapot kell tenni, ha nincs, akkor adut. Ha ez sincs, akkor tehető bármi más. A színek – az adu színt kivéve – egyenrangúak, a lapok egymást csak saját színükben üthetik, rangsoruknak megfelelően. Az adu szín azonban kiemelt erejű, az üti a

másik szín, illetve színek lapjait (pl. a piros ást megüti a zöld hetes, feltéve, ha zöld az adu és nincs a kezében piros lap).

(4) A lejátzás során "felülütési kényszer" működik. Ez azt jelenti, hogy az ütéshez kijátszott, pillanatnyilag az ütést elvivő legerősebb lapnál még nagyobb azonos színűt kell tenni, ha van ilyen a soron következő játékos birtokában. (Nem kötelező a legnagyobbat, hanem elég azt, ami a lent lévő lapokat elviszi!)

(5) Az első ütéshez mindig a felvevő, utána pedig az a játékos hív ki, aki jogosult az ütés elvitelére.

(6) Az első lap elengedéséig nevezi meg a felvevő az adu színét, kivéve, ha az piros volt (azt már a licitálásban be kellett mondani). Szintén ekkor mondja be esetleges jelentéseit. (A szín nélküli bementések adu nélkülisége már a licitációkor kiderült.)

(7) Ezt követően, első lapjuk kijátszásakor mondhatják be a védekező játékosok jelentéseiket, esetleges drágításait (kontrák). A kontra(ák) után az ütés addig nem vihető el, míg a megkontrázott játékos nem rekontrázik, vagy nem passzol.

(8) A lejátzás végezetével a talon esetleges értékes lapjai a védők megszerzett pontjaiként számíthatók.

(9) A felvevőnek joga van a vállalást az első lap kihívása előtt, a lapok bedobásával feladni anélkül, hogy ehhez a társak beleegyezését kérné. Ebben az esetben az érvényes licitet kontrázva kell fizetni. Az első lap kihívása után, a társak egybehangzó beleegyezését kell kérni a játék feladásához. Ha ezt nem kapja meg, a játékot le kell játszani.

(10) A felvevőnek joga van kiterített lapokkal játszani, azonban ezzel a jogával csak az első ütés megtörténte után élhet. A védő játékosok a terített mondások kivételével nem teríthetnek, de ha a felvevő terített, a védők is teríthetnek, de nem kötelező.

## 7. § Drágítások

(1) Miután a felvevő kijátszotta első lapját, bemondta az adu színét, jelentéseit, a védők - a játék irányát követő sorrendben - megkontrázhatják a vállalást.

(2) A kontra kiterjedhet a vállalás egészére, vagy csak egy-egy részére. Ezért ezt pontosan be kell mondani! (Pld., Ha valaki piros ultimó esetén csak kontra játékot mond, akkor ő csak a játékot - az ultimót viszont nem - kontrázta meg. Teljes kontra esetén: "kontra ultimó, kontra játék"-ot kell mondania).

(3) A kontra az adott bementés értékét megkétszerezi.

(4) A kontra - a szín nélküli bementések kivételével - mindig párosan számít, tehát a partnerre is érvényes, emiatt az elhangzott kontra után a partner már nem kontrázhat.

(5) Szín nélküli vállalkozásokban (betliben és szín nélküli durchmarsokban) azonban a kontrák egyéniek, ezért a felvevő jobb oldali szomszédja kontrája után a partnernek is jeleznie kell ("Csatlakozom!"), ha igényt tart a kontrára. Viszont, ha a felvevő jobb oldali szomszédja passzol, majd a következő játékos kontráz, úgy a felvevő jobb oldali szomszédja már nem szólalhat meg, nem tarthat igényt a drágításra!

(6) Még mielőtt a 2. lap kijátszására is sor kerül, ugyanekkor kell az esetleges rekontrát bementeni a felvevőnek, aki ezzel megkétszerezi az adott vállalkozás pontértékét.

(7) További drágítási fokozatok nincsenek.

## **8. § Elszámolás.**

(1) A lejátás végezetével a játékosok összegzik az eredményt a teljesítések pluszként, a bukások mínuszként való értékelésével. Az értékelés alapját a licittáblában megadott pontértékek (Ft érték) adják.

## **9. § Kiegészítő szabályok.**

(1) Sem az osztás, sem a lejátás során a kártyalapok nem boríthatók fel - nem válhatnak láthatóvá - kivéve, amikor erre a szabályok lehetőséget adnak (terítés, a lapok ütéshez való kijátása).

(2) Lejátás közben a talon megnézése tilos.

(3) A lejátás során az éppen elvitt ütés mindenki számára megnézhető. Amíg a következő ütéshez nem került kijátásra a lap, kérésre köteles az utolsó ütest megmutatni az ütest elvivő játékos még akkor is, ha a lapokat már lefordította. A saját elvitt ütések mindvégig megnézhetők, de helyi (nem szövetségi) versenyeken ettől a szabálytól el lehet térni. Ezt a körülményt a verseny előtt be kell jelenteni.

(4) A lejátás során tilos a lapokat az ütésekkor egymásra dobni ("csomóra játás").

(5) A játékosok idő előtt nem tehetik lapjukat az ütésbe.

(6) A játék során a játékosok egymás lapjaiba nem nézhetnek.

(7) A játék folyamán olyan megjegyzés vagy jelzés nem tehető, amely befolyásolja a játék menetét, különös tekintettel a terített betli játakra.

(8) Kített lap vissza nem vehető (még a bmondott ulti hetese sem) kivéve, ha a renonsz szabály (II. rész) másképp rendelkezik. Kített lapnak az számít, amelyet a kihívó elengedett.

(9) Keverés után, az emelésre jogosult csak elemelheti a lapot, de nem keverhet bele. A többi (3. vagy 4. játékos) egyáltalán nem érhet a paklihoz.

(10) Csendes teljesítéseket (100 vagy 4ász) még a lapok összedobása előtt be kell jelenteni. A csendes ultra illik emlékezni, ezért azt nem kell külön bejelenteni.

(11) 4 fős asztal esetén, az osztást végző játékos szerepe csak az osztás, a játékba és annak végén az elszámolásnál sem avatkozhat bele, kivéve az eredmény helytelen rögzítése esetét.

## **10. § A renonsz.**

(1) Renonsz minden olyan esemény, amely a játékszabálytól eltér – függetlenül attól, hogy ez szándékos vagy véletlen – és érvénytelenné teheti a további játékot.

(2) Az érvénytelenítés nem automatikus, ezt a játékban résztvevők egyikének renonsz bejelentésével kezdeményezni kell. A bejelentést a szabálytalannak vélt esemény észlelésekor azonnal meg kell tenni (észlelés történhet az utolsó lapok kijátása után is). Ha ezt a játékosok elmulasztották, és a játék tovább folytatódik, a játékot érvényesnek kell tekinteni (utólagos reklamációnak helye nincs).



(3) Ha a hibát vétő játékos elismeri a renonsz tényét, és a felek megegyeznek a büntetés mértékében nem szükséges bírót hívni. Vita esetén a bíró dönt az alábbi elvek kötelező figyelembevételével:

- a) Első lépésként meg kell állapítani, hogy a kifogásolt esemény eltérést jelent-e a Játék Szabályzatban leírt ulti bajnokság játékszabályaitól.
- b) Az esemény olyan súlyú-e, amely érdemben befolyásolja a játék további menetét. Ha nem, a játékot tovább kell folytatni.
- c) Meg kell határozni azt a cselekményt vagy eseményt, amely a renonszot okozta és ettől a mozzanattól kezdve minden további játék, esemény érvénytelen függetlenül attól, hogy a renonsz mikor vált nyilvánvalóvá (innenről nem érvényesek a kontrák és rekontrák). Ha a renonsz a licit során történt, módot kell adni arra, hogy a véletlen játékosok folytathassák a licitet.
- d) Meg kell állapítani a büntetés mértékét, melynek során kötelező figyelembe venni az e játékszabályban leírt büntetési tételeket. Ha olyan jellegű az esemény, amely nem szerepel e játékszabályban, a büntetés mértékét a bíró állapítja meg.
- e) Ha a lejátszás során történt a renonsz, akkor a hibát vétő játékosnak a teljes licitet - a renonsz elkövetése előtt elhangzott drágításokkal együtt - fizetnie kell, függetlenül a már teljesített vállalásoktól.
- f) Ha a hibát az egyik védő játékos követte el, köteles kártalanítani a véletlen védőpartnert is, azaz fizet a partner helyett és fizet a partnernek is.
- g) Ha renonsz megállapítása érdekében a már elvitt ütéseket a játékosok megnézik, majd a bíró azt állapítja meg, hogy nem történt szabálysértés, a renonsz elkövetését a renonszot bejelentő játékos rovására kell megállapítani, a játék tovább nem folytatható.

(4) A játékot nem befolyásoló esemény, ha a bemondó téves színt mond a lejátszás indításakor, de azonnal az első kitett lapjának elengedése előtt korigálja azt. Ugyanilyen elbírálás alá esik, ha valaki téves bemondást tesz, de azonnal javít (pl. 20 helyett 40-et mond, vagy fordítva).

## **11. § Fegyelemsértés.**

(1) Szándékos szabályvétel, a játékosok, a bírók, a személyzet, a közönség megsértése, sportszerűtlen viselkedés esetén a vezető bíró jogosult a játékost figyelmeztetni, vagy a versenyből azonnal kizárni, illetve sárga és piros lapokat felmutatni.

## II.

### 12. § RENONSZ ESETEI ÉS MEGITÉLÉSÜK

#### (1) Keverés, emelés, osztás, ültetési rend:

Ssz.	Leírás	Következmény
1	Az osztó a keverés és az emelés után úgy osztja a lapokat, hogy az elemelt csomagra nem helyezi rá az asztalon maradt csomagot, hanem előbb az asztalon maradt csomagot osztja, majd az elemelt csomaggal folytatja.	Új osztást kell elrendelni
2	Nem megfelelő lapszám kiosztása	Új osztást kell elrendelni
3	Osztás és a lapok felszedése közben valamelyik lap láthatóvá válik.	a) Ha osztás közben láthatóvá válik valamelyik lap, az osztónak újra kell osztani. b) Ha a lapok már le vannak osztva, és azok felszedése közben válnak láthatóvá, a hibát vétő játékos nem vehet részt a licitben. Ha ő a felvevő, az első licit csak „sima passz” lehet. Ha a többiek nem licitálnak, a játékot le kell játszani.
4	Az osztó a tőle jobbra ülő játékosnak nem az első alkalommal adta oda a talont, hanem az osztás későbbi fázisában, illetve a lapokat nem ötösével adta a soron következő játékosnak.	Új osztást kell elrendelni
5	Nem a soron következő játékos osztott.	Ha a hiba az első licit elhangzásáig – illetve a másik két játékos passzolásáig - valamelyikük belenyúlásáig nem derül ki, a licitálást tovább kell folytatni, és a partit le kell játszani, majd a játszmalapon megjelölt játékos, következik az osztásban. Ellenkező esetben az osztó újra oszt.
6	A játékosok nem a játszmalapon megadott sorrendben ülnek asztalhoz.	Ha a hiba az első licit elhangzásáig – illetve a másik két játékos passzolásáig vagy valamelyikük belenyúlásáig nem derül ki, az ülésrenden már nem lehet változtatni, és ahogy leültek, a játszmát úgy kell befejezni. A játszmalapon az ülésrendet ennek megfelelően korrigálni kell. Ellenkező esetben új osztás következik, és a játékosok a játszmalapon meghatározott ülésrendet kötelesek felvenni.

## (2) Licitálás:

Ssz.	Leírás	Következmény
1	A licitáló a licitálás során nem piros játék esetén elárulja a licit színét.	A licit tovább folytatható, de csak a vétlen játékosok számára. A hibát vétő játékos nem vehet részt a további licitben. Ha a vétlen játékosok egyike sem licitál tovább, a bementett licitet bukottnak kell tekinteni és kontrázva fizetni.
2	A játékos az előtt passzolt, mielőtt a soron következő játékos ezt megtette volna.	Az elkövető kimarad a játék során a további licitből.
3	A licitáló nem kettő, hanem több, vagy kevesebb lapot tett a talonba és bementta a vállalást.	<p>a) Ha a hiba még az előtt kiderül, hogy a következő licitáló felvette volna a talont, de valamelyik játékos jelzi a hibát, akkor a talont visszavéve a licitálónak nagyobb vállalást kell tennie.</p> <p>b) Ha a hiba akkor derül ki, amikor a következő licitáló már megnézte a talont, de még nem szúrta be a lapjai közé, a játék nem folytatható, és a nem megfelelő számú lapot levő játékos az általa bementett licitet kontrázva fizeti.</p> <p>c) Ha következő licitáló felvette a talont és beszúrta a saját lapjai közé, majd ez után kiderül, hogy nála nem megfelelő számú lap van, nem hivatkozhat arra, hogy a talonban több, vagy kevesebb lap volt, és őt kell tekinteni a renonszot elkövetőnek. Büntetése az előző licit után következő licit megfizetése kontrával.</p> <p>d) Ha a talonban nem megfelelő számú lap van, de a licitben a többi játékos nem vesz részt, a hibát vétő játékos a talont felveheti, de nagyobb értékű licitet kell mondania.</p>
4	Az érvényes licitnél nem magasabb értékű licit bementése.	<p>a) A hiba korrigálható. A licitáló figyelmeztetés után, köteles nagyobb értékű vállalást tenni. Ha ezt nem teszi meg, a talon felvétele előtti licit után soron következő legkisebb bementés értékét köteles kontrával fizetni.</p> <p>b) Ha a hiba a lejátzás során derül ki, a licit</p>

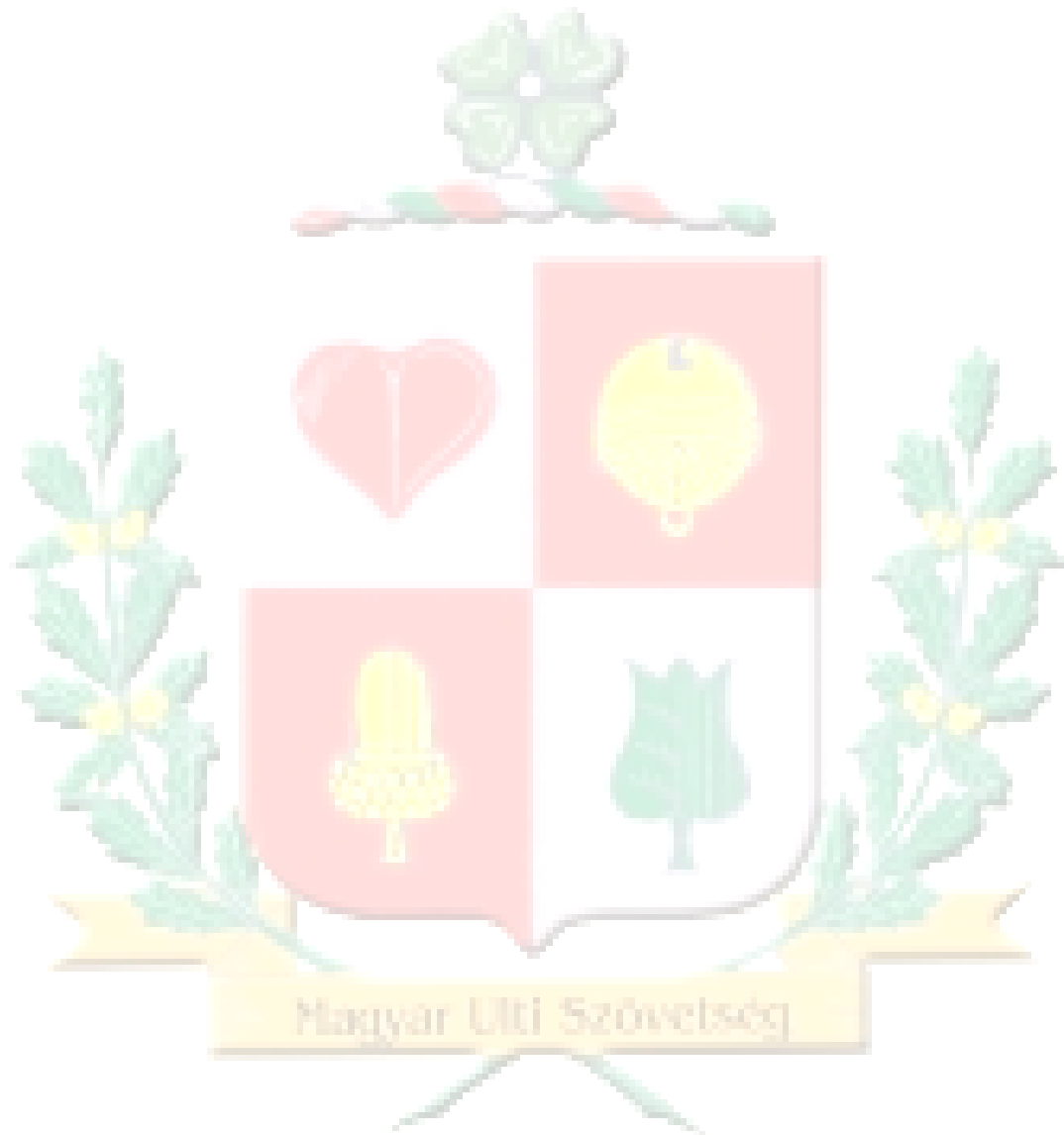
		érvényes és a partit le kell játszani.
<b>Ssz.</b>	<b>Leírás</b>	<b>Következmény</b>
5	A licitáló nem várja meg a soron következő játékos passzát és felveszi a talont, azaz a soron következő játékostól elveszi a licitálás lehetőségét.	A licitáló csak az érvényes vállalást követő legkisebb licitet mondhatja be, és a vétlen játékosok folytathatják a licitálást. Ha ez nem történik meg, a vétkes játékos kontrázva fizet.
6	A játékos bementa a vállalást és letette a talont, majd figyelmeztetik, hogy nem ő jogosult a licit megkezdésére.	A bementett vállalást érvényesnek kell tekinteni. a) Ha a vétlen játékosok egyike nagyobb vállalást szeretne tenni, a talont a hibát vétő játékosnak vissza kell vennie és a licit tovább folytatható, de a hibát vétő játékos nem licitálhat. b) Ha nem folytatódik a licit, a hibát vétő játékos kontrázva fizeti a vállalását.
7	A játékos bementa a vállalást és letette a talont, majd a soron következő játékos felvette azt és új vállalást tett, majd kiderült, hogy a 12 lappal rendelkező játékos kihagyta a licitból.	a) A másodszor licitáló játékos vállalását kell érvényesnek tekinteni, de a licitet jogtalanul kezdő játékos kontrázva fizeti a vállalást úgy, hogy a vállalást tevő a kétszeres, a vétlen játékos az egyszeres értéket kapja. b) Ha a másodszor licitálónál nem megfelelő számú lap van veszített, és a vállalását bukottnak kell tekinteni, kontrák nélkül.
8	A felvevő – az önrablást kivéve - a talont nem veszi fel és nem szúrja be a lapjai közé.	Ha folytatódik a licitálás, a hibát vétő játékos egyszer kimarad a licitálásból, azaz egyszer „passzolnia” kell. Ezt követően újra bekapcsolódhat a licitálásba.

### (3) Lejátszás:

Ssz.	Leírás	Következmény
1	A felvevő nem piros és nem színnélküli játék esetén az első kihívott lap elengedéséig nem mondja be a játék színét.	A bementett játékot bukottnak kell tekinteni, és kontrával kell fizetni.
2/a	A felvevő nem piros játék esetén az első kihívott lap elengedése előtt piros szint jelent, majd úgy hívja ki az első lapot, hogy nem várja meg a partnerek passzát.	A bementett piros játékot bukottnak kell tekinteni és kontrával kell fizetni.
2/b	Mindkét partner passzának elhangzása előtt a felvevő kijátszik.	<ul style="list-style-type: none"><li>• A felvevőnek a kijátszott lapot vissza kell vennie és a további licitálásból kimarad.</li><li>• Amennyiben a soron következő nem passzoló játékos folytatja a licitálást, abban a hibát vétő már nem vehet részt.</li><li>• Ha a hiba elkövetése után nincs további licitálás, a hibát vétő játékos az általa bementett játékot bukva, kontrával fizeti.</li></ul>
3	40/100-nál, színnélküli játéknál, durchmarsoknál és 20/100-nál 20 vagy 40 jelentése.	A hibát vétő játékos fizeti a vállalást. Ha a jelentés előtt drágítások voltak, akkor azt is fizetni kell.
4	Színvétel, vagy felülütés elmulasztása.	A hibát vétő játékosnak fizetnie kell. Ha a renonsz előtt kontra, rekontra is volt, értelemszerűen azt is.
5	Mások ütésének az elvitele, majd kijátszás.	<ul style="list-style-type: none"><li>• A hibát vétő játékosnak fizetnie kell. Ha a renonsz előtt kontra, illetve rekontra is volt, azt is fizetni kell.</li><li>• Ha a játékost figyelmeztetik arra, hogy nem az övé az ütés, a megszólaló játékos követte el a renonszot.</li><li>• Nem minősül renonsznak az, ha az ütés elvitele után az a játékos játszik ki, akié az ütés lenne. A jogtalanul elvitt lapok is őt</li></ul>



		illetik.
--	--	----------



Ssz.	Leírás	Következmény
6	Egynél több lappal való kiütés.	A hibát vétő játékos a bementett licitet fizeti. Ha a lap kitétele előtt kontrák, illetve rekontrák is voltak, azt is fizetni kell.
7	Talon, mások által elvitt (leborított) ütések megtekintése.	A vétkes játékosok bármelyike jelenthet renonszot és a játék nem folytatható. Ha a renonsz előtt kontra, rekontra is elhangzott, azt is fizetni kell.
8	A lejátás során valamelyik játékos leejti lapját vagy lapjait, és az láthatóvá válik.	<p>a) Ha a védőjátékosok valamelyike követte el a hibát, renonsznak minősül és fizetni kell a licitet. Ha drágítások is voltak, azt is fizetni kell.</p> <p>b) Ha a vállalást tevő követte el, nem minősül renonsznak, de köteles kiterített lapokkal folytatni a játékot.</p>
9	A lejátás során derül ki, hogy a játékosoknál nem megfelelő számú lap van.	<p>a) Ha a vállalást tevőnél van több, vagy kevesebb lap, akkor veszített, függetlenül attól, hogy a többieknek hány lap van. A vállalást bukottnak kell tekinteni és az elhangzott drágításokkal kell fizetni.</p> <p>b) Ha nem a vállalást tevőnél van kevesebb, vagy több lap, a bementett licitet megnyertnek kell tekinteni. Ha csak az egyik védőjátékosnál van kevesebb lap (hiányos a kártyacsomag vagy leesett lap), akkor csak ő követte el a renonszot. Az elhangzott drágításokkal együtt kell fizetni az érvényes licitet.</p>
10	Az utolsó ütés után a játékosok összedobják lapjaikat, majd vita alakul ki arról, hogy kié a parti.	A partit a vállalást tevő nyerte meg.
11	Az utolsó ütés után a játékosok összedobják lapjaikat, majd vita alakul ki arról, hogy a csendes száz, vagy a csendes négy ász teljesítve volt-e.	A csendes ulti kivételével a csendes játékot nem teljesítettnek kell venni.

Ssz.	Leírás	Következmény
12	Az utolsó ütés után a játékosok egyike a többi játékos előtt lévő lapokat - még az ütések átnézése előtt elveszi és összekeveri a lapokat, majd vita alakul ki, hogy a bement 100, illetve négy ász teljesítése sikerült-e.	Az elkövető a renonsz szabályai szerint köteles fizetni a partit, illetve bement 40/100 vagy 20/100 esetén a százat, bement négy ász esetén a négy ász. Ha a partit, a százat vagy a négy ász kontrázták, illetve rekontrázták, azt is el kell számolni.
13	Terített betli, vagy durchmars esetén a vállalást tevő indulás helyett kiteríti lapjait.	A partit le kell játszani. a) Ha a terített játékot nem sikerül elfogni a vállalást tevő nem kap pontot. A játéklapra 0-0-0 Ft értéket kell beírni b) Ha bukott a terített játék, kontrával kell fizetni.

Budapest, 2025. március 1.

**Muzslai Róbert sk.**

**Gyöngyösi Géza sk.**

