

# PASKIEVICS TAROKKVERSENYEKEN ALKALMAZANDÓ VERSENYSZABÁLYOK

hatályosak 2018. március 1-től

E szabályzat célja, hogy a kupákon 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 vitamentesebbek 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 zsűritag érintett.

➔ 1.6. A vitás eseteket lehetőleg a játékosok döntsék el az asztalnál. Ha ez nem sikerül, csak akkor kérjenek zsűrit. 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 mindegyik fordulóban 20 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 erőssorrendben történik.

## 3.§ Versenypontok

3.1. 4 fős asztal sorrendjének megfelelően a versenypontok: 10-8-6-4.

3.2. 5 fős asztal sorrendjének megfelelően a versenypontok: 10-8-6-4-4.

3.3. Azonos asztali pontszám esetén a holtversenyben lévő játékosok a helyezéseik szerinti versenypontok számtani átlagát kapják.

- ➔ 3.4. A versenyt a legtöbb versenypontot elérő nyeri. Azonos versenypont esetén az asztali pontok száma dönt. Amennyiben az asztali pontok is egyeznek (holtverseny), akkor mindegyik érintett versenyzőt az adott helyezés megszerzőjének kell kihirdetni. Díjazásuk ilyen esetben technikai okok miatt a következő versenyen történik. A XXI-es fogások értékelésénél az azonos pontszámot is az előzőek szerint kell kezelni.

#### 4.§ Bemondások és azok értékei

4.1. **Tarokkszám jelentése:** 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. **Tuletroá** (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** honórt jelent.

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

4.4. **XXI-es 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.

4.6. **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.

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

- ➔ 4.8. Kontrázási lehetőségek: kontra, rekontra, szubkontra, hirskontra, mindegyik duplázza a vonatkozó előző bemondás értékét.

#### 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. Amennyiben a licitálást nem az invitáló nyeri, a fogadó-felvevő köteles az invitest meghívni, ennek elvétése **RENONSZ**.

5.2.2. Pagáttal történő invitálás esetén az invitáló köteles pagát ultimót bemondani, kivéve, ha az invitet nem fogadták. A **helyes bemondás „pagát ultimó”, olyan bemondás, hogy „kötelező pagát ultimó” nincs.**

5.2.3. Szabad invittel kezdeni a licitet. Megjegyzés: elsőkénti szóló licit NEM invit, hiszen nem lehet fogadni.

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

5.2.5. A licitálás során 1 ugrás XIX-es invitet, 2 ugrás pedig XVIII-as invitet jelent. Megjegyzés: szóló invit esetén is a fenti szabályt kell alkalmazni.

5.2.6. Invitet visszavenni nem szabad.

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

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

## 6.§ Fektetés

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

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

➔ 6.2.1. szóló pagát vagy szóló XXI-es esetén, vagy pagát és XXI-es esetén, ha több tarokk nincs kézben,

6.2.2. mind a négy király kézbenléte esetén,

6.2.3. 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**.

6.4. 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. Ilyenkor az összes talon a felvevőt illeti.

6.5. Tarokk fektetése esetén, ha a felvevőnél van a XX, bármilyen tarokkot hívhat, kivéve ha ő fektetett tarokkot.

➔ 6.6. Az osztó (akár négyes akár ötös asztal esetén) a talon tartalmáért nem felel. Ötös asztal esetén az **osztó a talont középre teszi, nem nézheti meg, nem nyúlhat hozzá!** Minden játékos maga veszi fel a saját talonját. 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**.

6.7. 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 honőrt, 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 pontértéke 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 a hibás licitálás vagy a bemondási hiba a lejátszás során derül ki, a hibázó játékos renonszot fizet. (Ha közben XXI-es fogás volt, az nem érvényes!)

10.4. Az akinek a lapjából a renonsz vétsége kiderül és azt azonnal nem jelzi szintén **renonszot** vét. Ebben az esetben a **ketten renonszot vétőkre** vonatkozóak szerint kell eljárni.

10.5. A nagyhonőrök hovatartozását meghatározó bemondások elvétése minden esetben **RENONSZ**.

10.6. Hibás játék (pl. rossz lap tétele, visszavétele, lekötött lap előbb kijátszása, stb.) **RENONSZ**.

➔ 10.7. **Renonsz** esetén az addig teljesített és a bemondott figurákat – de minimum 5, maximum 10 pontot – kell a hibázó játékosnak megfizetnie mindhárom partnerének. Ha ketten vétenek renonszot, akkor a vétkesek mindegyike az egyes renonsz pontértékének kétszeresét, minimum 10 maximum 20 pontot fizet a vétlen játékosoknak.

➔ 10.8. A bemondott vagy csendben teljesített XXI-es fogás a fogási naplóba csak akkor kerül be, ha a vétség a XXI-es fogás után történik. Azaz a licitáláskor, vagy bemondáskor elkövetett renonsz utólagos kiderülése esetén nem.

10.9. A renonsztól eltekinteni nem szabad.

**EREDMÉNYES JÁTÉKOT! JÓ SZÓRAKOZÁST!**