

Budapesti Tarokk Egyesület

Játékszabályzata

Etikai Kódex

Hatályos:

2016.január 1.-től

a Budapesti Tarokk Egyesület által rendezett klubnapokon

Jelen szabályzatért felelős:

A Budapesti Tarokk Egyesület mindenkori Elnöksége

Szürkével jelennek meg a Játékszabályzat nem kötelező elemei.

Tartalomjegyzék

JÁTÉKSZABÁLYZAT.....	3
1. Bevezető rendelkezések	3
2. Játékpontok.....	3
3. Licitálási szabályok	4
4. Fektetési (skartolási) és hívási szabályok	4
5. Bemondások, figurák	5
6. Egyes bemondások sajátosságai, bemondások teljesítése.....	6
7. Lejátszási szabályok	7
8. Renonsz	7
ETIKAI KÓDEX	9
1.§ Bevezető gondolatok.....	9
2.§ Az etikai kódex hatálya	9
3.§ Az Etikai Bizottság hatásköre, feladata	10
4.§ Etikai vétségek.....	10
5.§ Büntetések	11
6.§ Záró rendelkezések.....	11

JÁTÉKSZABÁLYZAT

1. Bevezető rendelkezések

1.1. Jelen játékszabályzat célja, hogy a Budapesti Tarokk Egyesület (továbbiakban BTE) klubnapjain olyan játékkeretet nyújtson, amelynek figyelembevételével a bemondások mindenki számára ugyanazt jelentik, és így remélhetőleg a játszmák eredményesebbek, és „vita mentesebbek” lesznek. A játéknapokon a BTE igazolt tagjai, valamint a megjelenő, a BTE tagok által elfogadott, illetve az Elnökség jelenlévő tagja által jóváhagyott alkalmi játékosok vehetnek részt.

1.2. Klubnapot tartunk minden kedden 16,30h-tól, az alábbiak szerint:

<i>első forduló:</i>	<i>16,30h-17,45h</i>
<i>vacsora:</i>	<i>17,45h-18,15h</i>
<i>második forduló:</i>	<i>18,15h-19,30h</i>
<i>harmadik forduló:</i>	<i>19,45h-21,00h</i>

Helyszín: Elektromos Művek Sporttelep étterme
1138 Budapest, Népfürdő u. 18-20.

1.3. A szabályzat nem tartalmazza az illusztrált tarokkjáték minden kötelező elemét, szabályát, csupán azokat, amelyeket az egyes tarokk körök eltérően szoktak játszani (pl: a partit azonos pontszámnál ki nyeri stb.).

2. Játékpontok

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

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

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

1.helyezett	10
2.helyezett	8
3.helyezett	6
4.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 játéknapok esetében azonos versenypontoknál a magasabb asztali ponttal rendelkező versenyző megelőzi versenypont szerint holtversenyben lévő társát.

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 honőrrel 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. Minden esetben a rosszul fektetett (skartoló) játékos felel a hibájáért, a letett lapok számáért és minőségéért.
- 4.2. Honőrt, XX-ast, invites játék esetén az invitált tarokkot, és királyt fektetni tilos.
- 4.3. Tarokk fektetése esetén, a játékosok a bemondások megkezdése előtt, ha az összes skart már az asztalon van, kötelesek a lefektetett tarokkok számát jelezni.
- 4.4. Felvevőnek kötelessége a lefektetett tarokk (tarokkok) megmutatása, és bemondása.
- 4.5. A felvevő önmagát minden esetben csak XX-assal hívhatja meg.

- 4.6. Tarokk fektetése esetén, ha a felvevőnél van a XX-as tarokk, bármilyen tarokkot hívhat, kivéve, ha csak a felvevő fektetett tarokkot.
- 4.7. 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	-	Ha a felvevő és partnere minimum 48 pontot teljesít.
2-s parti	2	-	Ha a felvevő és partnere minimum 48 pontot teljesít.
1-s parti	3	-	Ha a felvevő és partnere minimum 48 pontot teljesít.
Szóló parti	4	-	Ha a felvevő és partnere minimum 48 pontot teljesít.
8 tarokk	1	N	
9 tarokk	2	N	
Tulétroá	2	I	A bemondó pár/személy(ek) ütéseiben mind a három honórt elviszi.
Négykirály	2	I	A bemondó pár/személy(ek) ütéseiben mind a négy királyt elviszi.
Dupla játék	4x	I	A bemondó pár/személy(ek) ütéseiben 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.
- 6.3. A tarokkszám bemondása kötelező pagát ultimó, pagát uhu, sas ultimó és sas uhu esetén. Kivételt képez ez alól, ha a fenti figura tárgyát 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. Szabad egyszerre duplát és volátot is mondani. Volát után nem szabad tulétroát, négy királyt, duplajátékot mondani. Duplajáték bemondása nem jelenti egy konkrét lap kézben létét.
- 6.5. 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.
- 6.6. 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.
- 6.7. Tulétroá bemondása első körben invites, vagy engedett játék esetén a felvevő nagy honőrös voltát jelzi. Amennyiben két licitáló esetén invitál 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.
- 6.8. 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*).
- 6.9. A bemondott ultimót uhura emelni nem szabad.
- 6.10. 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.
- 6.11. Csendes figurát, mind a felvevők, mind az ellenfelek teljesíthetnek. Csendes figurák teljesítése esetén a pontok 50%-a jár.
- 6.12. 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).

7. Lejátszási szabályok

- 7.1. 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.
- 7.2. Az utolsó ütés a következő lap hívásáig nézhető meg.
- 7.3. Egy bemondás akkor minősül bukottnak, ha a negyedik játékos is az asztalra helyezte a lapját.
- 7.4. 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 lehívni, vagy ütni vele. A lekötött lap a figura bukása után szabadon kijátszható. Amennyiben több lekötött lap is van, a lejátszás-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.)*
- 7.5. Ha uhu mondás esetén a bemondó a lekötött lappal ultit játszik, csendes ultinak számít, ha elfogják, akkor azt bukott csendes ultiként kell elszámolni.
- 7.6. 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. Renonsz esetén, a renonszot elkövető játékos vagy játékosok kivételével a többi játékos többségi véleménye dönt
- a parti további lejátszásáról,
 - a parti újra osztásáról a renonsz érvényesítése nélkül (az osztó marad, a játszmalapon nem történik bejegyzés),

- a renonsz vétség érvényesítéséről, melynek szabályozása a következő pontok szerint történik..

- 8.4. A renonsz előtt megvalósult XXI fogást regisztrálni kell.
- 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 vétségnek számít, vagyis ebben az esetben 2 játékos követ el renonszot (az egyik, aki elkövette, a másik, aki nem jelezte).
- 8.6. Renonsz esetén a bementett és az addig teljesített figurákat (kontrákkal együtt) kell a renonszot elkövető játékosal (vagy játékosokkal) szemben érvényesíteni.
- 8.7. A minimum renonszérték 5 pont, a maximum renonszérték 20 pont.
- 8.8. A játékosoknak törekedniük kell arra, hogy vitás kérdésekben az asztalnál ülők döntsenek.

ETIKAI KÓDEX

1.§ Bevezető gondolatok

Jelen szabályzat célja, hogy a BTE által rendezett klubnapokon, háziversenyeken 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 BTE által rendezett klubnapokon, háziversenyeken résztvevő játékosok 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 játékok, és versenyek rendjét és tisztaságát;
 - b) segítsen betartatni, illetve tiszteletben tartatni az illusztrált tarokk verseny- és játékszabályait, valamint az ezzel összefüggő egyéb szabályokat, illetve a BTE határozatait;
 - c) ösztönözze a játékon 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 BTE által rendezett klubnapokon, háziversenyeken résztvevő játékosok etikai felelősségére.
- (4) A Szabályzat feladata meghatározni, hogy mely magatartás minősül etikai vétségnek, és az elkövető milyen tartalmú és nagyságú büntetésben részesíthető.
- (5) A BTE, szabályzatai és döntései kötelezik a BTE Vezetőségét, Klubigazgatóját arra, hogy tartsák be és tartassák be az illusztrált tarokk játékszabályait.
- (6) A Szabályzatot kell alkalmazni a BTE által rendezett klubnapokon, háziversenyeken.
- (7) A fegyelmi vétséget az elkövetés idején hatályban lévő Szabályzat szerint kell elbírálni.

3.§ Az Etikai Bizottság hatásköre, feladata

- (1) Az Etikai Bizottságot (EB) a BTE Vezetősége hozza létre. Az etikai bizottság 3 tagú, a tagokat a BTE tagsága titkos szavazással választja. A tagok megbízatása 1 évre szól. Az EB tagja bárki lehet, aki Illusztrált Tarokkot játszik és mind a BTE játékszabályait, mind az etikai szabályzatot, valamint a BTE alapszabályát, és határozatait elfogadja és magára nézve kötelezőnek tartja.
- (2) BTE által rendezett klubnapokon, háziversenyeken ad hoc jellegű etikai bizottságként (ad hoc EB) működik a BTE Vezetősége és a Klubigazgató (4 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 játékszabályokat megszegi, vagy egyéb sportszerűtlen magatartást tanúsít, a robberek kezdési idejét hátráltatja, játék helyszínét a robber befejezése előtt indokolatlanul, a többi játékos beleegyezése nélkül elhagyja.
- b) Sportszerűtlen magatartás különösen:
 - o verseny közben játékostársát zavarja, vagy sérti, vagy a játékát minősíti,
 - o a túlzott alkoholfogyasztással zavarja a játékot.
- c) játéknapokon, versenyeken, BTE rendezvényen magának vagy másoknak bármilyen módon jogtalan előnyt szerez, illetve igyekszik szerezni, aki másnak jogtalan előnyt nyújt, vagy igyekszik nyújtani;
- d) a BTE határozataiban (pl. játékszabályzat, kivéve renonsz) foglalt kötelező rendelkezéseket megsérti, vagy megszegi, a határozatokat, döntéseket nem hajtja végre;
- e) a játékok folyamán sportszerűtlenül viselkedik, és akit felszólítottak a viselkedésének abbahagyására, ennek ellenére tovább folytatja, a sportszerűtlen viselkedést.
- f) botránnyos viselkedéssel, illetve egyéb módon játékoshoz nem méltó magatartást tanúsít illusztrált tarokk versenyeken, játékokon.
- g) versenyzőhöz méltatlan viselkedésével közvetlen/közvetett módon anyagi kárt okoz.
- h) az illusztrált tarokkal összefüggő vagy egyéb, a sporterkölcset súlyosan sértő cselekményt követ el;
- i) versenyekkel, klubnapokkal vagy a BTE-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, klubnapról való részvételből kizárás.
 - c) Az adott versenyből, klubnapról történő azonnali kizárás. A versenyből, klubnapról való azonnali kizárás vonzata, hogy a kizárt játékos a következő versenyen, és a következő klubnapon nem vehet részt.
 - d) A versenyrendszerből, klubnapokról történő határozott vagy határozatlan idejű kizárás.
- (2) A fenti büntetések együtt is alkalmazhatók.
- (3) A BTE háziVERSENYE, klubnapja 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 a BTE Vezetősége határozza meg. Az EB ügyrendjét maga határozza meg. E szabályzatok azonban nem lehetnek ellentétesek, jelen szabályzattal, illetve a BTE alapszabályával.
- (2) Jelen játékszabályzat, és etikai kódex 2016. január 1-én lép hatályba.