

# Országos Nyílt Illusztrált Tarokk Kupák versenyszabályzata

## Etikai Kódex

### Verziószám: 3.0.

(2. számú módosítással, egységes szerkezetben)

**Hatályos: 2018.01.01.-től**

*Dokumentum történet:*

Verzió szám:	Készült:	Hatályos:
1.0.	2015. 12. 20.	2016.01.01. – 2016.12.31.
2.0.	2016. 12. 20.	2017.01.01. – 2017.12.31.
3.0.	2017. 12. 04.	2018.01.01. –

Készítette: Illusztrált Tarokk Versenyrendező Bizottság (ITVB)  
Témafelelős: Bajuszné dr. Molnár Katalin

A 2015-ben - és azt megelőzően – alkalmazott illusztrált versenyszabályzathoz képest jelentős újdonságok így jelennek meg.

A versenyrendezőknél szóló információk világos szürke háttérrel jelennek meg.

*Fontos viselkedési szabályok aláhúzott és dőlt betűkkel jelennek meg.*

*Sötét szürkével, dőlt betűkkel jelennek meg a nem kötelező elemek.*

Aláhúzással és piros színnel kiemelve az 1. számú módosítás.

Aláhúzással és kék háttérrel kiemelve 2. számú módosítás.

# Tartalomjegyzék

VERSENYSZABÁLYZAT .....	3
1. Bevezető rendelkezések .....	3
2. Versenypontok, játékidő, parti szám .....	4
3. Licitálási szabályok .....	4
4. Fektetési (skartolási) és hívási szabályok.....	5
5. Bemondások, figurák .....	6
6. Egyes bemondások sajátosságai, bemondások teljesítése .....	6
7. Lejátszási szabályok.....	8
8. Renonsz .....	8
ETIKAI KÓDEX .....	10
1.§ Bevezető gondolatok .....	10
2.§ Az etikai kódex hatálya.....	10
3.§ Az Etikai Bizottság és a Zsúri hatásköre, feladata.....	11
4.§ Etikai vétségek .....	11
5.§ Büntetések .....	12
6.§ Záró rendelkezések.....	12

# VERSENYSZABÁLYZAT

## 1. Bevezető rendelkezések

- 1.1. Jelen versenyszabályzat célja, hogy az ITVB által kiírt országos nyílt illusztrált tarokk bajnokságokban résztvevő, egymás játékát nem ismerő versenyzőknek olyan játékkeretet nyújtson, amelynek figyelembe-vételével a bemondások mindenki számára ugyanazt jelentik és így remélhetőleg a játszmák eredményesebbek és "vita mentesebbek" lesznek. Az ITVB által kiírt bajnokságokban az vehet részt, aki e versenyszabályzatot és etikai kódexet ismeri és azokat elfogadja. Az ITVB biztosítja, hogy jelen szabályzat minden versenyen, nyomtatott formában, minden versenyasztalon a versenyzők rendelkezésre álljon.
- 1.2. Az ITVB által kiírt országos nyílt illusztrált tarokk kupákon nevező játékosoknak az adott verseny mind a négy fordulóján részt kell venni és a játékos a verseny helyszínét nem hagyhatja el.
- 1.3. A szabályzat nem tartalmazza az illusztrált tarokkjáték minden kötelező szabályát, csupán azokat, amelyeket az egyes tarokk körök eltérően szoktak játszani (pl: a partit azonos pontszámnál ki nyeri, stb). Mögöttes szabályként a Tarokkakadémia 1948-as kiadása szolgál, megtalálható a Tarokk Regiszter/Irodalom oldalon.
- 1.4. Az ITVB által kiírt országos nyílt tarokk kupákon a zsűri 3 főből és egy póttagból áll és döntéseit minden esetben közösen hozza. A póttag abban az esetben segít a vitás esetekben, ha egy döntésnél valamelyik zsűri tag érintett, két zsűritag érintettsége esetén a póttag és a nem érintett zsűritag dönt. A zsűri döntését az asztalnak végre kell hajtani.
- 1.5. Az ITVB minden év december 31-ig a Tarokk Regiszteren az ITK bajnokság kiírásban nyilvánosságra hozza azon 10 játékos nevét, akikből a versenyrendező a verseny napján és helyszínén a zsűri tagjait kiválaszthatja. Amennyiben egy adott versenyen nincs jelen elegendő számú ilyen játékos, úgy a versenyrendező a zsűri további tagjait a jelenlévő játékosok közül belátása szerint jelölheti ki.
- 1.6. Amennyiben a partik eredményeinek rögzítése/könyvelése a versenyrendező által a Tarokk Regiszterből kinyomtatott papír játszmalapokon történik, úgy a játszmalapra a robber közben csak az egyes partik eredményeinek (nyereménypont, nyerők) felírása történhet, a robber közben összesíteni NEM szabad. Az utolsó parti lejátszása után az egyes partikban szerzett pontok még az asztalnál összeadásra kerülnek, a végeredményt kötelező ismertetni az asztalnál játszókkal.
- 1.7. A verseny rendezőjének asztal- és helysorsolásakor a Tarokk Regiszteren be kell állítani, hogy amennyiben a partik könyvelése az asztalnál számítógéppel vagy

okos telefonnal történik, úgy az eszköz kijelzőjén az adott robber összesített részeredménye a robber közben NEM, csak az utolsó parti lekönyvelése után, a robber zárásakor látható, amit kötelező a gépi rögzítést végzőnek felolvasni, a többiekkel ismertetni. Az ITVB javasolja, hogy kontroll gyanánt párhuzamosan – az 1.6 pont szerint – papíron is történjen könyvelés, ha az asztalnál legalább egy játékos ezt kéri, akkor ez kötelező. A robber végeztével az egyes partik pontértékét felolvasva össze kell a papír és a gépi könyvelést hasonlítani, amennyiben eltérés van, úgy az asztalnál ülők egyéb konszenzusos szóbeli megegyezése hiányában a papíron történt parti bejegyzés a mérvadó, annak megfelelően kell a gépi könyvelést módosítani.

1.8. Jelen Versenyszabályzatot az ITVB a beérkező vélemények alapján felülvizsgálja, és szükség esetén módosítja.

## 2. Versenypontok, játékidő, parti szám

2.1. 4 fős asztal sorrendjének megfelelően a versenypontok a következők:

1.helyezett	10
2.helyezett	8
3.helyezett	6
4.helyezett	4

2.2. 5 fős asztal sorrendjének megfelelően a versenypontok a következők:

I. fordulóban:		II., III., IV., fordulóban:	
1.helyezett	10	1.helyezett	10
2.helyezett	8	2.helyezett	8
3.helyezett	6	3.helyezett	6
4.helyezett	4	4.helyezett	4
5.helyezett	4	5.helyezett	2

2.3. A holtversenyben lévő két/három/négy játékos a két/három/négy helyezés pontszámának matematikai átlagát kapja.

2.4. Versenyek és bajnokságok esetében azonos versenypontoknál a magasabb asztali ponttal rendelkező versenyző megelőzi versenypont szerint holtversenyben lévő társát.

2.5. A maximális játékidő az első fordulóban 90 perc, a második, harmadik és negyedik fordulóban 80 perc. A maximális játékidő letelte után emelni, új partit osztani tilos.

2.6. A maximális játékidőn belül a 4 fős asztaloknál 16 partit, míg az 5 fős asztaloknál 20 partit lehet minden fordulóban legfeljebb játszani.

## 3. Licitálási szabályok

3.1. A honőrök egyenrangúak.

- 3.2. Az egyedül licitáló annyi lapot vesz a talonból, amennyit akar (3,2,1,0), ezzel emelheti a játék értékét. Kivétel ha előlről invitált és nem fogadták.
- 3.3. Invitálni csak nagy honórral szabad. Aki a licitálást nyeri, köteles az invitálót meghívni.
- 3.4. Az engedés az invit egy speciális esete. Szabályai értelemszerűen azonosak.
- 3.5. Invitet visszavenni nem szabad.
- 3.6. Invitálni legalább öt tarokkal lehet.
- 3.7. Invittel lehet kezdeni a licitet. Első megszólalóként a szóló licit nem invit, hiszen nem lehet fogadni.
- 3.8. Viszontinvit nincs, azaz az invit fogadása ugrással újabb invitet nem jelent.
- 3.9. A licitálás során az engedés XX-as invitet, az egy ugrás XIX-es invitet, a két ugrás pedig XVIII-as invitet jelent.

#### 4. Fektetési (skartolási) és hívási szabályok

- 4.1. Ötös asztal esetén az osztó a talont középre teszi, és ezután nem nézheti meg! Minden játékos maga veszi fel a saját talonját.
  - 4.2. Az ITVB által kiírt illusztrált tarokk versenyeken a skartolás menete a következő: A skart helye az osztó és az induló között van. A skartolás menete: a felvevő játékostól jobbra ülő játékos teszi le a skartját először, majd a felvevővel szemben ülő játékos, elforgatva (keresztbe) helyezi rá a skartját, végül a felvevőtől balra ülő játékos szintén elforgatva (keresztbe) helyezi rá a skartját. A skart helyét és a skartolás helyes menetét az osztó ellenőrzi.
- Indoklás: A skart tok nem nyerte el az illusztrált versenyző társadalom tetszését, reméljük ez a megoldás is eléri azt a célt, hogy a hibásan skartoló utólag beazonosítható legyen.*
- 4.3. Honórt, XX-ast, invites játék esetén az invitált tarokkot, és királyt fektetni tilos.
  - 4.4. Tarokk fektetése esetén, a játékosok a bementések megkezdése előtt, ha az összes skart már az asztalon van, kötelesek a lefektetett tarokkok számát jelezni.
  - 4.5. Felvevőnek kötelessége a lefektetett tarokk (tarokkok) megmutatása, és bementése.
  - 4.6. A felvevő önmagát minden esetben csak XX-assal hívhatja meg.
  - 4.7. Tarokk fektetése esetén, ha a felvevőnél van a XX-as tarokk, bármilyen tarokkot hívhat, kivéve, ha csak a felvevő fektetett tarokkot.

4.8. Abban az esetben, ha a felvevő a fektetett tarokkot hívja, akkor a fektető játékosnak – a felvevő licitjének passzal való lezárása után sorrendtől függetlenül **azonnal** – „Hivatalból kontra” bemondással jeleznie kell azt. Ebben az esetben az összes talon a felvevőt illeti, aki egyedül játszik.

## 5. Bemondások, figurák

Bemondás	Pontértéke	Csendben teljesíthető	Jelentése/Teljesülése
3-s parti	1	-	
2-s parti	2	-	
1-s parti	3	-	
Szóló parti	4	-	
8 tarokk	1	N	
9 tarokk	2	N	
Tulétroá	2	I	A bemondó pár/személy(ek) ütésein mind a három honört elviszi.
Négykirály	2	I	A bemondó pár/személy(ek) ütésein mind a négy királyt elviszi.
Dupla játék	4x	I	A bemondó pár/személy(ek) ütésein legalább 71 pontot teljesít.
Volát	6x	I	A bemondó pár/személy(ek) minden ütést elvisz.
XXI fogás	42	I	A bemondó pár/személy(ek) az ellenfél XXI-t a Skízzel megüti.
Centrum	10	N	Az első öt ütés elvitelét jelenti úgy, hogy ötödikben a XX-as számú tarokkal üt.
Kismadár	10	N	Az első hat ütés elvitelét jelenti úgy, hogy hatodikban a XXI számú tarokkal üt.
Nagymadár	10	N	Az első hét ütés elvitelét jelenti úgy, hogy hetedikben a skízzel üt.
Pagát ulti	10	I	A bemondó pár/személy(ek) a 9. ütést a pagáttal teljesíti.
Pagát uhu	15	N	A bemondó pár/személy(ek) a 8. ütést a pagáttal teljesíti.
Sas ulti	10	I	A bemondó pár/személy(ek) a 9. ütést a sassal teljesíti.
Sas uhu	15	N	A bemondó pár/személy(ek) a 8. ütést a sassal teljesíti.
Király ulti	15	N	A bemondó pár/személy(ek) a 9. ütést a jelzett királlyal teljesíti.
Király uhu	20	N	A bemondó pár/személy(ek) a 8. ütést a jelzett királlyal teljesíti.
Kontra	2x	N	Bemondott figura rekontra, szubkontra, hirskontraig mehet.

## 6. Egyes bemondások sajátosságai, bemondások teljesítése

6.1. A tarokkszám bemondása licitfenntartó hatályú. A partnerek egyértelmű kiderülése előtt a tarokkszám bemondása az utolsó megszólalónak szól.

- 6.2. A partnerek egyértelmű kiderülése előtt minden figura bemondása az utolsó megszólalónak szól, kivéve a Centrum mondást, **illetve a felvevő trull bemondása esetén a kismadár, nagymadár mondást.**
- 6.3. A tarokkszám bemondása kötelező pagát ultimó, pagát uhu, sas ultimó és sas uhu esetén. Kivételt képez ez alól, ha a fenti figura tárgyat képező lapot (Pagát, sas) nem a figurát bemondó játékos, hanem annak partnere birtokolja. Köteles az is bemondani a tarokkszámot, aki a fentieket kontrázza.
- 6.4. Amíg a licitáló játékos PASSZ-t nem mond, a figurákat és bemondásokat bármilyen sorrendben teheti, akár meg is ismételheti, de a már kimondott figura vissza nem szívható!
- 6.5. Szabad egyszerre duplát és volátot is mondani. Volát után nem szabad tulétroát, négy királyt, duplajátékot mondani. Duplajáték bemondása nem jelenti egy konkrét lap kézbenlétét.
- 6.6. Tulétroát bemondani csak nagy honőr birtokában szabad, kivéve a felvevő párjaként, ha a felvevő biztatás nélkül centrumot, kismadarat vagy nagymadarat mondott. **Erős ajánlás: XX-as hívás esetén első körben a legalább öt tarokkos mondjon tulétroát.**
- 6.7. Tulétroá bemondása első körben felvevőként mindkét nagy honórt jelenti, kivéve három licitáló esetén, amikor a tulétroá skízt jelent. **Erős ajánlás: első körben a legalább öt tarokkos felvevő mondjon tulétroát.**
- 6.8. Tulétroá bemondása első körben invites, vagy engedett játék esetén a felvevő nagy honőrös voltát jelzi. Amennyiben két licitáló esetén invitnél a felvevő nem mond tulétroát, az invitáló csak abban az esetben mondhat első körben tulétroát, ha nála két honőr, vagy Skíz van. **Erős ajánlás: első körben a legalább öt tarokkos felvevő mondjon tulétroát.**
- 6.9. **Erős ajánlás: Első körben, tulétroá után, négy király bemondása a más egyéb bemondással be nem jelenthető nem ismert legnagyobb tarokkot jelenti (invites játék esetén a XX-ast).**
- 6.10. A bemondott ultimót uhura emelni nem szabad.
- 6.11. A játékot a felvevő pár/személy akkor nyeri, ha az ütéseinek pont értéke minimum 48. A játékot az ellenpár függetlenül attól, hogy kontrázott-e vagy sem, akkor nyeri, ha az ütéseinek pontértéke legalább 47.
- 6.12. Csendes figurát, mind a felvevők, mind az ellenfelek teljesíthetnek. Csendes figurák teljesítése esetén a pontok 50%-a jár.
- 6.13. A párok tagjai ugyanarra az ütésre csak egyetlen bemondást (figurát) tehetnek. (Nem mondható be pagát ulti után sas ulti vagy király ulti, vagy kétféle király ulti ugyanarra az ütésre).
- 6.14. A pár által bemondott figura ismételt bemondása renonsz.

## 7. Lejátszási szabályok

- 7.1. Országos kupán minden partit le kell játszani, még akkor is, ha hármás a játék és mindhárom honőr a felvevő pár kezében van.
- 7.2. Lapot bedobni csak talon felvétel után, fektetés előtt, a következő esetekben szabad:
- szóló pagát, szóló XXI, vagy pagát és XXI esetén, ha több tarokk nincs kézben,
  - ha mind a négy király egy kézben van, (ebben az esetben a talon felvétele előtt is bedobható a lap)
  - amennyiben a kézben egyetlen tarokk sincs.
- 7.3. Az utolsó ütés a következő lap hívásáig nézhető meg.

7.4. Egy bemondás akkor minősül bukottnak, ha a negyedik játékos is az asztalra helyezte a lapját.

7.5. Centrum esetén a XX, kismadár esetén a XXI, nagymadár esetén a Skíz, ulti és uhu esetén a bemondott lap lekötött lapként kezelendő. A lekötött lapot a figura bukása előtt nem szabad kijátszani, és a lekötés sorrendjében kell hívni, vagy ütni vele. A lekötött lap a figura bukása után szabadon kijátszható. Amennyiben több lekötött lap is van, a lejátzás-lekötés sorrendjében kell a lekötött lapokat kitenni akkor is, ha ezáltal a figura elbukik. *(Pl. 6 tarokkos XX-as, XXI-es, Skíz, centrum, kismadár, nagymadár bemondásnál az első 3 ütésben nem tud hívni, és a színét sem hívják ki, ezért a 4. ütésben köteles a XX-ast rakni. Utána hívhat színt és teljesülhet a kismadár, nagymadár mondás.)*

- 7.6. Ha uhu mondás esetén a bemondó a lekötött lappal ultit játszik, csendes ultinak számít, ha elfogják, akkor azt bukott csendes ultiként kell elszámolni.
- 7.7. Lekötött lapos figura bemondása esetén, a bemondó pár ugyanazon ütésre teljesített egyéb teljesítése csendes figurának számít, ha elfogják, az bukott csendes figura.

## 8. Renonsz

- 8.1. A tarokkozás szabályainak és jelen szabályzat utasításainak megszegése renonsz, kivéve az erős ajánlás minősítésűeket.
- 8.2. Keverés, emelés, osztás körében elkövetett renonsz büntetést nem von maga után, de újra kell osztani a partit.
- 8.3. A licitálás, skartolás, bemondás, lejátzás körében elkövetett renonsz esetén, a renonsz kiderülésekor a partit félbe kell szakítani, a renonszot könyvelni kell! A renonsz **kiderülése** előtt megvalósult XXI fogást a XXI fogás naplóba regisztrálni kell, kivéve ha a renonsz a licitálás, skartolás vagy a bemondások alatt történt. (Ez a renonsz pontértékre nincs kihatással).



- 8.4. Az elhangzott licit, és a bementések megismétlésére való kérés nem renonsz.
- 8.5. Amennyiben egy játékos lapjából egyértelmű, hogy egy másik játékos renonszot vétett, azt azonnal, soron kívül jeleznie kell. Ennek elmulasztása vagy figyelmen kívül hagyása szintén renonsz vétésnek számít, vagyis ebben az esetben 2 játékos követ el renonszot (az egyik, aki elkövette, a másik, aki nem jelezte).
- 8.6. Amennyiben egy hibát kellő időben egyik játékos sem vett észre (pl. nem az játszotta ki a lapot aki az előző ütést elvitte, és a következő már rátett egy lapot) úgy a partit újra kell osztani, és nincs renonsz.
- 8.7. Bármely lap, bármikor, bármely okból történő jogosulatlan felfedése, így a kézből való lapkiesés is renonszot eredményez.
- 8.8. Renonsz esetén, a renonsz **kiderüléséig** bementett és az addig teljesített figurákat (kontrákkal együtt) kell a renonszot elkövető játékosal (vagy játékosokkal) szemben érvényesíteni.
- 8.9. A minimum renonszérték 5 pont, a maximum 20 pont. Amennyiben az előző 8.5. pont szerint a renonsz vétésért 2 játékos követte el, úgy a vétkesek a vétlen játékosoknak a renonsz pontérték kétszeresét fizetik, de fejenként minimum 10 maximum 40 pontot.
- 8.10. Az ITVB országos kupáin a nem szabályozott, a vitás, valamint az etikai kérdésekben a versenyrendező által kijelölt zsűri, és ad hoc etikai bizottság dönt.
- 8.11. A versenyzőknek törekedniük kell arra, hogy vitás kérdésekben az asztalnál ülők döntsenek és valóban csak a legindokoltabb esetben kérjék a zsűri döntését. Zsűrit egy játékos is kérhet. Az ITVB országos kupáin, abban az esetben, ha a játékosok nem tudnak a renonsz kérdésében dönteni, akkor a zsűri dönt. A zsűri döntése az asztal játékosaira nézve kötelező. Aki nem fogadja el a zsűri döntését, etikai vétésért követ el.

# ETIKAI KÓDEX

## 1.§ Bevezető gondolatok

Jelen szabályzat célja, hogy az ITVB által kiírt országos illusztrált tarokk bajnokságokban (kupák, ETOB) résztvevő játékosok a Fair Play, a tisztesség és sportszerűség elvei szerint viselkedjenek.

Fair Play játékos az, aki a játék általános alapelveire épült játékszabályokat betartja és játékos társaival is betartatja, akinek a tarokkozás alatt tanúsított magatartása megfelel a játék, mint emberi tevékenység, általános szabályainak, valamint a tarokkozás szellemének, írott és íratlan követelményeinek.

## 2.§ Az etikai kódex hatálya

- (1) Az Etikai Kódex (továbbiakban: Szabályzat) meghatározza a ITVB által kiírt országos illusztrált tarokk bajnokságokban résztvevő versenyzők etikai vétségével kapcsolatos felelősségre vonás módját és mértékét.
- (2) A Szabályzat célja, hogy
  - a) védje a játékban, a szervezésében, a versenyek lebonyolításában résztvevők személyét és jogait, továbbá az illusztrált tarokk versenyek és bajnokságok rendjét és tisztaságát;
  - b) segítsen betartatni, illetve tiszteletben tartatni az illusztrált tarokk verseny- és játékszabályait, valamint az ezzel összefüggő egyéb szabályokat, illetve az ITVB határozatait;
  - c) ösztönözze a versenyben résztvevőket a játékfegyelem megtartására, az ellenfelekkel szembeni sportszerű magatartásra, a Fair Play elvének betartására;
  - d) a fegyelemsértők ne kerüljék el a felelősségre vonást és a megfelelő súlyú büntetést.
- (3) A Szabályzat hatálya kiterjed az ITVB tagjaira, valamint az ITVB által kiírt országos illusztrált tarokk bajnokságokban részt vevő versenyzők etikai felelősségére.
- (4) A Szabályzat feladata meghatározni, hogy mely magatartás minősül etikai vétségnek, és az elkövető milyen tartalmú és nagyságú büntetésben részesíthető.
- (5) Az ITVB versenykiírása, szabályzatai és döntései kötelezik az illusztrált tarokk versenyek szervezőit arra, hogy tartsák be és tartassák be az illusztrált tarokk játékszabályait.
- (6) A Szabályzatot kell alkalmazni az ITVB által kiírt összes illusztrált tarokk versenyen.
- (7) A fegyelmi vétséget az elkövetés idején hatályban lévő Szabályzat szerint kell elbírálni.

### 3.§ Az Etikai Bizottság és a Zsúri hatásköre, feladata

- (1) Az Etikai Bizottságot (EB) az ITVB hozza létre. Az etikai bizottság 5 tagú, a tagokat az ITVB titkos szavazással választja. A tagok megbízatása 3 évre szól. Az EB tagja bárki lehet, aki Illusztrált Tarokkot játszik és mind a versenyszabályzatot, mind az etikai szabályzatot, valamint az ITVB alapszabályát, szabályzatait és határozatait elfogadja és magára nézve kötelezőnek tartja.
- (2) Az ITVB versenykiírása alapján rendezett kupákon ad hoc jellegű etikai bizottságként (ad hoc EB) működik a zsúri és a versenyszervező (5 fő). Az ad hoc EB dönt az adott versenyen előforduló etikai vétségekről.
- (3) Az ad hoc EB döntései: Figyelmeztetés, azonnali kizárás a versenyből. A döntés ellen az elkövető fellebbezhet az EB-hez, ennek halasztó hatálya a végrehajtásra nincs.

### 4.§ Etikai vétségek

Etikai vétséget követ el az, aki:

- a) a versenyszabályokat megszegi, vagy egyéb sportszerűtlen magatartást tanúsít; A verseny helyszínét a verseny befejezése előtt a versenyigazgató által jóvá nem hagyott indokkal elhagyja.

Sportszerűtlen magatartás különösen:

- o verseny közben játékosársát zavarja, vagy sérti, vagy a játékát minősíti,
  - o a túlzott alkoholfogyasztással zavarja a játékot.
- b) versenyeken, bajnokságokon, ITVB rendezvényen magának vagy másoknak bármilyen módon jogtalan előnyt szerez, illetve igyekszik szerezni, aki másnak jogtalan előnyt nyújt, vagy igyekszik nyújtani;
  - c) az ITVB határozataiban (pl. versenyszabályzat, kivéve renonsz) foglalt kötelező rendelkezéseket megsérti, vagy megszegi, a határozatokat, döntéseket nem hajtja végre;
  - d) a verseny folyamán sportszerűtlenül viselkedik, és akit a verseny zsűrije, illetve rendezője többször is figyelmeztetett sportszerűtlen viselkedésére, és felszólították viselkedésének abbahagyására, ennek ellenére tovább folytatja, a sportszerűtlen viselkedést.
  - e) botránnyal viselkedéssel, illetve egyéb módon játékoshoz nem méltó magatartást tanúsít illusztrált tarokk versenyeken, bajnokságokon.
  - f) versenyzőhöz méltatlan viselkedésével közvetlen/közvetett módon anyagi kárt okoz.
  - g) az illusztrált tarokkal összefüggő vagy egyéb, a sporterkölcsöt súlyosan sértő cselekményt követ el;
  - h) versenyekkel, vagy az ITVB-vel kapcsolatos iratot meghamisít, felhasznál, vagy ezek valamelyikét megkísérli.

## 5.§ Büntetések

- (1) A 3. § a-h pontjaiban (játék és verseny közben) meghatározott fegyelmi vétséget elkövető versenyzővel szemben kiszabható büntetések:
  - a) Figyelmeztetés.
  - b) Jövőbeni versenyen való részvételből kizárás.
  - c) Az adott versenyből történő azonnali kizárás. A versenyből való azonnali kizárás vonzata, hogy a kizárt játékos a következő két versenyen nem indulhat.
  - d) A versenyrendszerből történő határozott vagy határozatlan idejű kizárás.
- (2) A fenti büntetések együtt is alkalmazhatók.
- (3) Az ITVB által kiírt versenyek előtt vagy után elkövetett etikai vétségre a verseny ideje alatt elkövetett etikai vétségre irányadó büntetéseket kell megfelelően alkalmazni.
- (4) Ha a büntetésben részesített a büntetés hatálya alatt újabb etikai vétséget követ el, ugyanaz a büntetés ismét kiszabható.
- (5) Büntetést az EB és az ad hoc EB szabhat ki.

## 6.§ Záró rendelkezések

- (1) Az EB szervezeti és működési szabályzatát az ITVB határozza meg. Az EB ügyrendjét maga határozza meg. E szabályzatok azonban nem lehetnek ellentétesek, jelen szabályzattal, illetve az ITVB alapszabályával.
- (2) Jelen módosított versenyszabályzat, és etikai kódex 2017. január 1-én lép hatályba.