

# **PASKIEVICS TAROKKVERSENYEKEN ALKALMAZANDÓ VERSENYSZABÁLYOK, melyek hatályosak 2014 január 1-től**

E szabályzat célja, hogy a kupákon résztvevő, egymás játékát nem ismerő versenyzőknek olyan játék keretet nyújtson, amelynek figyelembevételével a bementések mindenki számára ugyanazt jelentik és így remélhetőleg a játszmák eredményesebbek és "vita mentesebbek" lesznek.

## **1.§ Bevezető rendelkezések**

1.1. A tarokk kupán az vehet részt, aki e versenyszabályzatot és az általánosan elfogadott etikai normákat ismeri, azokat elfogadja, valamint vállalja a négy fordulón való részvételt és a verseny helyszínét nem hagyja el.

1.2. E szabályzat kötelező a versenyzők számára.

1.3. Egyes szabályok megszegése **RENONSZ** következménnyel jár, amelyről rendelkezés az adott szabálynál külön, illetőleg a 10.§ renonsz szabályaiban található. A nem szabályozott vitás, valamint etikai kérdésekben a zsűri dönt.

1.4. A szabályzat nem tartalmazza a tarokkjáték minden kötelező szabályát.

1.5. 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.

1.6. A zsűrit bármilyen vitás esetben akármelyik, az asztalnál ülő versenyző kérheti, de akkor annak döntései az asztal részére kötelezőek.

1.7. Abban az esetben, ha valaki a zsűri döntéseit felülbírálja, azt el nem fogadja, akkor az adott játékot a pillanatnyi állásnál félbe kell szakítani, az adott játékost ki kell zárni. A játék végeredményéről a zsűri dönt.

## **2.§ A versenyek lebonyolítási rendje**

2.1. A verseny 4 fordulós.

2.2. Négy fős asztal esetén 16 leosztást kell játszani.

2.3. Öt fős asztal esetén az első két fordulóban 20, a harmadik és negyedik fordulóban 15 leosztást kell játszani

2.4. Minden forduló maximális ideje 80 perc. Ami azt jelenti, hogy a 80. perc után emelni már nem szabad. Az esetlegesen ez után játszott leosztás érvénytelen.

2.5. Az első két forduló véletlenszerű-, a harmadik és a negyedik forduló sorsolása erő sorrendben történik.

## **3.§ Versenypontok**

3.1. 4 fős asztal sorrendjének megfelelően a versenypontok a következők:

**1. helyezett: 10 pont**

**2. helyezett: 8 pont**

**3. helyezett: 6 pont**

**4. helyezett: 4 pont**

3.2. 5 fős asztal sorrendjének megfelelően a versenypontok a következők:

**1. helyezett 10 pont**

**2. helyezett 8 pont**

**3. helyezett 6 pont**

**4. helyezett 4 pont**

**5. helyezett 4 pont**

3.3. Holtverseny esetén a következőképpen kell a sorrendet eldönteni:

A holtversenyben lévő két játékos a két helyezés pontszámának matematikai átlagát kapja.

Például ha a 2. és a 3. helyen holtverseny van:

**1. helyezett 10 pont**

**2. helyezett 7 pont**

**3. helyezett 7pont**

**4. helyezett 4 pont**

**5. helyezett 4 pont**

3.4. A versenyt a legtöbb versenypontot elérő játékos nyeri. Azonos versenypont esetén az asztali pontok erőssorrendje határozza meg a sorrendet.

#### **4.§ Bemondások és azok értékei:**

4.1 **Tarokkszám jelentés** (8 tarokk 1 pont, 9 tarokk 2 pont, mely az azt bemondó játékosnak és a partnerének jár).

4.1.1. A tarokkszám bemondása licitfenntartó hatályú.

4.1.2. A partnerek - mindenki számára egyértelmű - kiderülése előtt a tarokkszám bemondása az utolsó megszólalónak szól. E szabály megszegése **RENONSZ**.

4.1.3. A tarokkszám bemondása kötelező pagát ultimó esetén. Hasonlóképpen köteles az is bemondani a tarokkszámot, aki azt kontrázza. E szabály megszegése **RENONSZ**.

4.2. **Tulétroá** (2 pont, csendben 1 pont)

4.2.1. **Első körben felvevőként** mindkét **NAGY** honórt jelenti, kivéve három licitáló esetén, amikor a tuletroá **skízt jelent**. E szabályok megszegése **RENONSZ**.

4.2.2. **Első körben invites, vagy engedett játék** esetén a felvevő **NAGY** honőrös voltát jelzi. E szabály megszegése **RENONSZ**.

Megjegyzés: Invitáló, vagy engedő játékos, ha a felvevő nem mondott tuletroát, két honőrre, vagy SKÍZ-re - a helyzettől függően - mondhat tuletroát.

4.2.3. **Első körben párként** csak akkor szabad bemondani, ha legalább egy **NAGY** honőr a kézben van. E szabály megszegése **RENONSZ**.

4.2.4. **Második körben** mondva, legalább egy **NAGY** honőrt jelent.

4.3. **Négy király** (2 pont, csendben 1 pont)

4.4. **XXI fogás** (42 pont, csendben 21 pont)

4.5. **Dupla** (a játék négyszerese, csendben kétszerese), bemondása esetén a parti semmilyen körülmény esetén sem számítandó. E bemondással a játékos azt vállalja, hogy Ő és partnere minimum 71 pontot teljesít. Elvesztése esetén, ha az ellenfél partit is csinál, úgy számára mindkettő pontot jelent.

4.5. **Volát** (a játék hatszorosa, csendben háromszorosa), bemondása esetén a parti semmilyen körülmény esetén sem számítandó. E bemondással a játékos azt vállalja, hogy Ő és partnere az összes ütést elviszi. Elvesztése esetén, ha az ellenfél partit is csinál, úgy számára mindkettő pontot jelent.

4.6. **Pagát ultimó** (10 pont, csendben 5 pont)

## **5.§ Licitálás**

### **5.1. Egyszerű licit**

5.1.1. A honőrök egyenrangúak.

5.1.2 Az egyedül licitáló annyi lapot vesz a talonból, amennyit akar (3,2,1,0), ezzel **EMELHETI** a játék értékét.

Kivéve: ha előlről invitált és nem fogadták.

5.1.3. A XX-as pagátos a játékot nem engedheti. E szabály megsértése **RENONSZ.**

5.1.4. A felvevő önmagát csak XX.-al hívhatja. E szabály megsértése **RENONSZ.**

## 5.2. Invites licit

5.2.1. Invitálni bármely honőrrel szabad. Pagáttal történő invitálás esetén az invitáló köteles a pagát ultimót bemondani (a helyes licit a „pagát ultimo”, olyan licit, hogy „kötelező pagát ultimo” nincs). Amennyiben a licitálást nem az invitáló nyeri, a fogadó-felvevő köteles az invitest meghívni, ennek elvételése **RENONSZ.**

5.2.2. Szabad invittel kezdeni a licitet.

Megjegyzés: elsőkénti szóló licit NEM invit, hiszen nem lehet fogadni.

5.2.3. Viszontinvit nincs, azaz az invit fogadása ugrással újabb invitet nem jelent.

5.2.4. A licitálás során 1 ugrás XIX-es invitet, 2 ugrás pedig XVIII-as invitet jelent.

Megjegyzés: szóló invit esetén is a fenti szabály kell alkalmazni.

5.2.5. Invitet visszavenni nem szabad.

5.2.6. Ha az invit lap nincs az invitálónál, vagy engedés esetén a XX, akkor az **RENONSZ.**

5.2.7. Az engedés az invit egy speciális fajtája. Szabályzásuk értelemszerűen megegyeznek azzal a különbséggel, hogy a XX-as csak pagáttal, nem engedheti a játékot.

## 6.§ Fektetés

6.1. Honőrt, XX-ast, invitáló tarokkot és királyt fektetni nem szabad. E szabályok megszegése **RENONSZ.**

6.2. Lapot bedobni **csak fektetés előtt**, a következő esetekben szabad:

- szóló pagát vagy szóló XXI esetén,
- mind a négy király kézbenléte esetén,
- amennyiben a kézben egyetlen tarokk sincs.

6.3. Tarokk fektetése esetén, a játékosok a bemondások megkezdése előtt kötelesek a lefektetett tarokkok számát jelezni. Ennek elmaradása **RENONSZ**.

Felvevőnek kötelessége a lefektetett tarokk ( tarokkok) megmutatása.

Abban az esetben, ha a felvevő a fektetett tarokkot hívja, akkor a fektető játékosnak – a felvevő licitjének passzal való lezárása után – „Hivatalból kontra” bemondással azonnal jeleznie kell azt. Az összes talon a felvevőt illeti.

6.4. Tarokk fektetése esetén, ha a felvevőnél van a XX, bármilyen tarokkot hívhat, kivéve ha Ő fektetett tarokkot.

6.5. Az osztó ( akár négyes akár ötös asztal esetén ) a talon tartalmáért nem felel. Minden esetben a rosszul fektetett (skartoló) játékos felel a hibájáért, a letett lapok számáért és minőségéért. Tarokkfektetést minden esetben a fektető játékosnak kell jeleznie, még az első licit elhangzása előtt. Ennek elmulasztása **RENONSZ**.

6.6. A fektetett lap az első bemondás előtt módosítható, utána viszont meg sem nézhető.

## **7.§ A bemondások- és a játék emelése**

7.1. Volát után nem szabad tulétroát, négy királyt, duplajátékot mondani.

7.2. Szabad egyszerre duplát és volátot is mondani.

## **8. § Lejátszás**

8.1. Az utolsó ütés a következő lap hívásáig nézhető meg.

8.2. Azon játékos, aki utolsó licitálóként honőr nélkül „próba licit” játékot vállal és nem kap a talonból honórt, 1-es játék díjazását (3 pont) fizeti a játékban részt vevő 3 partnernek.

## **9.§ Játék megnyerése**

A játékot a felvevő pár 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.

## **10.§ Renonsz**

10.1. A korábban említett renonsz szabályok minden esetben érvényesek.

10.2. Hibás licitálás és bemondási hiba renonsz.

10.3. Ha hibás licitálás és bemondási hiba a lejátszás során derül ki, a hibázó játékos renonszot fizet.

10.4. Hibás játék (pl. - rossz lap tétele, visszavétele, - lekötött lap előbb, kijátszása, stb.) renonsz.

10.5. Renonsz esetén az addig teljesített és a bemondott figurákat – de minimum 5 pontot - kell a hibázó játékosnak megfizetnie mindhárom partnerének.

10.6. A nagyhonőrök hovatarozását meghatározó bemondások elvételése minden esetben renonsz.

10.7. A bemondott vagy csendben teljesített XXI fogás a fogási naplóba csak akkor kerül be, ha a vétség a XXI fogás után történik.

10.8. Az akinek a lapjából a renonsz vétsége kiderül és azt azonnal nem jelzi szintén renonszot vét. Ebben az esetben a renonszot vétő és az azt nem jelző játékos 5-5 pontot ad mindkét vétlen játékosnak.

10.9. A renonsztól eltekinteni nem szabad.

**EREDMÉNYES JÁTÉKOT!**

**JÓ SZÓRAKOZÁST!**