

MAGYAR ULTISZÖVETSÉG



Érvényes: 2017.

I.

SZABÁLYOK

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 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

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

(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 lejátszás folyamán ütéseivel és esetleges jelentéseivel együtt több pontot szerez, mint másik két ellenfele együttvéve.

(2) Ennek módjai:

a. Minden elvitt ász és tízes 10-10 pontot ér (összesen 80 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.

(3) 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.

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

(5) 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.

(6) Valamelyik fél jelentésekből és ütésekből esetlegesen elért 100 pontja - "csendes 100" - esetén a játék értéke megduplázódik . Kontra és rekontra esetén, a megdrágított értékhez hozzá kell adni a "csendes 100" értékét, amely makk, zöld, tők esetén 2 pont, pirosnál pedig 4 pont. A „játék”-nál (csendes száz esetében is) a védők ütései és jelentései 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) 4-ász.

(1) 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 ultihoz, százhoz (20, 40), ezek kombinációjához, illetve önállóan mondható be.

(2) 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 plusz büntetés. Ez az elv érvényes kombinált mondásoknál is (pl. 40-100 ulti erősebb, mint a 40-100 4 ász).

(D) Ultimó.

(1) 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.

(2) 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.

(3) 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.

(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.

(3) A Betli fokozatát a felvevőnek meg kell neveznie.

(F) Durchmars.

(1) Az összes ütés elvitele.

(2) Változatai:

a. 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.

b. 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).

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

(4) 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

(1) 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 mondható 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.

(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 a 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, ill. színek lapjait (pl. a piros ászt megüti a zöld hetes, feltéve, ha zöld az adu és nincs a kezében piros lap).

(4) A lejátszás során "felülütési kényszer" működik. Ez azt jelenti, hogy az ütéshez kijátszott, pillanatnyilag az ütest elvívó 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 elvitte az ütest.

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

(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. 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 - megkontrázzhatják a felvételt.
- (2) 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 - kontrázza meg. Teljes kontra esetén: "kontra ultimó, kontra játék"-ot kell mondania.)
- (3) A kontra az adott bemondás értékét megkétszerezi.
- (4) A kontra - a szín nélküli bemondások kivételével - mindig párosan számít, tehát a partnerre is érvényes, emiatt az elhangzott kontra után a partner már nem kontrázzhat.
- (5) 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!
- (6) Még mielőtt a 2. lap kijátszására is sor kerül, ugyanekkor kell az esetleges rekontrát bemondani a felvevőnek, aki ezzel megnégyszerezi az adott vállalkozás pontértékét.
- (7) További drágítási fokozatok nincsenek.

8. § Elszámolás.

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

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 az éppen elvitt ütés mindenki számára megnézhető.. Amíg a következő ütéshez nem került kijátszásra 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 megnézhetőek, de helyi versenyeken ettől a szabálytól el lehet térni. Ezt a körülményt a verseny előtt be kell jelenteni.
- (4) A lejátszás során tilos a lapokat az ütésekkel 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 olyan megjegyzés, vagy jelzés nem tehető, amely befolyásolja a játék menetét, különös tekintettel a terített betli játéokra.
- (8) Kített lap vissza nem vehető (még a bemondott ulti hetese sem). 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 4-ás) 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 semmilyen módon. Kivéve az eredmény helytelen rögzítése során.

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 kijátszása 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 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 MAUSZ Ul'ti 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 (Innentől nem érvényesek a kontrák és rekontrák). Ha a renonsz a licit során történt, módot kell adni arra, hogy a vétlen 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 zsűri 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 vétlen védőpartnerrel 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 zsűri 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 bemozdó téves színt mond a lejátszás indításakor, de azonnal az első kitétt lapjának elengedése előtt korrigálja azt. Ugyanilyen elbírálás alá esik, ha valaki téves bemozdást tesz, de azonnal javít (pl. 20 helyett 40-et mond, vagy fordítva).

11. § Fegyelemsértés.

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

II.

13. § RENONSZ ESETEI ÉS MEGITÉLÉSÜK

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

Ssz.	Leírás	Következmény	Indoklás
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	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	Nem megfelelő lapszám kiosztása	Új osztást kell elrendelni	Játékosok kötelesek a lapjaikat megszámolni. Ennek elmulasztása esetén a következményeket viselniük kell.
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.	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.
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	Az osztó megsértette az osztás szabályát, 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.

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.	Az asztalnál ülő játékosok együttesen felelnek a játérend betartásáért és közösen kötelesek a következményt vállalni.
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.	Az asztalnál ülő játékosok együttesen felelnek a játérend betartásáért és közösen kötelesek a következményt vállalni.

(2) Licitálás:

Ssz.	Leírás	Következmény	Indoklás
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.	A vétlen játékosok számára meg kell adni a licit továbbfolytatásának lehetőségét. Ezzel ki lehet zárni a végjátékban elkövetett szándékos renonszot, amely lehetőséget biztosít az elkövető számára, hogy vezető pozícióban maradjon azáltal, hogy a hiba miatt nem licitálhatnak a többiek.
2	A játékos az előtt passzolt, mielőtt a soron következő játékos ezt megtette volna.	Az elkövető kimarad a játék során a további licitből.	A hiba nem olyan súlyú hogy a játékot érvényteleníteni kellene, de az elkövetőt büntetni kell.

3	A licitáló nem kettő, hanem több, vagy kevesebb lapot tett a talonba és bement a vállalat.	<p>a.) 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 vállalatot kell mondania.</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 tovább nem folytatható, és a nem megfelelő számú lapot letevő játékos az általa bementett licitet kontrázva fizeti.</p> <p>c.) Ha a 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 renszot 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>	Ha a hiba úgy korrigálható, hogy az a további játékot nem befolyásolja, arra módot kell adni.
4	Az érvényes licitnél nem magasabb értékű licit bementése.	<p>a.) A hiba korrigálható. A licitáló figyelmeztetés után, köteles nagyobb értékű vállalatot 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 lejátszás során derül ki, a licit érvényes és a partit le kell játszani.</p>	A hiba önmagában nem jelent súlyos, a további játékot érvénytelenítő hibát, ezért a hiba korrigálható.
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 vállalatot követő legkisebb licitet mondhatja be, és a vétlen játékosok folytathatják a licitálást. Ha ez nem történik meg, a vétlen játékos kontrázva fizet.	A licit során elkövetett hibák esetén lehetőséget kell biztosítani arra, hogy a vétlen játékosok tovább folytassák a licitet.

6	A játékos bementte a vállalást és letette a talont, majd figyelmeztetik, hogy nem ő jogosult a licit megkezdésére.	<p>A bementett vállalást érvényesnek kell tekinteni.</p> <p>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.</p> <p>b.) Ha nem folytatódik a licit, a hibát vétő játékos kontrázva fizeti a vállalását.</p>	Lehetőséget kell biztosítani a vétlen játékosok számára a licitálás folytatására.
7	A játékos bementte a vállalást és letette a talont, majd a soron következő játékos felvette azt és új vállalást tett, majd kiderült, hogy a 12 lappal rendelkező játékost kihagyták a licitból.	<p>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.</p> <p>b.) Ha a másodszor licitálónál nem megfelelő számú lap van veszített, és a vállalását bukottnak kell tekinteni, kontrák nélkül.</p>	A licit nem folytatható mert az eredeti helyzet nem állítható vissza. Ha a másodszor licitáló játékosnál megfelelő számú lap van nyert, ha nem akkor veszített.

(3) Lejátszás:

Ssz.	Leírás	Következmény	Indoklás
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.	A hiba nem korrigálható. Innentől minden érvénytelen. Az esetlegesen elhangzott kontrák nem vehetők figyelembe.
2	A felvevő nem piros játék esetén az első kihívott lap elengedése előtt piros színt 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.	A bementőnek joga van a licitet piros szín bementésével 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 bementett licit érvényes, de a kontrákra már nincs lehetőség.

3	40/100-nál, színnélküli játéknál, durchmarsoknál és 20/100-nál 20 vagy 40 jelentése.	Súlyos hiba, a játék nem folytatható és a hibát vétő játékosnak fizetnie kell. Ha a jelentés előtt drágítások voltak, akkor azt is fizetni kell.	A hiba nem korrigálható. A bemondással olyan információ lett közölve a játékosokkal, amely befolyásolja a játék további menetét.
4	Színvétés, vagy felülütés elmulasztása.	Súlyos hiba, a játék nem folytatható és a hibát vétő játékosnak fizetnie kell. Ha a renonsz előtt kontra, rekontra is volt, értelem szerűen azt is.	A hiba nem korrigálható.
5	Mások ütésének az elvitele, majd kijátszás.	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 játékost figyelmeztetik arra, hogy nem az övé az ütés, a megszólaló játékos követte el a renonszot	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 játékostársak kérik az utolsó ütés újbóli megtekintését, és a hibát vétő játékos ennek eredményeként veszi észre a tévedést.
6	Egynél több lappal való kiütés.	A hibát vétő játékos a bemondott licitet fizeti. Ha a lap kitétele előtt kontrák, illetve rekontrák is voltak, azt is fizetni kell.	A játékos vétett, mert lap vissza nem vehető. (Még abban az esetben sem, ha a kitett lapok közül csak a felső látszik)
7	Talon, mások által elvitt (leborított) ütések megtekintése.	A vétlen játékosok bármelyike jelenthet renonszot és a játék nem folytatható. Ha a renonsz előtt kontra, rekontra is elhangzott, azt is fizetni kell.	Tilos a talon illetve a mások által elvitt (leborított) ütések megnézése. Kivéve a szabályok adta lehetőségek esetén.
8	A lejátszás során valamelyik játékos leejti lapját vagy lapjait, és az láthatóvá válik.	a.) Ha a védőjátékosok valamelyike követte el a hibát, renonsznak minősül. b.) Ha a vállalást tevő követte el, nem minősül renonsznak .	A vállalást tevő elvileg játszhat kiterített lapokkal is.

9	A lejátszás során derül ki, hogy a játékosoknál nem megfelelő számú lap van.	<p>a.) Ha a vállalást tevőnél van több, vagy kevesebb lap, akkor vesztett, 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>	A játékosok felelnek a megfelelő számú lapjaikért. (Amennyiben már osztáskor nem megfelelő a lapszámuk azt kötelesek a játék megkezdése előtt jelezni.)
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.	Ha a védők nem nézték át ütéseiket mielőtt azokat összekeverték volna, utólagos reklamációnak helye nincs. Visszaemlékezés alapján nem ítéhető meg az eredmény.
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 játékot nem teljesítettnek kell venni. (kivéve az ultit)	Csendben történő teljesítésre vonatkozó igényt a lapok összekeverése, bedobása előtt kell bejelenteni még akkor, amikor a teljesítés ellenőrizhető.
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 bementett 100 ill. négy ász teljesítése sikerült-e.	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 ászt. Ha a partit, a százat vagy a négy ászt kontrázták, illetve rekontrázták, azt is el kell számolni.	Az elkövető súlyos hibát követett el azzal, hogy nem adott lehetőséget az értékes lapok összeszámolására. Emlékeztetből utólag nem ítéhető meg a vállalt teljesítés. Csendes teljesítések viszont nem számolhatók el. (kivéve az ultit)

Budapest, 2017. október 14.

Muzslai Róbert sk.
MAUSZ elnök

Gyöngyösi Géza sk.
MAUSZ főtitkár