

MUOE ultibajnokság játékszabályai

I. FEJEZET

1. A játék eszköze, laprangsor

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 erőssorrendje **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

A játék az osztással kezdődik. Az osztó - mielőtt osztana – alaposan (minimum 3-5 ször) 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.

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

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

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.

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.

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

Az a játékos, aki a felvételre vállalkozott, az határozza meg a játék folyamán érvényes adu színét is. A licitálás alatt ezt a színt nem szabad bementeni, 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 (Pl. ulti után mondott 40/100 piros 40/100-at, a piros ulti után mondott betli pedig rebetlit jelent).

Aki a talont felveszi, köteles az előtte elhangzottnál magasabb összértékű, vagy azonos értékű, de kevésbé összetett vállalkozást tenni. Ha a bementett 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.

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.

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.

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

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

4. A vállalkozások

a) Játék (parti).

Ebben a felvevő arra vállalkozik, hogy a lejátszás folyamán ütéseivel és esetleges jelentéseivel együtt több pontot szerez, mint másik két ellenfele együttvéve.

Ennek módjai:

1. Minden elvitt ász és tízes 10-10 pontot ér (összesen 80 szerezhető ily módon);
2. Az utolsó ütés elviteléért 10 pont jutalom jár;
3. Kézben lévő egyszínű király-felső bejelentése 20 pont, ugyanez aduból: 40 pont.

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

Zöld, tök és makk játék esetén a vállalkozás értéke: 1 pont, míg pirosnál ugyanez 2 pont.

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.

Valamelyik fél jelentésekből és ütésekből esetlegesen elért 100 pontja - "csendes 100" - esetén a játék értéke megduplázódik. Kontrák és rekontrák esetén is ezt a megduplázott értéket kell alapnak tekinteni. A „játék”-nál (csendes száz esetében is) a védők ütései és jelentései együttesen számítandók.

b) 40-100

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.

Jelentés a védők részéről nem tehető.

c) 4 ász

Bemondó arra vállalkozik, hogy a 4 db ászt elviszi. Amennyiben a játék (parti) is nála van akkor egy ,illetve pirosnál kettő egységet még elszámolhat. A 4 ász értéke tehát 4+1, pirosnál 8+2. 4 ász csak ulthoz, százhoz (20, 40), ezek kombinációjához, illetve önállóan mondható be. A bemondott ultinál, száznál (20, 40) 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 4 ász mondás annak ellenére , hogy mint az ulti 4+1 egység, mégis gyengébb mint az ulti, hisz sima bukáskor nincs plussz büntetés. Ez az elv érvényes kombinált mondásoknál is (pl. 40-100 ulti erősebb, mint a 40-100 4 ász).

d) Ultimó

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

Ha a felvevő licitjekor az Ultimó bemondásán 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.

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

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

e) Betli

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.

A Betlinek háromféle változata mondható be:

1. Betli. Értéke: 5 pont
 2. Rebetli. Ugyanaz, mint a Betli, ám értéke 10 pont.
 3. 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.
- A Betli fokozatát a felvevőnek meg kell neveznie.

f) 20-100

A bemondó arra vállalkozik, hogy ütéseivel és jelentésével (20) úgy ér el 100 pontot, hogy maximum 20-at jelent. Értéke: zöld, tök, makk 20-100 esetén 8 pont, piros 20-100 esetén 16 pont.

Jelentés a védők részéről nem tehető.

g) Durchmars.

Az összes ütés elvitele.

Változatai:

1. Színes (adus) durchmars

Fokozatai:

- a) Durchmars, értéke 6 pont (zöld, tök, makk színekben).
- b) Piros Durchmars, értéke 12 pont.
- c) Terített Durchmars (az első ütés kijátszása után nyílt lapokkal folyik tovább a játék), értéke 12 pont (zöld, tök, makk színekben).
- d) Piros terített Durchmars, értéke 24 pont.

2. Szín nélküli (adu nélküli) durchmars

Fokozatai:

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

A Durchmars fokozatának nevét a felvevőnek már a licitáláskor be kell mondani.

Durchmars esetén jelentés egyik fél részéről sem tehető. (A 40-100-al vagy 20-100-al kombinált Durchmarsnál a 40 ill. a 20 természetesen érvényes.)

5. Összetett vállalkozások

A licitálás alkalmával a felvevő egyszerre több feladatra is vállalkozhat.

- a) Ultimó, 40- vagy 20-100 és színes durchmars/terített is/, valamint ultimó, 40- vagy 20-100 és négy ász tetszés szerint mondhat be együtt. A 4 ász 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, ill. 8+2) számít.

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

A legnagyobb értékű bemonadás a piros 20-100 Ultimó terített Durchmars: 48 pont.

6. A lejátszás

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.

A lejátszás iránya megegyezik a osztás irányával.

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 szín kivéve - egyenrangúak: a lapok egymást csak saját színükben üthetik, rangsoruknak megfelelően. Az adu szín azonban kiemelt erejű, az üti a másik szín, ill. színek lapjait (pl. a piros ászt megüti a zöld hetes, feltéve, ha zöld az adu és nincs a kezében piros lap).

A lejátszás 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!)

Az első ütéshez mindig a felvevő, utána pedig az a játékos hív ki, aki elvitte az ütést. Az első ütés kijátszásakor 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 bemonadások adu nélkülisége már a licitációkor kiderült.) 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.

A lejátszás végezetével a talon esetleges értékes lapjai a védők megszerzett pontjaiként számítandók.

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.

A felvevőnek joga van kiterített lapokkal játszani. A védő játékosok a terített mondások kivételével nem teríthetnek.

7. Drágítások

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

Ez kiterjedhet a felvétel egészére, vagy csak egy-egy részére. Ezért ezt pontosan be kell mondani! (Pl. 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.)

A kontra az adott bemonadás értékét megkétszerezi.

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

Szín nélküli vállalkozásokban (betliben és szín nélküli durchmarsokban) azonban a kontrák egyéniék, 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!

Még mielőtt a 2. lap kijátszására is sor kerül, ugyanekkor kell az esetleges rekontrát bemondani a felvevőnek, aki ezzel megnégyszerezi az adott vállalkozás pontértékét. További drágítási fokozatok nincsenek.

8. Elszámolás

A lejátszás végezetével a játékosok összegzik az eredményt a teljesítések pluszként, a bukások mínuszként való értékelésével.

9. Kiegészítő szabályok

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

2. Lejátszás közben a talon megnézése tilos.

3. A lejátszás során csak az éppen elvitt ütés nézhető meg, az is csak addig, amíg a következő ütéshez nem került még kijátszásra lap. Az előzőleg elvitt ütések a lejátszás végéig már nem lehet megnézni.

4. A lejátszás során tilos a lapokat az ütésekkor egymásra dobni ("csomóra játszás").

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

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

7. A játék folyamán semmilyen megjegyzés vagy jelzés nem tehető, amely befolyásolja a játék menetét, különös tekintettel a terített betli játéokra.

8. Kitett lap vissza nem vehető (még a bemondott ulti hetese sem).

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

10. A renonsz

„Renonsz” minden olyan esemény, amely a játékszabálytól eltér, - függetlenül attól, hogy ez szándékos vagy véletlen – és érvénytelenné teheti a további játékot.

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 kijátszása után is). Ha ezt a játékosok elmulasztották, és a játék tovább folytatódik, a játékot érvényesnek kell tekinteni (Utólagos reklamációnak helye nincs).

Ha a hibát vétő játékos elismeri a renonsz tényét, és a felek megegyeznek a büntetés mértékében nem szükséges zsűrit hívni. Vita esetén a zsűri dönt az alábbi elvek kötelező figyelembevételével:

- a) Első lépésként meg kell állapítani, hogy a kifogásolt esemény eltérést jelent-e a MUOE ultibajnokság játékszabályaitól;
- b) Az esemény olyan súlyú-e, amely 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 (Innentől nem érvényesek a kontrák és rekontrák). Ha a renonsz előtt már teljesítve volt a csendes száz, vagy négy ász az elszámolható, de csak akkor, ha a renonsz elkövetése és észlelés közel egyidőben történt.
- d) Meg kell állapítani a büntetés mértékét, melynek során kötelező figyelembe venni az e játékszabály II. fejezetében leírt büntetési tételeket. Ha olyan jellegű az esemény, amely nem szerepel a II. fejezetben, a büntetés mértékét a zsűri állapítja meg.
- e) Ha a hibát az egyik védő játékos követte el, köteles kártalanítani a vétlen védőpartnert is, azaz fizet a partner helyett és fizet a partnernek is.
- f) Ha renonsz megállapítása érdekében a már elvitt ütések a játékosok megnézik, majd a zsűri azt állapítja meg, hogy nem történt szabálysértés, a renonsz elkövetését a renonszot bejelentő játékos rovására kell megállapítani, a játék tovább nem folytatható.

A játékot nem befolyásoló esemény, ha a bemondó téves szintet 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

Szándékos szabályvétel, a játékosok, a zsűri, a személyzet, a közönség megsértése, sportszerűtlen viselkedés esetén a zsűri jogosult a játékot figyelmeztetni, vagy a versenyből azonnal kizárni, illetve sárga és piros lapokat felmutatni.

12. Ultiversenyek megrendezésével kapcsolatos szabályok és fogalmak

Az ultiversenyek fordulókból, a fordulók játszmákból, a játszmák pedig játékokból (osztásokból) állnak. Minden verseny legalább egy fordulóból, fordulónként általában 5 játszmából, a játszmák pedig 18 (3 fős asztaloknál), illetve 20 (4 fős asztalok) játékból (osztásból) áll. Helyi szervezetek által rendezett versenyeken ettől a szabálytól eltérhetnek.

A játszmák végén, asztalonkénti értékelés történik. A 3 fős asztaloknál az első helyezett 3, a második 2, a harmadik helyezett pedig 1 pontot kap. A 4 fős asztaloknál az első helyezettnek 3, a második és harmadik helyezettnek 2, a negyedik helyezettnek pedig 1 pont jár. Holtverseny esetén, a pontokat a meg kell osztani az alábbiak szerint:

a) Három fős asztaloknál:

- Hármas holtverseny esetén 2 – 2 - 2 pont
- Kettős holtverseny az első helyért 2,5 - 2,5 - 1 pont
- Kettős holtverseny a második helyért 3 - 1,5 - 1,5 pont

b) Négy fős asztaloknál:

- Négyes holtverseny esetén 2 – 2 – 2 - 2 pont
- Hármas holtverseny az első helyért 2,33 - 2,33 - 2,33 - 1 pont
- Hármas holtverseny a második helyért 3 - 1,66 - 1,66 - 1,66 pont
- Kettős holtverseny az első és harmadik helyért 2,5 - 2,5 - 1,5 - 1,5 pont
- Kettős holtverseny a második helyért 3 - 2 - 2 - 1 pont
- Kettős holtverseny a harmadik helyért 3 – 2 - 1,5 - 1,5 pont

Ha a játszma kizárás (piros lap) miatt nem a tervezett számú játék lejátszása után, hanem előbb ér véget:

3 fős asztalnál

ha a játszma 50 százaléka már teljesítve van, a játszmát lejátszottaknak kell tekinteni úgy , hogy a kizárt játékos az utolsó helyre kerül -50 segédponttal és a két másik játékos az egymáshoz viszonyított pillanatnyi helyezésük alapján kap 3 pontot +30 illetve 2 pontot +20 segédponttal. Ha a kizárt játékos a kizáráskor utolsó helyen állt a játszmában, akkor a játszmáson szereplő eredmény a játszma végeredménye.

ha a játszma 50 százaléka még nem teljesült, akkor a versenyben maradt két játékos a holtverseny szabályai szerint 2,5-2,5 pontot és 1-1 segédpontot, a kizárt versenyző 1 pontot és -2 segédpontot kap.

4 fős asztalnál

ha a játszma 50 százaléka már teljesítve van, akkor a versenyben maradt 3 játékos közül a legjobb 3 pontot és 30 segédpontot , a másik 2 játékos 2-2 pontot és 20-20 segédpontot kap. A kizárt játékos 1 pontot és -70 segédpontot kap.

ha a játszma 50 százaléka még nem teljesült , akkor a versenyben maradt játékosok új játszmát kezdenek, mint 3-as asztal. A kizárt játékos ebben a játszmában úgy tekintendő mintha nem is indult volna.

Az a játékos aki játszma közben -bármely okból- visszalép, kizártnak minősítendő (sárga lap).

A kizárt, vagy kizártnak minősített versenyző teljesítménye az adott fordulóban nem értékelhető, úgy kell tekinteni, mintha nem is nevezett volna. Elért eredményeit statisztikai okok miatt a nyilvántartásban meg kell hagyni.

A versenyek során időkorlát is bevezethető, de az egy-egy játszma 50 százalékát akkor is teljesíteni kell.

Azt a versenyzőt, aki nevezett, és legalább egy játszmát lejátszott, majd két játszma között visszalép, megilleti a 3. helyezettnek járó 1 pont és nulla segédpont a forduló további játszmáiban.

II. FEJEZET

Renonsz esetei és megítéléseük

A) Keverés, emelés, osztás, ültetési rend

- 1/a) **Leírás:** 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.
- b) **Következmény:** Új osztást kell elrendelni.
- c) **Indoklás:** Az osztó megsértette az I. fejezet 2. pontját. Az emelés után az asztalon maradt csomag alsó lapja(i) a keverés során mindenki számára látható(ak) lehet(nek) és így megfigyelhető, hogy kihez kerültek azok osztás után.
- 2/a) **Leírás:** Osztás és a lapok felszedése közben valamelyik lap láthatóvá válik.
- b) **Következmény:**
- Ha osztás közben láthatóvá válik valamelyik lap, az osztónak újra kell osztani.
 - 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.
- c) **Indoklás:** Többnyire az osztó hibájából válik láthatóvá a lap a leosztás során. Ha hibátlan az osztás és a lapok felszedése közben válik láthatóvá a lap, azt a szándékosság megelőzése érdekében büntetni kell és nincs új osztás.
- 3/a) **Leírás:** 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.
- b) **Következmény:** Új osztást kell elrendelni.
- c) **Indoklás:** Az osztó megsértette az I. fejezet 2. pontját amely azt írja elő hogy az osztó a tőle jobbra ülő játékosnak első alkalommal köteles a talont odaadni. A hivatkozott pontban az is rögzítve van, hogy hét lapot köteles elsőre adni, és a további lapokat ötösével köteles osztani.
- 4/a) **Leírás:** Nem a soron következő játékos osztott.
- b) **Következmény:** Ha a hiba az első licit elhangzásáig 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.
- c) **Indoklás:** Az asztalnál ülő játékosok együttesen felelnek a játékrend betartásáért. Ha az első licit elhangzásáig nem vették észre a hibát, közösen kötelesek a következményt vállalni.
- 5/a) **Leírás:** A játékosok nem a játszmalapon megadott sorrendben ülnek asztalhoz.
- b) **Következmény:** Ha a hiba az első licit elhangzásáig 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. Ha a hiba

az első licit elhangzásáig kiderül, akkor új osztás következik, és a játékosok a játszmalapon meghatározott ülésrendet kötelesek felvenni.

c) **Indoklás:** Lásd a 4/c pontot.

B) Licitálás

1/a) **Leírás:** A licitáló nem kettő, hanem több, vagy kevesebb lapot tett a talonba és bementa a vállalást.

b) **Következmény:**

- Ha a hiba még az előtt kiderül, hogy a következő licitáló megnézte volna a talont, de valamelyik játékos jelzi a hibát, akkor a talont visszavéve a licitálónak nagyobb vállalást kell mondania.
- Ha a hiba akkor derül ki, amikor a következő licitáló már megnézte a talont, de még nem szúrta be a lapjai közé, a játék tovább nem folytatható, és a nem megfelelő számú lapot letevő játékos az általa bementett licitet kontrázva fizeti.
- Ha a következő licitáló felvette a talont, és beszúrta a saját lapjai közé, majd ezután 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.
- 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.

c) **Indoklás:** Ha a hiba úgy korrigálható, hogy az a további játékot nem befolyásolja, arra módot kell adni.

2/a) **Leírás:** A licitáló a licitálás során nem piros játék esetén elárulja a licit színét.

b) **Következmény:** A játék nem folytatható, a bementett licitet bukottnak kell tekinteni.

c) **Indoklás:** A licit színének bementése befolyásolja a további licitet ezért súlyos hibának kell tekinteni.

3/a) **Leírás:** Az érvényes licitnél nem magasabb értékű licit bementése.

b) **Következmény:**

- A hiba korrigálható. A licitáló figyelmeztetés után, köteles nagyobb értékű vállalást tenni. Ha ezt nem teszi meg, a soron következő legkisebb licitet köteles kontrával fizetni.
- Ha a hiba a lejátszás megkezdése után derül ki, a licit érvényes és a partit le kell játszani.

c) **Indoklás:** A hiba önmagában nem jelent súlyos, a további játékot érvénytelenítő hibát, ezért korrigálható

4/a) **Leírás:** A licitáló nem várja meg a soron következő játékos passzát és felveszi a talont, azaz a soron következő játékostól elveszi a licitálás lehetőségét.

b) **Következmény:** Az érvényes licitet követő legkisebb licit megfizetése kontrával.

c) **Indoklás:** A hiba nem korrigálható, hiszen a hibát vétő játékos jogtalanul nézte meg a talont.

- 5/a) **Leírás:** A játékos az előtt passzolt, mielőtt még az előtte soron következő ezt megtette volna.
- b) **Következmény:** Az elkövető kimarad a játék során a további licitból.
- c) **Indoklás:** A hiba nem olyan súlyú hogy a játékot érvényteleníteni kellene, de az elkövetőt büntetni kell.

C) Lejátszás

- 1/a) **Leírás:** A felvevő nem piros és nem színnélküli játék esetén az első kihívott lap elengedéséig nem mondja be a játék színét.
- b) **Következmény:** A bemondott játékot bukottnak kell tekinteni, és kontra nélkül kell fizetni.
- c) **Indoklás:** A hiba nem korrigálható. A felvevő az I.fejezet 6.pontját sértette meg. Az első lap időelőtti kihívásával követte el a renonszot. Innentől minden érvénytelen. Az esetlegesen elhangzó kontrák nem vehetők figyelembe.
- 2/a) **Leírás:** 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.
- b) **Következmény:** A bemondott piros játékot bukottnak kell tekinteni, és kontra nélkül kell fizetni.
- c) **Indoklás:** A bemondónak joga van a licitet piros szín bemondásával fokozni úgy, hogy nem veszi fel ismét a talont. Azonban, az első lap idő előtti kihívásával nem adott lehetőséget a partnerek számára a licitálásban való további részvételre. A renonsz a lap kihívásával lett elkövetve, a bemondott licit érvényes, de kontrákra már nincs lehetőség.
- 3/a) **Leírás:** 40/100-nál, színnélküli játéknál, durchmarsoknál és 20/100-nál 20 vagy 40 jelentése.
- b) **Következmény:** Súlyos hiba, a játék nem folytatható és a hibát vétő játékosnak fizetnie kell. Ha a jelentés előtt drágítások volt, azt is fizetni kell.
- c) **Indoklás:** A hiba nem korrigálható. A bemondással olyan információ lett közölve a játékosokkal, amely befolyásolja a játék további menetét.
- 4/a) **Leírás:** Színvétés, vagy felülütés elmulasztása.
- b) **Következmény:** Súlyos hiba, a játék nem folytatható és a hibát vétő játékosnak fizetnie kell. Ha a renonsz előtt kontra, rekontra is volt, az érvényes, és a csendes teljesítések is elszámolhatók.
- c) **Indoklás:** A hiba nem korrigálható. A csendes teljesítés elszámolásánál tekintettel kell lenni a I.fejezet 10/c pontban foglaltakra.
- 5/a) **Leírás:** Mások ütésének az elvitele, majd kijátszás.
- b) **Következmény:**
- Súlyos hiba, a játék nem folytatható és a hibát vétő játékosnak fizetnie kell. Ha a renonsz előtt kontra illetve rekontra is volt, azt is fizetni kell. Ha a csendes száz, vagy négy ász már teljesítve van, az is elszámolandó.
 - Ha a játékost figyelmeztetik arra, hogy nem az övé az ütés, a megszólaló játékos követte el a renonszot (I. fejezet 9/7. pont).

- c) **Indoklás:** Önmagában az ütés elvitele nem renonsz. Ha a hibát vétő játékos figyelmeztetés nélkül észreveszi, hogy nem az övé az ütés, a következő lap kihívásáig a hiba következmények nélkül korrigálható. Nem tekinthető figyelmeztetésnek, ha a játékosok kéri az utolsó ütés újbóli megtekintését, és a hibát vétő játékos ennek eredményeként veszi észre a tévedést.
- 6/a) **Leírás:** Egnél több lappal való kiütés.
- b) **Következmény:** A hibát vétő játékos a bementett licitet fizeti. Ha a lap kitétele előtt kontrák, illetve rekontrák is voltak, azt is fizetni kell és a már teljesített csendes száz és négy ász is elszámolandó.
- d) **Indoklás:** A játékos vétett az I. fejezet 9/8. pontba foglaltak ellen, mely szerint lap vissza nem vehető.
- 7/a) **Leírás:** Talon, elvitt (leborított) ütések megtekintése.
- b) **Következmény:** A vétlen játékosok bármelyike jelenthet renonszot és a játék nem folytatható. Ha a renonsz előtt kontra, rekontra is elhangzott, azt is fizetni kell. Ha a csendes száz, vagy négy ász már teljesítve van, az is elszámolandó.
- c) **Indoklás:** Az elkövető a I. fejezet 9./2. vagy 9./3. pontját sértette meg.
- 8/a) **Leírás:** A lejátzás során derül ki, hogy nem megfelelő számú lap van a játékosoknál.
- b) **Következmény:**
- Ha a vállalást tevőnél van több vagy kevesebb lap, a bementett licitet kell fizetnie. Kontrák, csendes teljesítések nem számolhatók el.
 - 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 és, a 10/e pont szerint kell fizetnie. Kontrák, csendes teljesítések most sem számolhatók el.
- c) **Indoklás:** A vétkes játékos megsértette az I. fejezet 2. pontját, amely előírja, hogy osztás után a játékosoknak meg kell számolniuk lapjaikat.
- 9/a) **Leírás:** A lejátzás során valamelyik játékos leejti lapját vagy lapjait, és az láthatóvá válik.
- b) **Következmény:** Renonsznak minősül. A bementett játékot fizetni kell. Kontrák és a már teljesített csendes 100, illetve négy ász elszámolandó.
- c) **Indoklás:** Az elkövető a I. fejezet 9/1 pontját sértette meg.
- 10/a) **Leírás:** Az utolsó ütés után a játékosok összedobják lapjaikat, majd vita alakul ki arról, hogy kié a parti.
- b) **Következmény:** A partit a bementő nyerte meg.
- c) **Indoklás:** Ha a védők nem nézték át ütéseiket mielőtt azokat összekeverték volna, utólagos reklamációnak helye nincs. Visszaemlékezés alapján nem ítélt meg az eredmény.

- 11/a) Leírás:** 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.
- b) Következmény:** A csendes játékot nem teljesítettnek kell venni.(kivéve az ultit)
- c) Indoklás:** Csendben történő teljesítésre vonatkozó igényt a lapok összekeverése, bedobása előtt kell bejelenteni még akkor, amikor a teljesítés ellenőrizhető.
- 12/a) Leírás:** 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 bementett 100 ill. négy ász teljesítése sikerült-e.
- b) Következmény:** Az elkövető a renonsz szabályai szerint köteles fizetni a partit, illetve bementett 40/100 vagy 20/100 esetén a százat, bementett négy ász esetén a négy ászat. Ha a partit, a százat vagy a négy ászat kontrázták, illetve rekontrázták, azt is el kell számolni.
- b) Indoklás:** Az elkövető súlyos hibát követett el azzal, hogy nem adott lehetőséget az értékes lapok összeszámolására. Emlékezetből utólag nem ítéhető meg a vállalt teljesítés. Csendes teljesítések viszont nem számolhatók el.(kivéve az ultit)

Elnökség

Veszprém-Gyulafirátót 2008. november „20 „,